

retro GAMER

AMSTRAD | COMMODORE | SEGA | NINTENDO | ATARI | SINCLAIR | NEOGEO | MOBILE

PUNISHMENT

LA PERLA
D'ORIENTE
BRILLA SU N64

TUTTI I CLASSICI
DA NON PERDERE

» GABRIEL KNIGHT » THE
SENTINEL » SHUFFLEPUCK
CAFE » MIKE TYSON PUNCH
OUT » CAPCOM CLASSICS
COLLECTION 2



MAKING OF CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

KONAMI CI SVELA I SEGRETI
DEL MIGLIOR CASTLEVANIA
DI SEMPRE

COMPANY PROFILE

SENSIBLE SOFTWARE

A TU PER TU CON JOHN HARE

LA TANA DI SONIC

SEGA MEGADRIVE

DALLA NASCITA AL
MEGACD, UN VIAGGIO ALLA
SCOPERTA DEL 16-BIT SEGA

» MUST PLAY

STREET FIGHTER

VOLETE VEDERE
LA MOSSA SPECIALE?

MERCATINO
LE QUOTAZIONI DI CONSOLE
E COMPUTER PER
COMPLETARE LA VOSTRA
COLLEZIONE!

IN QUESTO NUMERO DI RETRO GAMER:

**IT CAME FROM
THE DESERT**

RETROGAMING MANIA
LE CONSOLE DELLA NUOVA GENERAZIONE
E IL RETRO GAMING. ECCO I TITOLI DA NON
PERDERE

CONTRA
DOPO IL DEBUTTO SUL LIVE
DI XBOX 360, RETRO GAMER
RIPERCORRE IL MITO

EMU NATION
I MIGLIORI SOFTWARE PER
EMULARE LE CONSOLE SEGA.
SPIEGATI PASSO PASSO...

Luglio/Settembre 2007 :: Trimestrale :: N. 2 € 6,90



media company
play

www.gamerepublic.it

GR 85 **VINCI** € 5,00

Playstation // Nintendo // Xbox // PC // Arcade // Retro // Mobile

UNA CHITARRA ELETTRICA EPIPHONE CON BURNOUT

PIRATI DEI CARIBBI 3
VINCI UNA DELLE 3 CONSOLE WII, 360 E PS3

Game Republic THE VIDEOGAMES MAGAZINE

www.gamerepublic.it

× 85

UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE
UNA GIUNGLA DI POLIGONI PER LA VOSTRA PLAYSTATION 3

FORZA 2
L'ETERNO RIVALE DI GRAN TURISMO È TORNATO!

ENDWAR
DAL CREATORE DI TOTAL WAR LO STRATEGICO DEL NUOVO MILLENNIO

Tom Clancy's
SPLINTER CELL CONVICTION

LA GRANDE FUGA DI SAM FISHER IN ESCLUSIVA SU XBOX 360!

Giugno 2007 :: Mensile :: N. 85 € 5,00

7 0085

9 771129 045005

play

LA RIVISTA
MULTIPIATTAFORMA
PIÙ VENDUTA IN ITALIA

CONTEST!!!

DUE PS2 + GIOCO
SPIDER-MAN 3
E FANTASTICI
GADGET



UNA CHITARRA FIRMATA
BURNOUT DOMINATOR



Game Republic THE VIDEOGAMES MAGAZINE

www.gamerepublic.it

**BACK TO THE
FUTURE!**

NELLA BATTAGLIA DELLE CONSOLE
SCEGLI DA CHE PARTE STARE SU

www.**Game Republic.it**

IN EDICOLA
A € 5,00

media company
play

www.playmediacompany.it

Retro Gamer
 N. 2 - Trimestrale - Luglio/Settembre 2007
 Registrazione presso il Tribunale di Roma con il n. 521/05 del 19/12/2005
 - ISSN 1971-3819

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 Montrosi, Cecilia Paolini, Roberto Pulito, Francesco Serino, Francesco Sica, Luca Signorini
Hanno Collaborato Gianfranco Pizzella, Francesco Giovannelli, Roberta Conversano, Monica Cavallini
Sub-Editor Dario Saletti
Art Director Giorgio Meo
Designer Francesca Giorgioli, Chiara Fallani
Grafici Stefano Caldari, Valentina Ferrarese, Giona Ciammetti, Luca Gorello, Federica Aschi, Marco Guerra, Luca Galassi, Enrica Casciotti
Disc Editor Infolab

SI RINGRAZIA:
 Halifax 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 Giolitto), Nokia (Siria Criber), 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 Journau, Abbass Hussain, Antonio Marfuggi), Q-Entertainment (Tetsuya Mizukami), Sarugakucho (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. - Divisione New Trade - 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 Delegato Alessandro Ferri
Direttore Editoriale Carlo Chericoni
Direttore Generale Rosanna Di Francesco
Ufficio Produzione Loredana Bambina, 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
Assistente Marketing, Advertising e Comunicazione Federica Innocenti
Responsabile Amministrativo Stefania Raponi
Ufficio Amministrativo Carolina Marinelli, Nella Del Ciello, Tiziana Rodilosso, Lorena Colasanti

Play Media Company Srl: Sede Legale Viale Mazzini, 6 - 00195 Roma
 Sede Direzione, Redazione e Amministrazione: Via Vitorchiano, 123 - 00189 Roma, 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. © 2007 Imagine Publishing Limited.
 Edizione italiana © 2007 Play Media Company Srl.

Iva assolta dall'editore Art. 74 DPR 633/72 e successive modifiche I comma lettera C. Esente da bollo Art. 6 II comma DPR 642/72.

LA PLAY MEDIA COMPANY SRL PUBBLICA ANCHE:

PS MANIA 3.0 - Il mensile per PlayStation	Windows Vista Magazine Ufficiale
PlayStation Strategy Magazine Ufficiale Italia	Fotografia Digitale Facile Web Designer Magazine
Game Republic	Guide Digitali
X360 Magazine Xbox	Photoshop Magazine
Revolution Nintendo Magazine	Il Mio Palmare
Retro Gamer	Total Technology
Pokémon Mania	Total Computer
Hot Dog Film Magazine	iCreate
Photografare in digitale	Chip Computer & Communications
Home Cinema	Chip Foto-Video Digitale
WWE Magazine	Notebook: Idee da vivere
Golf Punk	

THE RETROGAMERS



GIANPAOLO IGLIO
ALIAS Mossgarden
GENERI PREFERITI Picchiaduro 2D, Punta & Clicca, Beat'em up e Hack 'n Slash scorrevoli, FPS, Sportivi
SISTEMI PREFERITI C64, Amiga 500, Megadrive, SNES, NeoGeo, N64, Dreamcast
SOFTWARE HOUSE DEL CUORE LucasFilm, SNK, Nintendo EAD



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



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



FRANCESCO SERINO
ALIAS Jabba
GENERI PREFERITI Avventura, Action, Puzzle
SISTEMI PREFERITI Amiga 500, Megadrive, SNES, PC, Dreamcast
SOFTWARE HOUSE DEL CUORE Activision, Bullfrog, Origin



ROBERTO PULITO
ALIAS Cleaned
GENERI PREFERITI Shoot'em up, Platform, Beat'em up scorrevoli, Picchiaduro
SISTEMI PREFERITI C64, NES, Amiga 500, SNES
SOFTWARE HOUSE DEL CUORE Capcom, Probe, Thalion



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

THE BOYS ARE BACK IN TOWN

Venimmo. Vedemmo. E senza indugio... Ritornammo! Ci auguriamo che abbiate fatto le valigie e salutato per bene i vostri cari, giacché stiamo già scaldando i motori della nostra Macchina del Tempo per intraprendere un nuovo, mirabolante viaggio alla volta del pianeta Retrogaming... Tra vampiri rinnegati, sviluppatori dalla spiccata "sensibilità", gargan tuesche mostruosità da Science Fiction anni '50 e super scazzottate a base di attacchi a dir poco speciali, le pagine che seguono sapranno sicuramente rievocare nel cuore di molti giocatori un turbine di sensazioni straordinarie che, trovando nel gustoso faccia a faccia con il sommo Ed Logg un'ulteriore impennata emozionale, culmineranno probabilmente in un clamoroso infarto videoludico lungo la spettacolare retrospettiva dedicata al mito di Contra: il protagonista assoluto degli Anni di Piombo... Nel segnalarvi l'espansione di rubriche come Retro Radar e il ritorno della mitica sezione Retro Forum, vi anticipo anche la presenza di un interessantissimo approfondimento sul fenomeno del Retro-Soccer Online, il quale rappresenterà il primo di una lunga serie di Mini-Special volti a scoprire gli aspetti più affascinanti della scena Retro italiana in Rete e dintorni. Prima di lasciarvi salire a bordo, volevo però ringraziare tutti voi per gli attestati di stima che ci avete offerto in forma di mail e messaggi all'interno del nostro spazio presente sul portale gamerepublic.it. Siete stati davvero preziosi. E ora, bando alle cianze, diamo ufficialmente inizio al conto alla rovescia per il Time Warp... Velocità smodata: viaaaaa!

Gianpaolo Iglio
 Il vostro amichevole Retro Gamer di Quartiere





Contenuti CD	06
Retro Radar	08
Speciale Sega Megadrive	16
Amarcord Advanced Dungeons & Dragons	28
The making of... It Came from the Desert	30
Retro Cult Shufflepuck Cafe	36
Company Profile Sense and Sensibility	38
Must Play Street Fighter III 3rd Strike: Fight for the Future	44
Street Fighter Family Tree	48
Speciale Viva la Contra!	50
Amarcord Gabriel Knight: Sins of the Fathers	56
Desert Island Ed Logg	58
Retro Cult Mike Tyson's Punch Out!!	64
The making of... Castlevania: Symphony of Night	66
Retro Scene	72
Emu Nation	78
Orient Express Sin & Punishment: Successor to the Earth	80
Amarcord The Sentinel	82
Re-Play	84
Retro Forum	92
Mercatino	96
The End	98



66 THE MAKING OF... CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT



16 SPECIALE SEGA MEGADRIVE



36 RETRO CULT SHUFFLEPUCK CAFE



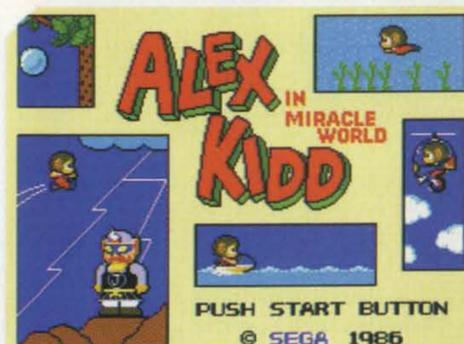
58 DESERT ISLAND ED LOGG



30 THE MAKING OF... IT CAME FROM THE DESERT

92 RETRO FORUM

In un magazine nuovo che parla di vecchi giochi non poteva certo mancare la rubrica della posta!



X360™

MAGAZINE XBOX

La Rivista per la nuova generazione di videogiocatori!



anteprime

Stuntman: Ignition
BioShock
Project Gotham Racing 4

speciale

La Legge di Moore

recensioni

Command & Conquer 3
Pirati dei Caraibi 3
TMNT Teenage Mutant Ninja Turtles

In edicola

A 5,00 EURO

Dagli stessi autori di XBM e XGAMER arriva la rivista che vi accompagna nella nuova generazione di console_

media company
play

www.playmediacompany.it



EMULATORI PER COMPUTER E CELLULARE

Nella cartella Emu sono catalogate le migliori applicazioni, in grado di riprodurre in maniera pressoché perfetta l'hardware di macchine di altri tempi. Dato che l'emulazione è un fenomeno che ha cominciato a manifestarsi diversi anni fa, molti dei programmi presenti sono stati compilati per girare in ambiente DOS. Per dovere di completezza sono state inserite, quando possibile, sia le versioni DOS che quelle Windows, mentre per gli emulatori più recenti è presente solo la versione per l'ambiente di lavoro Microsoft (da Windows 98 a XP). A prescindere dalla macchina che avete deciso di emulare, il consiglio è di leggere sempre con attenzione i manuali e i file "readme" presenti negli archivi. In questo modo avrete un quadro completo delle opzioni presenti. Per motivi di copyright non aspettatevi di trovare giochi commerciali fra le ROM presenti nella cartella Free ROM, nonostante sia legalmente possibile detenerne una nel caso si sia in possesso del supporto fisico (la cartuccia o la scheda arcade, per fare un esempio). All'interno della succitata cartella troverete invece una collezione di ROM di pubblico dominio, remake e giochi completamente originali sviluppati da appassionati. Se poi avete voglia di ottenere il massimo dalla vostra esperienza retrogaming, allora la cartella Utilities ospita un po' di materiale veramente interessante. Gli emulatori che girano sui cellulari sono invece dedicati agli apparecchi con sistema operativo Symbian OS e si installano sul telefono come una qualunque altra applicazione.



CONTENUTI CD

COME UTILIZZARE IL NOSTRO DISCO

MULTIMEDIA

MUSICA, SPOT E IMMAGINI DAL PASSATO

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...**

ABANDONWARE

ALLA RICERCA DEI VIDEOGIOCHI PERDUTI

La zona di confine in cui vecchi giochi, non più pubblicati e ormai introvabili in qualsiasi negozio,

si trasformano per magia in titoli accessibili a chiunque. All'interno della **cartella Abandonware** sono stati raccolti oltre trenta classici,

suddivisi per categorie. L'unico scoglio che potreste incontrare è la scarsa compatibilità con i sistemi operativi moderni, soprattutto a causa delle specifiche diverse dei PC odierni in materia di gestione dell'audio. Molti giochi partiranno quasi senza problemi in ambiente Windows (in finestra DOS, ovviamente), ma saranno privi di sonoro... componente fondamentale! Per ovviare a questo problema sono stati forniti dei programmi in grado di ricreare al 99% l'ambiente DOS. Nella cartella Utilities troverete tre applicazioni essenziali per giocare senza problemi tutto l'abandonware che abbiamo selezionato con cura per voi e un documento di testo che spiega come farlo funzionare. Generalmente è preferibile utilizzare DOSBox, come seconda scelta VDM Sound, poi provare a eseguire il gioco sotto Windows e come ultima chance sotto DOS puro, avviando il computer con il dischetto di boot.



CONTROL THE Revolution™

NINTENDO MAGAZINE



In edicola
a € 5,50

CONTROL YOUR MAGAZINE

Finalmente il magazine
indipendente che vi svela
tutti i segreti su

Wii e **NINTENDO DS**



media company
play

www.playmediacompany.it



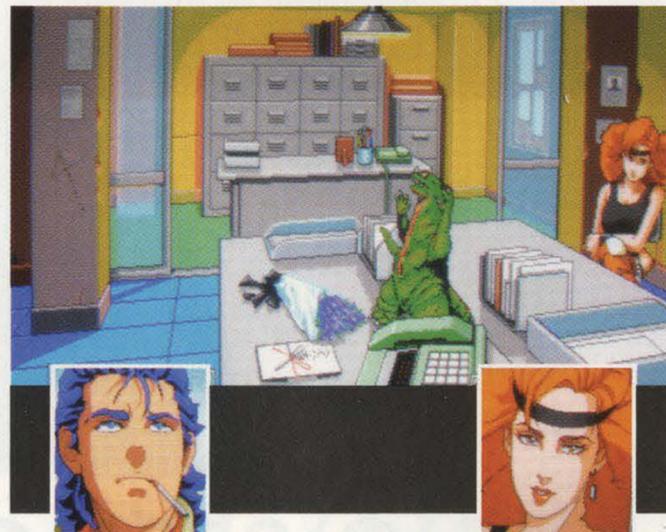
RETRO RADAR

POLICENAUTS
FINALMENTE È
STATO TRADOTTO
DA UN GRUPPO
DI APPASSIONATI.
UN'OCCASIONE
UNICA PER
GIOCARRE UNO
DEI CAPOLAVORI
MENO
CONOSCIUTI DI
KOJIMA

MEGLIO TARDI CHE MAI

POLICENAUTS DI KOJIMA FINALMENTE TRADOTTO IN INGLESE!

Coloro che amano leggere Game Republic avranno sicuramente notato che, qualche mese fa, nell'apposita rubrica dedicata al Retrogaming, si è parlato del mitico Policenauts della Konami: capolavoro cyberpunk firmato dal maestro Kojima, di cui i possessori di PSX occidentali erano purtroppo rimasti orfani...Ebbene, grazie al contributo di un talentuoso team di traduttori noto come Junker, tutti coloro che non poterono mai beneficiare dell'opera a causa dell'invasiva presenza di Kanji, potranno presto recuperare il gioiello perduto: dopo ben 4, 5 anni di lavoro, i ragazzi di cui sopra sarebbero infatti sul punto di ultimare una preziosa patch che consentirà di usufruire di una completa traduzione in inglese di tutto il testo presente nel gioco. A circa undici anni di distanza dall'uscita di quest'ultimo, nessuno avrebbe probabilmente scommesso più un centesimo su una sua eventuale localizzazione, ma la devozione che gamer ed esperti nutrono da sempre nei confronti del papà di Metal Gear ha reso invece possibile ciò che per molti corrisponderà di certo alla realizzazione di un sogno ormai dimenticato nel cassetto... Quando vi sarete ripresi dall'infarto, non vi resterà che recarvi al seguente link <http://policenauts.net/english/> e scoprire tutti i dettagli di questa fantastica iniziativa...



» Marc Laidlaw, coordinatore del progetto, ha dichiarato che la patch sarebbe ora in fase di testing e che il team Junker spera di distribuirla in Rete nella seconda metà del 2007...

UN X360 DA SALA

SVELATO IL NUOVO JOYSTICK PER XBOX LIVE ARCADE...

Dopo aver dato una rapida occhiata alla foto qui a fianco, molti di voi avranno pensato all'ennesima fake realizzata con il solito Photoshop: un bieco artificio per fantasticare sul lancio di una periferica che molti X-Gamer chiedono ormai da tempo... Tuttavia, cari signori, siamo lieti di annunciare che non v'è alcun trucco: galvanizzata dal costante successo che va accompagnando da mesi il servizio Live Arcade, la Microsoft ha infatti deciso di alzare ulteriormente il livello qualitativo della sua offerta, concedendo alla blasonata Madcatz la licenza di produrre un particolare joystick da

collegare al 360, al fine di catturare tutto il feeling proprio delle vecchie partite in sala giochi. Giunto recentemente negli Stati Uniti con a seguito un bundle comprendente Frogger, Time Pilot e Astro Pop, questo prezioso gingillo dovrebbe presto propiziare il suo debutto anche in suolo europeo. Se possiamo mostrarci alquanto fiduciosi circa questo particolare, non siamo tuttavia in grado di sfoggiare altrettanta convinzione sulla solidità del supporto dato che, a primo acchito, lo stick primario non sembrerebbe essere poi molto robusto... A ogni modo, non vediamo l'ora di essere smentiti!



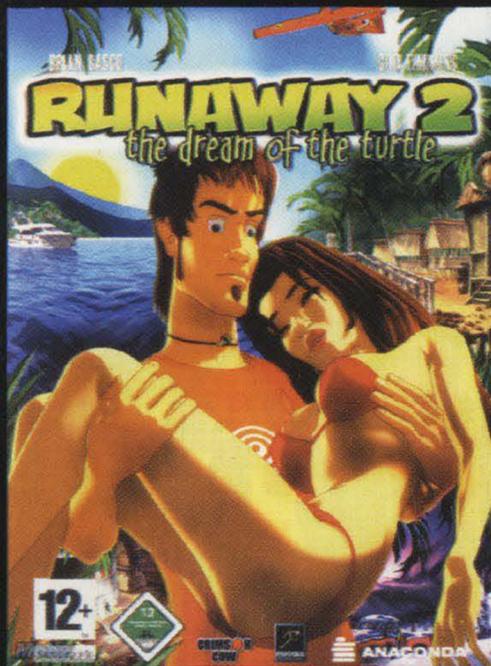
» I portavoce della Microsoft sconsigliano di utilizzare il joystick in ambiti esterni al Live Arcade... Niente paura: l'idea di utilizzarlo con Gears of War non ci aveva neanche sfiorato!



SAMUS

È giunto il momento di ricordare il nostro eroe videoludico del passato... Ehm... Stavolta in realtà si tratterebbe di un'eroina... Ma in fondo, neanche poi tanto... Beh, sia come sia, ecco a voi

- Samus Aran!
- Prima apparizione:** Metroid (1986 - NES)
- Caratteristiche distintive:** clamorosa tuta spaziale unisex arancione
- Arma preferita:** Wave Beam
- Azione più probabile:** appallottolarsi non appena le circostanze lo rendono possibile
- Azione meno probabile:** fare la massaia
- Fatto insolito:** per anni, milioni di giocatori hanno creduto che fosse un uomo...



► The Dream of the Turtle presenta numerose sequenze animate di sostegno allo svolgimento degli eventi principali in cui emerge senza dubbio la versatilità artistica dei membri dei Pendulo Studios...

ORGOGGIO PUNTA & CLICCA

RUNAWAY: CAPITOLO 2...

Sebbene il concetto di avventura grafica old style vegeti ormai da anni in una sorta di silenzioso limbo da cui sembra non esserci via d'uscita, in giro esistono ancora degli sviluppatori disposti a supportare questa riflessiva filosofia di gioco con titoli di assoluto valore. Tra questi brilla sicuramente per qualità il noto team Pendulo Studios che, dopo averne rispolverato con successo la formula nel 2001 attraverso la release dell'ottimo Runaway: A Road Adventure, hanno recentemente distribuito il suo sequel ufficiale, riscuotendo peraltro diversi attestati di stima da parti di tutti i vecchi affiliati della Point & Click Academy. Sottotitolato The Dream of the Turtle, questo nuovo episodio dalle mirabolanti avventure del giovane Brian Bosco e della sua compagna Gina è approdata sugli scaffali dei negozi europei riservati ai PC lo scorso nove marzo, trascinando a suo seguito una sostanziale evoluzione del bagaglio di situazioni ed enigmi intriganti che avevano caratterizzato il suo predecessore. Abilmente confezionato attraverso l'impiego del consueto stile grafico di impronta cartoon, questo progetto potrebbe sicuramente rivelarsi un valido acquisto per tutti gli amanti di questa antica etnia di produzioni, nonché un efficace incentivo a spingere i neofiti alla scoperta delle sue storiche qualità...



IL RITORNO DI TURRICAN

RESURREZIONE 3D PER UNO DEI PIÙ GRANDI SHOOTER DEL NOSTRO PASSATO...

Secundo una recente dichiarazione rilasciata ai microfoni di Gamasutra da Julian Eggbrecht, presidente del noto team Factor 5, il gruppo sarebbe decisamente interessato a realizzare una nuova versione 3D del leggendario shooter realizzato da Manfred Trenz nel lontano 1990 proprio sotto lo stesso marchio. Come conferma lo stesso Eggbrecht questo progetto, principalmente destinato alla PS3 dovrebbe ripercorrere lo stesso iter creativo seguito dalla serie di Metroid



in occasione del suo passaggio alle ambientazioni poligonali. Il nostro intento è essenzialmente quello di reinventare l'universo proposto nel titolo originale attraverso un processo di restyling molto simile a quello intrapreso dai Retro Studios con Metroid Prime". In risposta alle repentine obiezioni avanzate dai puristi del 2D riguardo

questa soluzione, Eggbrecht ha inoltre affermato che: sprecare tutte le opportunità che un sistema come PS3 mette a nostra disposizione realizzando solo una mera minestra riscaldata per irriducibili aficionados non rientra secondo me in una condotta produttiva onesta.



► Dal 1990 al 1994 il Team Factor 5 curò lo sviluppo di tutti i cinque episodi costituenti la saga di Turrican...

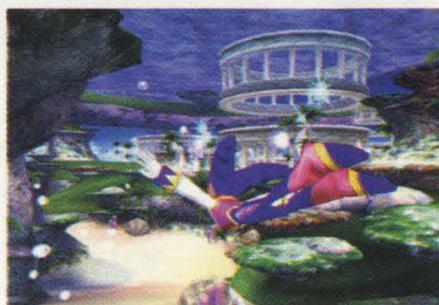
E credo che i gamer apprezzeranno il nostro punto di vista sulla questione". Nella speranza che questo eventuale remake possa mostrarsi quantomeno all'altezza della sua "musa ispiratrice" vi promettiamo di tenervi aggiornati su tutti i futuri sviluppi del caso...

NOTTI MAGICHE SU WII

SEGA AL LAVORO SU UN NUOVO
CAPITOLO DEL MAGICO NIGHTS!

Onirico, incantevole e squisitamente giocabile, NIGHTS rappresentò senz'altro una delle punte di diamante del catalogo Saturn. Amato alla follia dalla stragrande maggioranza dei possessori della sfortunata 32-bit Sega, il Flight-Action-Platform diretto e prodotto da Yugi Naka nel 1996, non godette tuttavia di alcun sequel, benché molti ne invocassero lo sviluppo a gran voce. Atteso invano per tutta l'epoca Dreamcast, l'erede di cotanta virtù narrativa e concettuale sarebbe finalmente in procinto di approdare sui circuiti del Wii grazie all'intervento di Takashi Iizuka, membro di spicco del SEGA Studio USA attualmente impegnato nelle vesti di Producer del progetto. Le nuove potenzialità di interazione offerte dal Wii spianano di fatto dei terreni precedentemente inesplorabili, abbattendo molti dei limiti strutturali che all'epoca imbrigliarono la nostra fantasia. Ora abbiamo la possibilità di proiettare i giocatori all'interno dell'universo che avevamo creato nel primo episodio e applicare alle dinamiche di gioco parametri di realismo straordinari". Non ci resta che incrociare le dita e sperare che il sole tramonti in fretta...

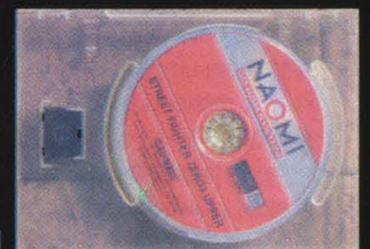
► Il tema del volo, protagonista pressoché assoluto del primo NIGHTS rimarrà ovviamente un elemento primario anche in Journey Into Dreams...



DE PROFUNDIS

IL DREAMCAST È CLINICAMENTE MORTO

Attraverso un freddo comunicato rilasciato nello scorso febbraio, Sega ha confermato l'interruzione definitiva della produzione di GD-ROM: un provvedimento che provocherà l'inevitabile estinzione del caro, vecchio Dreamcast nonché della leggendaria scheda Arcade NAOMI. Per quanto vi fossero ancora in cantiere alcuni progetti volti a sfruttare il supporto sopra citato, i dirigenti della compagnia hanno infatti ritenuto qualsiasi operazione produttiva a riguardo ormai priva di senso, compromettendo dunque irreversibilmente gli adattamenti del picchiaduro Melty Blood e del mech simulator Senko no Ronde, la cui release era attesa, per entrambi i formati, entro la fine dell'anno. Oltre a rattristare profondamente milioni di appassionati, la decisione della Grande S rappresenterà un ingente ostacolo anche per i piccoli sviluppatori giapponesi, dato che, alla luce del vantaggiosissimo rapporto qualità/prezzo offerto, l'hardware NAOMI rappresentava una riserva davvero preziosa per la creazione di titoli low budget.



► La scheda NAOMI debuttò nel 1998. Durante il suo arco di vita diede i natali a titoli del calibro di Power Stone, Virtua Tennis, Virtua Striker 2, Crazy Taxi e Dead Or Alive 2.

► I fan del picchiaduro nutrivano grandi speranze riguardo l'adattamento Dreamcast dello sbalorditivo picchiaduro Melty Blood Act Cadenza.



SI CHIUDE LA "CACCI ALLA VOLPE"

HACKER STATUNITENSE RIESCE A CRACKARE LA BETA VERSION DI STARFOX 2!

Erano anni che se ne parlava nel più fitto sottobosco della Rete e alcuni dicono vi fosse anche una sorta di premio destinato a chi ci fosse riuscito. Il compito non era certo dei più semplici: violare determinati data base Nintendo, penetrare nei relativi archivi e "rubare" la versione provvisoria di quell'ormai leggendario Star Fox 2 che i Fan dello SNES attesero invano per tanto tempo. Secondo quanto riportato recentemente dal noto portale gamerankings.com, quest'impresa da vero "Net Runner" sarebbe

stata portata a termine da un noto hacker statunitense che, prima di essere prontamente rintracciato dall'orwelliano sistema di sicurezza dei signori di Kyoto, avrebbe persino trovato il modo di diffonderla. Voci attribuite ai gamer che sono riusciti a metterci su le mani, riportano una descrizione quanto mai dettagliata del code, il quale ospiterebbe un intero stage decisamente simile a quello che avrebbe aperto le danze del successivo Lylat Wars per N64. Sebbene il diffondersi di notizie analoghe nasconda spesso trame



» Il franchise di Starfox ha rappresentato uno delle punte di diamante dell'armata Nintendo per tutto il corso degli anni '90, salvo poi eclissarsi lentamente in seguito alla release del deludente Starfox Adventures realizzato da Rare per Game Cube nel 2002

da leggenda metropolitana, l'autorevolezza delle fonti che hanno diffuso i particolari della vicenda lascerebbe ipotizzare una reale fondatezza dei fatti. A prescindere dall'autenticità di questi ultimi, diversi dirigenti della grande N avranno probabilmente già iniziato a prendere ansiolitici!

» Durante la sua intervista Mr. Herman ha inoltre dichiarato che attualmente la sua compagnia non ha intenzione di proporre capitoli della serie Metal Slug in questo particolare formato...



LA VIRTUAL CONSOLE SI PREPARA AD ACCOGLIERE GLI HIT DEL CATALOGO SNK

WII + NEOGEO = RETRO CULT!

Nel corso di una succosa intervista rilasciata da Ben Herman ai microfoni virtuali di IGN, il CEO di SNK Playmore ha confermato l'imminente avvio di una stretta collaborazione tra la sua compagnia e la Nintendo volta a trasportare i più blasonati successi mai realizzati sui circuiti del colossale Neo Geo. Tra le numerose informazioni tecniche fornite da Mr. Herman riguardo questa interessantissima iniziativa, i seguenti dettagli meritano senz'altro una menzione: il prezzo dei titoli previsti, le cui uscite dovrebbero rispettare una cadenza bisettimanale, sarebbe stato per esempio fissato intorno ai 1000 Wii Points (circa 200 crediti in più ai titoli appartenenti al catalogo Nintendo); la major nippono-statunitense ha inoltre tenuto molto a informare i suoi eventuali clienti che i titoli approderanno sulla Virtual Console in contemporanea mondiale e quindi senza offrire nessuna precedenza di sorta a determinate aree geografiche. Dato che, al momento, non è stata stilata ancora nessuna lista ufficiale dei giochi destinati a far parte dell'offerta, la Rete è stata invasa da indiscrezioni più o meno officiose. A ogni modo, la presenza di titoli come Fatal Fury, Art of Fighting e Samurai Shodown appare scontata...



L'INFANZIA DEL PRINCIPE

ANNUNCIATA UNA NUOVA VERSIONE DEL PRIMO CAPITOLO DI PRINCE OF PERSIA PER LIVE ARCADE

In una dichiarazione rilasciata recentemente da alcuni portavoce della Ubisoft, la compagnia ha reso noto di essere determinata a distribuire un promettente remake del primo, storico capitolo della Saga di Prince of Persia su servizio Live Arcade entro la fine dell'anno. A occuparsi di questa onerosa operazione saranno i ragazzi del Team Gameloft, una collaudata divisione interna alla major francese, il cui principale obiettivo sarà quello di amalgamare la struttura portante propria del classico firmato da Jordan Mechner nel 1989 a un deciso restyling di sprite, animazioni e fondali, volto a sfruttare al meglio le capacità hardware dell'X360 e ovviamente il supporto dell'alta definizione. Come

» Abbandonata repentinamente l'idea di riutilizzare l'anonimo sprite bianco visto nella versione originale del gioco, gli sviluppatori del Team Gameloft hanno optato per conferire al principe le fattezze che questi sfoggiava all'interno di The Sands of Time, il primo capitolo della saga a 128-bit.



dimostrato dalle prime immagini promozionali rilasciate in concomitanza con l'annuncio, il gioco manterrà la consueta impostazione bidimensionale dell'originale, arricchendone tuttavia il look mediante l'impiego di texture di elevata qualità, nonché di affascinanti effetti di illuminazione. Nel sottolineare

che il progetto resterà un'esclusiva Microsoft, i suoi responsabili hanno infine affermato di essere, al momento, decisi sul rispettare uno dei punti cardine del gameplay proprio della vecchia versione: l'obbligo di portare a termine l'intera avventura entro 60 minuti.

iCreate

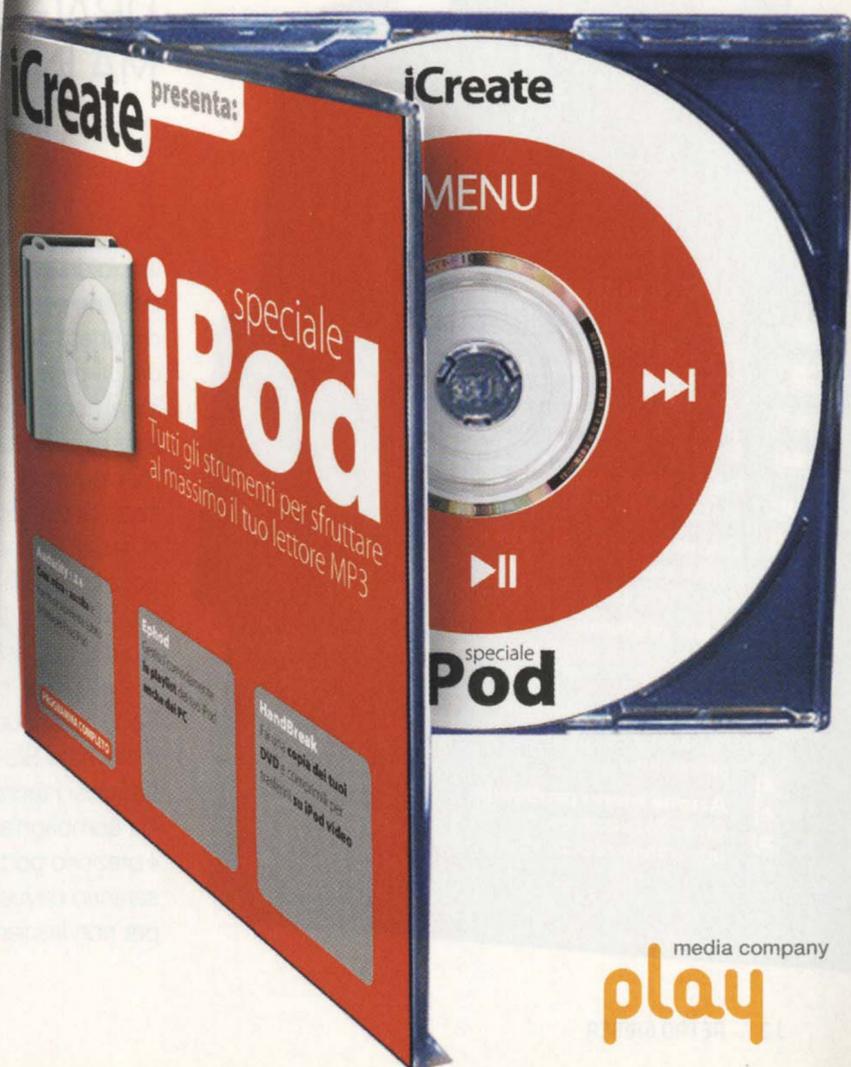
presenta:

Speciale iPod

**SCOPRI
QUALE IPOD
È PIÙ ADATTO
ALLE TUE
ESIGENZE**

All'interno i segreti di:

- **nuovo iPhone**
- **nuovo iTunes 7**



iCreate presenta: Speciale iPod

iPod

Tutti gli strumenti per sfruttare al massimo il tuo lettore MP3

iPhone

È un iPod?
È un palmare?
È un cellulare?
No, è tutti e tre!



Fai di tutto con il tuo

iPod

Scopri come usare al meglio **tutte le incredibili caratteristiche** del lettore MP3 della Apple

I NOSTRI TEST

Provati tutti gli iPod e tanti nuovi accessori

iPod e PC senza problemi

Grazie a Ephod gestire il tuo iPod con Windows non è mai stato così facile

Videophone e lettori MP4

Non solo i film in formato tascabile, ma anche tanta TV da vedere ovunque ti trovi

Giugno-Novembre 2007 - Semestrale - N. 5 - 7,90
9 771828 163000
7 0005
play
media company

La rivoluzione iTunes 7

Non un semplice aggiornamento, bensì tante novità e funzioni tutte da scoprire



I tuoi Podcast

Crea e ottimizza i tuoi Podcast audio e video, subito pronti per il Web



Rivista + CD-ROM
in tutte le edicole
a € 7,90

www.playmediacompany.it

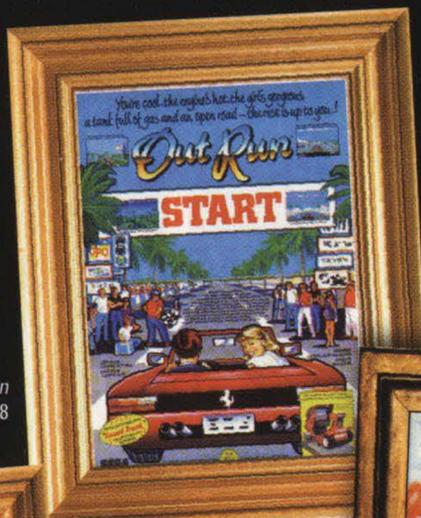
media company
play

DIAMO UN'OCCHIATA AD ALCUNE DELLE PIÙ INDIMENTICABILI PUBBLICITÀ VIDEOLUDICHE DEL NOSTRO PASSATO!

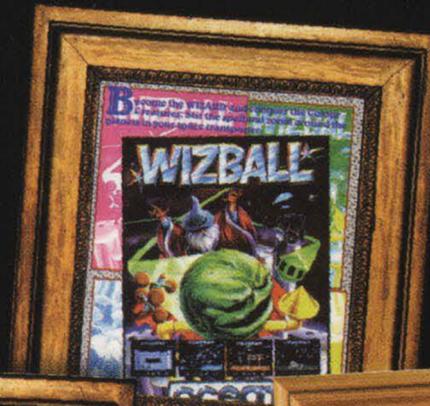
DR. SPOT



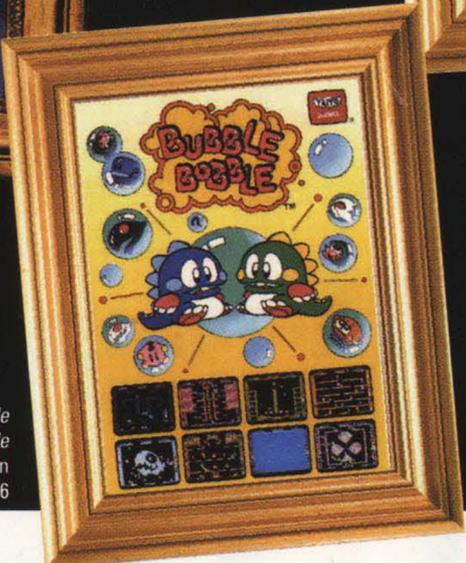
» Mortal Kombat USA 1992



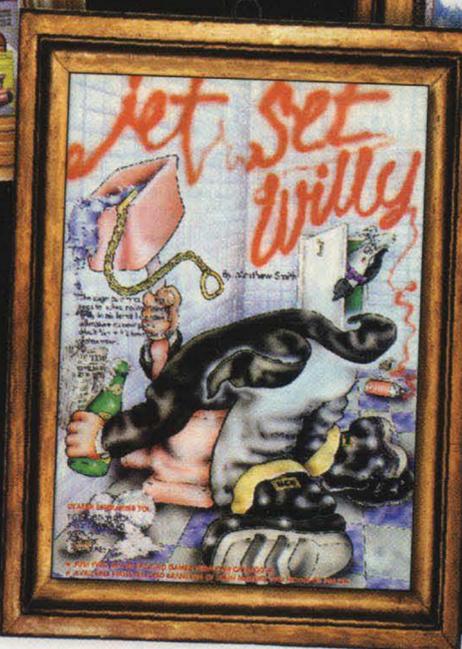
» OutRun UK 1988



» Wizball UK 1987



» Bubble Bobble Japan 1986



» Jet Set Willy UK 1984



» Sabre Wulf UK 1984

SALVALA ANCORA, DIRK!

DRAGON'S LAIR RITORNA PER L'ENNESIMA VOLTA... MA IN VERSIONE BLU-RAY

Da che mondo è mondo il varo di un nuovo supporto digitale implicita necessariamente il lancio di una nuova riedizione dell'immarcescibile cartoon-interattivo di genere Swords & Sorcery realizzato dal caro Don Bluth nel 1983. Nato idealmente con la nascita dei vetusti laserdisc, i quali ne ospitarono la mitologica versione da sala, questa sorta di tradizionale "battesimo al silicio" si ripeté infatti anche in occasione dell'arrivo dei primi CD-Rom e degli stessi DVD. Di conseguenza era dunque solo una questione di tempo prima che i portavoce della Sony ne annunciassero l'arrivo anche in formato Blu-ray. Come promettono fiduciosi i tecnici della Digital Leisure - la compagnia incaricata di orchestrare il prezioso porting - "Questa volta ci saranno davvero dei motivi concreti per non lasciarsi sfuggire il gioco".



» L'uscita di questa edizione di Dragon's Lair spianerà la strada al ritorno di molti altri classici appartenenti al vecchio filone arcade dei laserdisc game: fra i titoli già annunciati figurano le nuove versioni HD di Space Ace, Dragon's Lair II: Time Warp e Mad Dog McCree...

Grazie alle straordinarie capacità del "disco magico" della grande S di Tokyo, il formato video del Master originale è stato prima convertito in 16/9 e successivamente predisposto al pieno supporto della risoluzione 1080p. L'implemento della tecnologia Java permetterà inoltre ai giocatori di avvalersi dell'opzione di ascoltare

i commenti degli autori originali del progetto durante le loro partite: una feature molto gustosa che si andrà ad aggiungere a una lunga lista di contenuti speciali... Mentre leggete queste righe Dragon's Lair Blu-ray Edition dovrebbe già essere approdato sugli scaffali dei migliori negozi specializzati...



CATTIVI

MOTHER BRAIN

Senza grandi cattivi non ci sarebbero grandi eroi... Samus è senza dubbio una tipetta tosta... Ma, se non ci fosse la perfida Mother Brain, sarebbe solo un'altra biondina in scatola!

Prima apparizione: Metroid 1986 NES

Caratteristiche distintive: Appare a tutti come uno splendido cervellone ipertrofico...

Arma preferita: Un esercito di pirati dello spazio... Meglio se Zebesiani!

Azione più probabile: Rubare piccoli Metroid per poi clonarli all'infinito...

Azione meno probabile: Cuocere i vostri biscotti o darsi appuntamento col vostro partner.

IN EDICOLA

HORROR

CULT

€ 7,90

HORROR

€ 7,90

CACCIATORE DI ANIME

Solo un uomo può fermare il Signore delle Tenebre...



John Sinclair

è un esperto dell'occulto, abituato a combattere contro le forze del male, ma questa volta lo scontro sarà ancora più cruento e difficile...

DATI TECNICI

AUDIO

Italiano: Dolby Digital 5.1

Inglese: Dolby Digital 2.0

FORMATO 1.33:1



Luglio 2007 :: Mensile :: N. 14

€ 7,90



7 0014 >

play

Horror Cult n.14 - Luglio 2007

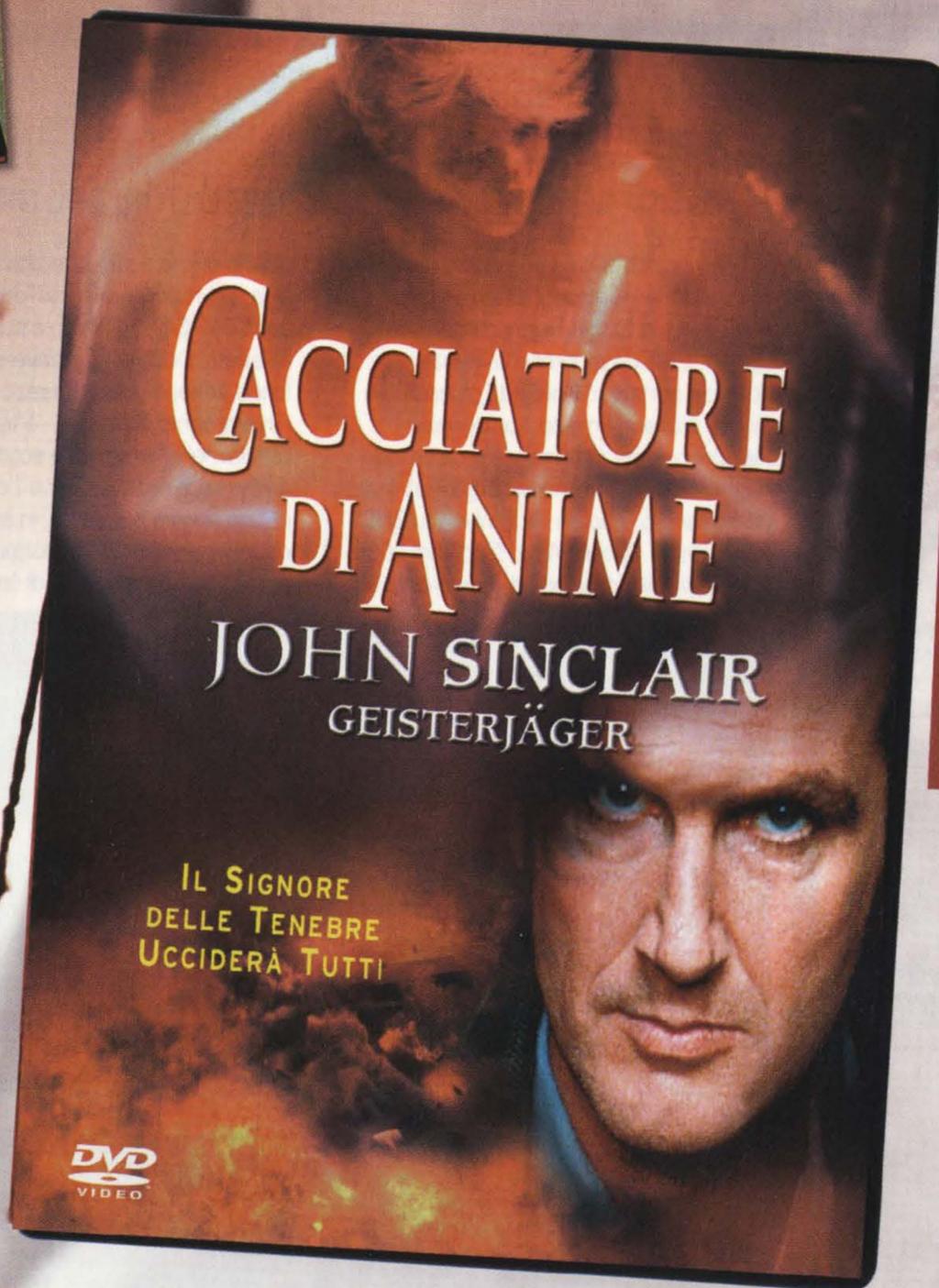
Pubblicazione mensile della Play Media Company Srl

Registrazione presso il Tribunale di Roma con il n. 332/03 del 18/07/2003 ISSN 1723-3488

Direttore Responsabile: Alessandro Ferri

Distribuzione: Parrini & C. S.p.A.

Via Vitorchiano, 81 - 00189 Roma



www.playmediacompany.it

E ADESSO LA VITTIMA SEI TU

www.playmediacompany.it

media company
play

DVD VIDEO

FILM IN DVD

I CAVALIERI CHE FECERO L'IMPRESA

L'intera cosmologia di EHS64 ruota intorno al lavoro di questi cinque brillanti individui, la cui sfrenata passione per il soccer game della Audiogenic ha piacevolmente sorpreso persino i suoi stessi sviluppatori...



ANDY
BUENOS AIRES (ARGENTINA)
RANKING ONLINE LEAGUE 6
PARTITE GIOCATE 161
PUNTI 1001
STATUS EHS64 SVILUPPATORE
PHP / DB ADMIN / MOD



PABLO
MILANO (ITALIA)
RANKING ONLINE LEAGUE 2
PARTITE GIOCATE 359
PUNTI 1245
STATUS EHS64 TRAINER PER
NUOVI UTENTI



SELCUK
ISTANBUL (TURCHIA)
STATUS EHS 64 SERVER PROVIDER
/ SVILUPPATORE PHP / DB ADMIN



VID
MILANO (ITALIA)
RANKING ONLINE LEAGUE 1
PARTITE GIOCATE 344
PUNTI 1309
STATUS EHS64 SVILUPPATORE
PHP / MOD / ADDETTO
ALLA MAILING LIST



VILI
GODOLLO (UNGHERIA)
RANKING ONLINE LEAGUE 5
PARTITE GIOCATE 167
PUNTI 1002
STATUS EHS64 WEB MASTER

PALLA IN

Che si tratti di appassionati di GdR, cultori del genere shooter o aficionados dei picchiaduro, i giocatori italiani riservano da sempre una larga fetta delle loro sessioni di gioco alle simulazioni calcistiche. Quella che rappresenta, a tutti gli effetti, una ferma costante del

nostro modo di vivere i videogame non poteva ovviamente che riflettersi anche in ambito retrogaming, dove questa passione sfocia spesso in iniziative d'indiscutibile interesse. Come prevedibile, è proprio sulle fitte trame della Rete che il Retro Soccer ha incontrato i maggiori successi: sviluppatosi grazie

EHS64

PURO SOCCER "OLD SCHOOL" PER I CULTORI DEL GRANDE EMLYN HUGHES

Nato nel 1999 dalla comune passione nutrita dagli attuali gestori del sito per il vecchio Emlyn Hughes International Soccer, EHS64 rappresenta senza dubbio il portale n°1 per tutti gli hardcore fan del classico firmato Audiogenic. Particolarmente eterogenea e oltremodo nutrita, questa community organizzò il suo primo torneo ufficiale - la Emlyn HUGHES International Soccer Word Cup - nel 2000 in quel di Milano, salvo poi incrementare le

attività online e stipulare una vera e propria lega, nel momento in cui l'ottimo emulatore per C64 "CCS64" iniziò a supportare il Kaillera. Dopo aver attraversato un lungo periodo di ristrutturazione, il sito - interamente in inglese - è tornato ufficialmente in attivo lo scorso 22 aprile, anche se la relativa Online League resterà chiusa ancora per un po' in attesa del completamento di una riorganizzazione strutturale che impedirà di fatto l'utilizzo di

cheat che in passato hanno compromesso l'equilibrio delle partite. Strutturato con adeguata perizia tecnica e farcito di ogni eventuale informazione relativa alla community, ai tutorial tecnici, alla storia del gioco originale e persino a quella dei suoi sviluppatori, questo portale rappresenta di fatto un punto di riferimento imprescindibile per tutti gli amanti Retro Soccer.

SITO UFFICIALE www.ehs64.net

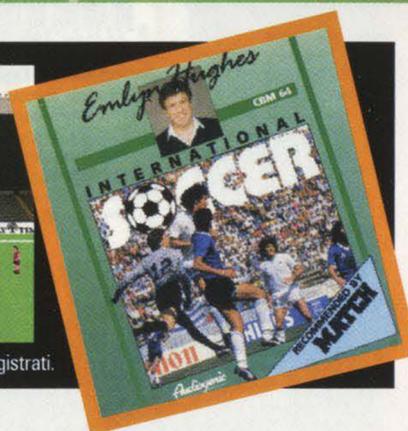


THE ONLINE LEAGUE

Interamente gestita via Rete, la Emlyn HUGHES Online League offre la possibilità di partecipare a un avvincente campionato tra membri registrati della community, i quali si sfidano in partite programmate attraverso completi calendari utilizzando il gioco via emulatore CCS64. Oltre a offrire diverse tipologie di incontri, i quali avranno sempre un loro peso sul ranking dell'utente, questi testa a testa presentano la possibilità di sfruttare determinati server (ribattezzati stadi), le cui caratteristiche vengono generalmente incontro alle comuni esigenze di connessione degli utenti coinvolti. Per ogni ulteriore spiegazione sulle modalità d'accesso alle partite e alla Online League il sito offre in ogni caso una ricca sezione di informazioni.



» La community di EHS64 vanta ben 41 utenti registrati.



RETE

ALLA SCOPERTA DEL
RETRO SOCCER: IL NUOVO
TREND CHE STA INVADENDO
L'ONLINE GAMING!

all'impegno di molteplici appassionati, questo fenomeno va di fatto espandendosi a macchia d'olio in tutto il mondo con la complicità di curatissimi siti dedicati alla celebrazione di gloriosi hit del passato e al conseguente allestimento di clamorosi tornei online arricchiti dalla presenza di classifiche ufficiali,

premi e raduni a tema... Al fine di contribuire alla diffusione di questo "verbo", abbiamo dunque pensato di effettuare una succosa panoramica sul movimento in questione, strizzando logicamente l'occhio alla scena italiana e in particolare a due delle community più rappresentative attualmente in giro...

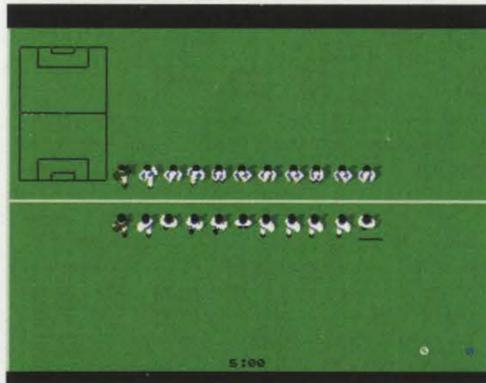
KICK OFF 2 ITALIA

LA COMMUNITY PER CHI AMA IL VECCHIO CALCIO "ALL' ITALIANA"

Formata da un omogeneo gruppo di cultori del mitico Kick Off 2 incontratisi sulla Rete e battezzata ufficialmente nel 2005 dal suo fondatore Luigi Freguglia, la community Kick Off 2 Italia ha sede a Milano e vanta una proficua collaborazione con la nota Kick Off Association. Noto in via ufficiosa anche come "Kick Off House", il sito in questione si dedica essenzialmente a gestire le attività legate al grande titolo supportato che hanno luogo in Italia, preoccupandosi pertanto sia della manutenzione dell'hardware destinato all'allestimento dei vari tornei che all'organizzazione degli stessi, i quali hanno regolarmente luogo in città e usufruiscono spesso del supporto di alberghi e di hall dedicate. Ben congegnato e interamente in italiano, il sito ufficiale della community offre una completa panoramica sull'intero progetto, riservandosi di mettere al servizio degli eventuali utenti tutorial tecnici di vario tipo, regolamento e, ovviamente, una sezione adibita alla registrazione che permetterà a questi di partecipare ai vari tornei ufficiali ed essere quindi inseriti nell'apposito ranking. Attualmente, le partite vengono giocate su una speciale versione del gioco chiamata Kick Off 2 Competition Version che, oltre ad apportare diverse modifiche strutturali rispetto al code originale, viene frequentemente aggiornata tramite implemento di svariate novità in ambito gameplay e accurato debugging. Come sottolineano



» La community di Kick Off 2 Italia si occupa generalmente anche di fornire gli Amiga e i joystick necessari all'allestimento dei vari tornei in sede...



» I membri dello Staff di Kick Off 2 Italia preferiscono allestire sempre tornei in sede, dato che l'elevata velocità di gioco propria del classico firmato da Dino Dini è spesso causa di fastidiosi lag anche via connessione ADSL...

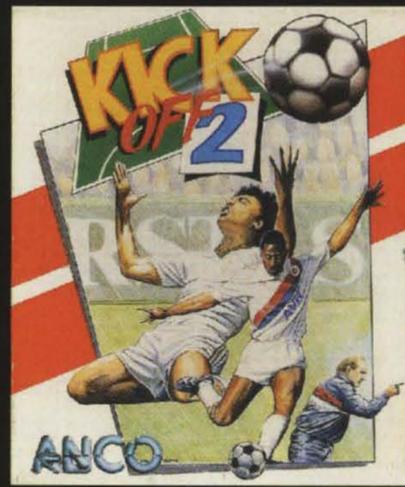
gli stessi gestori del sito, la community è in continua espansione e non attende altro che arricchire ancor di più la sua grande famiglia... Se avete sempre amato Kick Off 2 e nel tempo avete iniziato a sentirvi orfani di un tale capolavoro, non vi resta quindi che recarvi all'apposito link!

SITO UFFICIALE www.kickoff2.it

KICK OFF 2 Italia

LA KICK OFF ASSOCIATION

Fondata nel 2001, la Kick Off Association è l'organizzazione internazionale che si occupa di regolare lo svolgimento di tutte le iniziative più importanti legate allo storico franchise di Dino Dini. Sotto la sua supervisione vengono periodicamente allestiti tornei, stilati ranking ufficiali e, soprattutto, gestite le varie fasi dell'ormai leggendaria World Cup: il grande avvenimento annuale in cui giocatori di Kick Off 2 provenienti da tutte le parti del globo si affrontano per stabilire chi sia realmente il numero uno. Varata nel 2001, questa competizione ha ospitato circa 30 sfidanti nel corso della sua prima edizione, salvo poi superare la soglia delle sessanta unità nel corso delle ultime. Per scoprire ulteriori dettagli sull'associazione e apprendere le modalità di iscrizione è sufficiente recarsi al seguente link: <http://www.ko-gathering.com/>



THEY ARE THE CHAMPIONS

Analogamente a EHS64, anche la community di Kick Off 2 Italia vanta una classifica interna composta dagli utenti più capaci. Alcuni di loro occupano i primi posti dei ranking mondiali: un particolare che, alla luce delle tre World Cup vinte e dei numerosi posizionamenti tra i primi posti della competizione, attesta di fatto che gli italiani siano tra i più grandi giocatori di Kick Off 2 al mondo... Vi va di conoscere meglio i nostri campioni?



LUIGI FREGUGLIA

PROVENIENZA PAVIA
NICKNAME IL MAESTRO
CURRICULUM CAMPIONE DEL MONDO NEL 1991 / VICE CAMPIONE DEL MONDO NEL 2004
STATUS KICK OFF 2 ITA WEB MASTER



GIANNI TORCHIO

PROVENIENZA MILANO
NICKNAME RE TORCHIADOR
CURRICULUM VICE CAMPIONE DEL MONDO NEL 2005 / TERZO CLASSIFICATO NEL MONDIALE 2006
STATUS KICK OFF 2 ITA MOD



MARCO DE IACO

PROVENIENZA MILANO
NICKNAME TROGLOS
CURRICULUM QUARTO CLASSIFICATO NEL MONDIALE 2006
STATUS KICK OFF 2 ITA MOD



MAURIZIO LEPARULO

PROVENIENZA MILANO
NICKNAME MIDAUNACOCA
CURRICULUM N/D
STATUS KICK OFF 2 ITA ESPERTO DEL MERCATO



MARIO FICHERA

PROVENIENZA BERGAMO
NICKNAME MILLEMEDIANE
CURRICULUM VICE CAMPIONE DEL MONDO NEL 2006
STATUS KICK OFF 2 ITA MECCANICO DEI JOYSTICK

SEGA

MEGADRIVE

IL MEGADRIVE NON FU LA PRIMA NÉ L'ULTIMA CONSOLE DELLA SEGA, CERTAMENTE PERÒ FU QUELLA CHE EBBE MAGGIORE SUCCESSO. UNA MACCHINA NATA PER AVERE UNA SALA GIOCHI IN CASA, QUASI ORGOGLIOSA DI SFOGGIARE SULLO CHASSIS QUELLA SCRITTA 16-BIT...



Modem Wars

La Sega precorse davvero i tempi con il Megadrive. Il 3 novembre del 1990 uscì sul mercato l'oggi quasi dimenticato Megamodem, con il quale si poteva giocare sulla linea telefonica. Questo apparecchio sfruttava una linea analogica e la velocità di connessione era di 1200 bps. "Il nostro servizio Game Toshikan", ricorda Nagumo, "metteva l'utente in grado di scaricare giochi, ricevere notizie dalla Sega e sfidare altri giocatori online". È incerto quanti e quali titoli ne abbiano fatto uso: noi abbiamo conferme solo per TEL TEL Mah-Jong e per la serie di Stadium. Più interessanti furono i download dei prodotti: avventure di testo di Phantasy Star e altri giochi come Pyramid Magic e Flicky, quest'ultimo su una cartuccia speciale. Con la chiusura del servizio del 1993, i fan crederono di aver detto per sempre addio a questo materiale, ma l'anno dopo uscirono due compilation per Mega CD, Sega Games 1 e 2, che comprendevano quasi tutti i titoli disponibili. Questi dischi, particolarmente ambiti dai collezionisti di Phantasy Star, sono oggi rarissimi.



Il destino della Nintendo si intreccia con quello del Megadrive. La Grande N ha finito per trarre più di un vantaggio dalla competizione che la vide per lunghi anni opposta alla Sega. Fu l'arrivo del Megadrive che spinse la Nintendo ad aggiornare l'ormai obsoleta tecnologia del NES, e fu anche la nera console della Sega a mutare il volto del mercato, indicando la via che avrebbe dovuto

percorrere per arrivare dove è arrivato oggi. Il Megadrive resta una delle più importanti macchine nella storia dei videogiochi, che con il suo Sega Channel riuscì ad anticipare in qualche modo grandi novità dell'era attuale come l'Xbox Live e la Virtual Console. La sua fu una magia che la Sega stessa non fu più in grado di ripetere.

La macchina esordì in Giappone il 29 ottobre del 1988. La versione americana uscì dopo meno di un anno, mentre per quella europea fu necessario attendere il novembre del 1990. Per meglio comprendere quale importanza avesse il lancio del Megadrive, occorre riassumere la storia del mercato delle console nei tardi Ottanta.

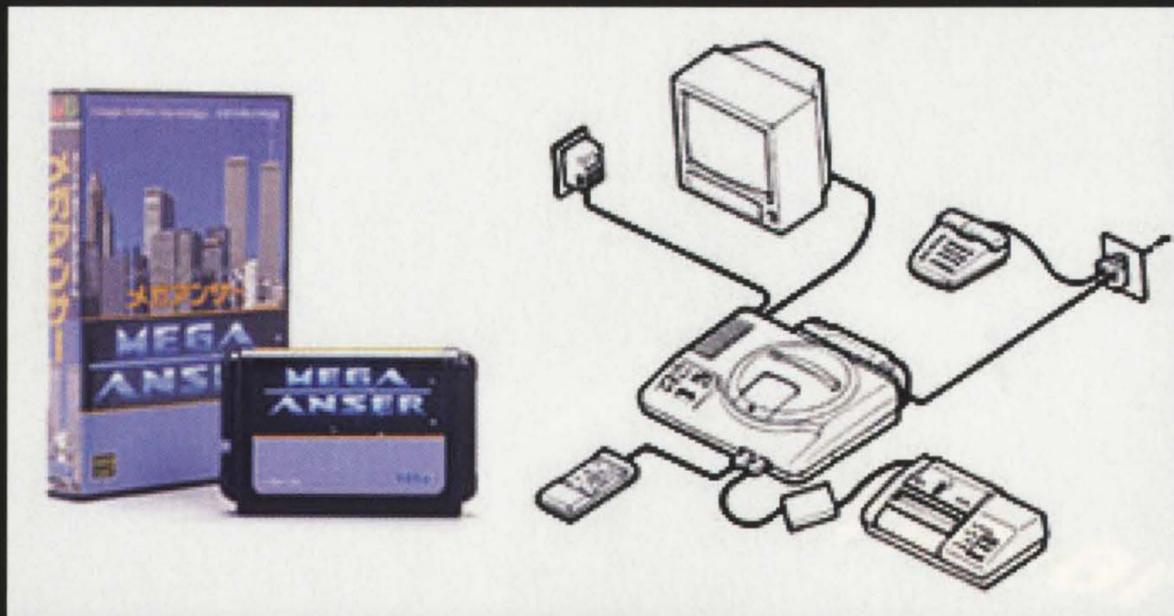
La Sega aveva fatto il suo ingresso in questo settore con i SG-1000 Mark I, II e III (presentati sul mercato del Sol Levante fra il 1981 e il 1985). Il terzo di questi modelli fu trasformato, per i mercati occidentali, nel noto Sega Master System. Tecnicamente superiore al NES, l'MS non incontrò tuttavia il successo sperato e si fermò a una quota di mercato del 5 per cento circa, sopravanzando la macchina della Nintendo nel solo Brasile. Il NES sembrava inattaccabile (arginato solo in Europa dalla diffusione dei più economici home computer), tanto che neanche l'uscita sul mercato del PC-Engine (frutto degli sforzi congiunti della Hudson Soft e della NEC), esportato due anni più tardi negli USA col nome di TurboGrafx 16, riuscì a scalzarne il primato.

Quando la Sega decise di gettare nella mischia un terzo contendente al posto del Master System, le prospettive apparivano del tutto sfavorevoli per la casa nipponica. Secondo David Sheff, persino il presidente della Nintendo Yamauchi era convinto che la nuova macchina non potesse costituire alcun pericolo. Fondata da un americano e non da giapponesi, la Sega contava su un capitale di investimento di "soli" 700 milioni di dollari, cinque inferiori a quello della NEC. La nuova console venne sottovalutata e ritenuta sulla carta la più debole del mercato. Nonostante ciò, la compagnia proseguì decisa per la sua strada: nel corso dell'intervista con Retro Gamer, alla domanda se la Sega pensasse di trasformarsi in quegli anni in uno sviluppatore per NES o PC, Yasushi Nagumo, PR e Team Manager della



SEGA

MEGA DRIVE



» Sopra e a destra: il Mega Anser era rivolto a tutti coloro che volevano gestire il proprio conto in banca con il Megadrive.



お問い合わせは…… ●メガアンサー・サポートセンター
フリーダイヤル 0120-012235 (通話料無料)

SEGA® SEGA®

“IL GENESIS FU OFFERTO ALL'ATARI. JACK TRAMIEL RITENNE IL PREZZO ECCESSIVO E NON SE NE FECE PIU' NULLA” MICHAEL KATZ

SOJ, ha risposto con un secco no.

A ogni modo, l'influenza del Famicom si avvertiva anche all'interno dello staff Sega. Yuji Naka in persona ha ammesso di aver realizzato a suo tempo un emulatore NES per il Megadrive. “Non faceva girare proprio tutto”, ha detto, “ma fu un'occasione per divertirmi. Chiamavo le persone e mostravo loro Mario che correva e saltava sul Megadrive”.



Originali e derivati

Della grande popolarità del Megadrive sono indice le tante variazioni che interessarono questa macchina. Si andava dal Wondermega della JVC, che riuniva MD e Mega CD, all'analogo ma più piccolo Multi-Mega (CDX in America), ottimo anche come lettore CD portatile, all'Aiwa CSD-GM1, che comprendeva una radio. La console della Sega fu anche integrata al Laseractive della Pioneer. I fan dell'MSX saranno sorpresi nel sapere dell'esistenza di ibridi Megadrive-MSX (gli AX-330 e AX 990), venduti nei paesi arabi. Dal Megadrive derivò anche il Teradrive, un home computer nipponico, il cui equivalente occidentale fu l'Amstrad Mega PC. E ancora si videro il Nomad, il noto Megadrive portatile, e il Mega Jet, usato sulle linee aeree giapponesi. Senza contare i cloni NES che spesso riprendevano lo chassis del Megadrive!

LE ORIGINI DEL GENESIS

La principale fonte di profitto per la Sega, sul finire degli anni ottanta, era costituita da vistosi e appassionanti coin-op come Space Harrier e Hang On. Il boss della Sega Hayao Nakayama decise perciò che la console successiva avrebbe dovuto essere un vero e proprio sistema arcade da casa. Lavorando in gran segreto con Hideki Sato, Nakayama operò alcune modifiche al System-16, l'hardware della compagnia dal quale derivavano i coin-op di Shinobi e Altered Beast. L'obiettivo consisteva nel realizzare una macchina che, oltre ad avere una grafica e un sonoro di qualità superiore, potesse consentire conversioni più o meno fedeli di quei

giochi da bar che divertivano tanto gli utenti. Malgrado la nuova console fosse inferiore al System-16 in termini di velocità del processore e numero di colori su schermo, Sato la dotò di qualche caratteristica extra. Era retrocompatibile con il Master System (occorreva usare uno speciale convertitore) e avrebbe potuto accogliere numerose periferiche quali un mouse, una tastiera, un disk drive, una tavoletta grafica, un modem e una stampante. Si prevedeva persino di poterla collegare a un lettore CD. Fu la rivista nipponica Mag! ad annunciare per prima il sistema nel giugno 1988, quando si trovava ancora allo stadio di prototipo. Il nome interno del progetto era Mk-1601, ma per il lancio la Sega lo sostituì con qualcosa di maggiore impatto. Furono vagliate trecento differenti proposte e si scelse infine di chiamarlo Megadrive. L'ingresso sul mercato avvenne in sordina, oscurato soprattutto dall'uscita di Super Mario Bros. 3, avvenuta una settimana prima. Fuori dei negozi non si registrarono le code chilometriche che nel Sol Levante siamo oggi abituati a vedere al lancio di quasi ogni nuova macchina. Alcune riviste come Famitsu e Beep! ne diedero tuttavia un giudizio favorevole e contribuirono alla formazione di una comunità di utenti, grazie alla quale nel primo anno furono vendute, si



» Numerosi Mega Jet furono venduti di straforo dopo essere stati rubati da pirati dell'aria indonesiani.



» Un giovane Hideki Sato lavora a un prototipo del Megadrive, macchina del quale fu il progettista principale.



» Tantissimi furono i giochi cinesi e coreani per MD, come Barver Battle Saga - The Space Fighter, rinominato Final Fantasy quando venne tradotto in russo.



» Sopra e sotto: Con il Power Base Converter era possibile giocare su Mega i titoli del Master System



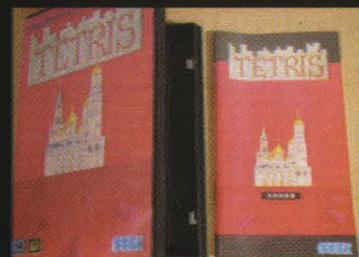
stima, circa 400.000 unità del modello. Fedele ai suoi propositi di partenza, la Sega aggiunse al Megadrive un modem (vedi il box) e un servizio bancario online in collaborazione con la Nagoya Bank. Il risultato fu il Mega Anser (sic), un sistema completo appunto di un modem, un tastierino numerico e una stampante particolarmente costosa. La macchina venne a sua volta convertita al mondo arcade con la creazione della scheda System C-2 e quindi dei sistemi Mega Tech e Megaplay, per i quali furono sviluppati complessivamente un'ottantina di giochi. In Giappone si videro anche la più rara delle versioni di Tetris nonché alcuni favolosi GdR come Rent-A-Hero e King Colossus (tradotti in tempi recenti dai fan). Fu comunque in Europa e negli Stati Uniti che il Megadrive andò davvero forte. La Sega puntava alla conquista dei mercati mondiali e quasi ci riuscì, assistita da una grande determinazione, da un pizzico di fortuna e da un eccellente catalogo di grandi titoli.

GIOCO A TUTTO CAMPO

Ken Horowitz di Sega-16.com ci ha gentilmente fornito i testi di alcune interviste da lui realizzate a esponenti dell'industria, che ci consentono di ricostruire meglio cosa accadde quando si cominciò a esportare il Megadrive all'estero. Uno di costoro è Michael Katz, ex direttore della Sega of America e manager del primo anno commerciale del Genesis (il Megadrive USA): "Mi insediai un mese dopo il lancio della macchina", ha raccontato Katz. "La compagnia era piccola, meno di 50 dipendenti, e aveva cambiato più volte presidente negli anni del Master System. Ero ai diretti ordini di Dave Rosen (fondatore della Sega, ma all'epoca vice segretario) e di Nakayama. La Sega americana era fondamentalmente una compagnia di distribuzione. Il software veniva tutto dal Giappone. All'inizio mi diedi da fare per tenere alto il morale dei dipendenti, cercai di prepararli all'idea di sfidare un colosso come la Nintendo", Katz, giunto in ritardo, non poteva sapere del motivo per cui il nome della macchina era stato mutato da Megadrive in Genesis. Pare comunque si trattasse di un problema legale, dovuto al fatto che negli Stati Uniti esistesse già una piccola compagnia di informatica chiamata appunto Mega Drive Systems Inc.

Ansiosi di saperne di più, abbiamo contattato noi stessi Katz, che ci ha rivelato un gustoso aneddoto precedente al lancio del Genesis. "Quando ero presidente della Atari Games Division, la compagnia si vide offrire il Genesis dalla

Sega. Fu Dave Rosen in persona a incontrare Jack Tramiel e me. Jack, però, era talmente preso dalla sua nuova linea di computer (gli ST), da disinteressarsi persino delle vecchie console Atari. Il prezzo gli parve inoltre eccessivo. Alla fine non se ne fece nulla". E quelle deprecabili barriere locali che impedivano ai giochi giapponesi di funzionare (a meno di non ricorrere a un adattatore) sulle macchine destinate all'esportazione? Katz ha sostenuto di non avere all'epoca alcun controllo sulla cosa e che tutte le decisioni venivano prese in Giappone. "Era la Sega Japan International a occuparsi del marketing", dice. Rivolta la stessa domanda a Nagumo, questi, asciugandosi il sudore dalla fronte, ha dichiarato che "le barriere regionali servivano al rispetto di luoghi e tempi commerciali". Un tentativo poco riuscito, dato che alcuni hacker scavalcarono presto le protezioni, mentre più avanti si scoprirono alcuni semplici



» La più rara e costosa versione di Tetris. Per entrare nell'esclusivo "club dei proprietari" servivano tanti soldi e qualche contatto sottobanco.

IL MEGADRIVE PIACQUE TANTO PERCHÉ RIUSCÌ A COPRIRE UNA VASTA FASCIA DI MERCATO





Che danno sul primo?

Di aneddoti sul MD ne circolano così tanti da riempire un centinaio di box come questo. Con l'uscita dei primi giochi scaricabili su Wii, speravamo che Nagumo ci facesse sapere qualcosa sull'antesignano Sega Channel, ma lui non si è speso più di tanto. "Era un servizio di televisione via cavo che negli Stati Uniti permetteva di scaricare videogiochi e giocarli ogni mese secondo limiti prefissati. Avevamo fatto qualcosa di simile in Giappone". Dal 1993 i giochi furono invece messi a disposizione per il download (divisi per genere), al prezzo di 12,95 dollari al mese. Le offerte erano a rotazione, estese ad alcuni titoli inediti e alle importazioni! Potevano essere giocati all'infinito, ma duravano finché la console era accesa.



» Con il suo inedito stile da albo a fumetti, Comic Zone fu uno di quei titoli che rendevano degno l'acquisto di un Megadrive. Uno splendido picchiaduro.

metodi per modificare l'hardware.

Il Megadrive è stata la console della Sega dal più vasto successo di pubblico. Le statistiche indicano un numero di unità vendute fra i 30 e il 35 milioni, di cui appena il dieci per cento in Giappone. Per incoraggiare la penetrazione del modello, la compagnia chiese alla filiale americana di cantare il termine giapponese "HYAKUMANDA!" (che in inglese significa "un milione"). Katz osserva che dietro questo invito si nascondeva uno specifico obiettivo da parte della Sega. "Probabilmente", sostiene, "ritennero che quella del milione di unità nel primo anno di vendita avrebbe costituito una dichiarazione a effetto". Di console, in verità, se ne vendettero "solo" cinquecentomila, che però, secondo Katz, era comunque un ottimo risultato. "Non ci spingemmo oltre perché il Genesis era una macchina nuova, non aveva all'inizio tanti giochi. Battere la Nintendo, inoltre, non era impresa facile". Parole, queste ultime, da quotare in pieno. La grande N non esitava a usare metodi poco ortodossi per salvaguardare la sua ottima posizione sul mercato USA. I negozi venivano "convinti" a non accettare i prodotti della Sega, gli sviluppatori dovevano firmare rigidi contratti che li vincolavano anima e corpo alla Nintendo. Alla fine, però, diverse compagnie di sviluppo iniziarono a guardare al Megadrive come a una seria e conveniente alternativa. La Namco rinnegò la sua fedeltà alla Nintendo, mentre la EA studiò attentamente la nuova tecnologia e la usò per produrre titoli di alta qualità. Tutto ciò rese la console molto appetibile ai consumatori. "Non ci piacque che avessero sezionato il Genesis", ricorda Katz, "e ci facemmo ricompensare con la stessa moneta. Ci serviva al più presto un gioco di football con Joe Montana (quello sviluppato dalla Media Genic era troppo indietro), perciò chiesi a Trip (Trip Hawkins) di avere una copia di John Madden Football. Lui acconsentì, riservandosi una royalty sulle vendite del software. Il primo gioco di Joe Montana non era che un adattamento di John Madden della EA, fatto ancora oggi poco conosciuto".

Il marchio più fortunato del Megadrive fu naturalmente Sonic, per anni uno dei personaggi più popolari nel mondo

dei videogiochi. Viene da chiedersi cosa sarebbe potuto accadere se il porcospino dai capelli blu non avesse avuto questo successo. Nagumo, interrogato sull'argomento, non respinge l'ipotesi che la Sega potesse servirsi di altri marchi per sfidare Mario. "A quell'epoca, le strategie pubblicitarie e di marketing comprendevano vari titoli. Sonic era uno dei tanti". Katz è più articolato. Quando gli chiediamo se sia vero che all'inizio la Sega of America non amasse troppo Sonic, così risponde: "Ne sottovalutai certamente il potenziale. I giapponesi avevano costruito il gioco intorno a un personaggio - un porcospino, appunto - con il quale nessun americano fra i 6 e i 16 anni poteva avere familiarità. D'altra parte, al nostro catalogo mancava un protagonista dalla forte identità, qualcuno tipo Donkey Kong. Non appena ci rendemmo conto di quanto fosse ben fatto Sonic, decidemmo di offrirlo insieme al Genesis (proprio come aveva fatto la Colecovision con Donkey Kong, nel 1981), e dico che, senza Sonic, il Genesis forse non avrebbe venduto tanto. Fu una mossa importante, tanto più che a noi della filiale americana competeva unicamente la realizzazione di titoli sportivi".

Nonostante l'impegno e gli indiscutibili risultati, nel 1990 Katz fu sostituito da Tom Kalinske, la cui figura ha oscurato un po' ingiustamente quella del suo predecessore. Nel corso di alcune interviste, Kalinske ha spiegato come Sonic si trasformò nel titolo bundle della console. "Ero il CEO della compagnia da appena un mese, quando incontrai Nakayama per fare il punto. Gli dissi chiaro e tondo che, a mio parere, andavano fatte tre cose. Primo, tagliare il prezzo della console a 149 dollari. Secondo, insistere con lo sviluppo di software americano. Terzo, buttare via Altered Beast, il gioco allora incluso nella confezione della console". Il boss parlò per due ore in giapponese e io lì, seduto, senza capire una parola. Alla fine, Nakayama disse: "Nessuno qui è d'accordo con quanto lei dice". Convinto che mia esperienza con la Sega fosse al termine, feci per andarmene, quando il boss aggiunse: "Le decisioni per l'Europa e gli Stati Uniti, però, sono di sua competenza. Vada avanti e faccia come crede".



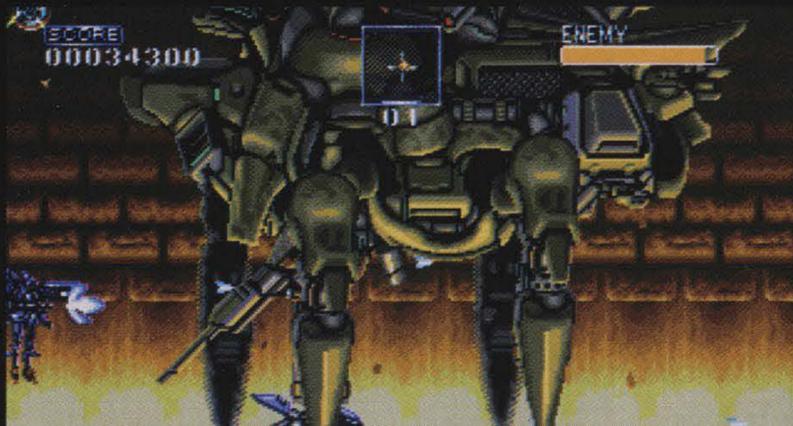
» Megadrive Fan, una delle tante riviste nipponiche dedicate al Megadrive.



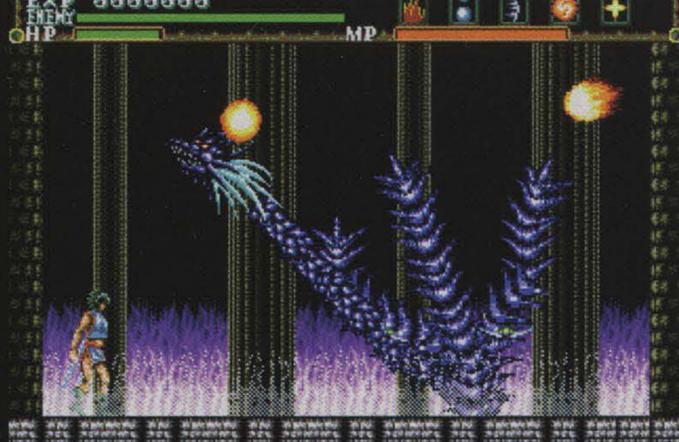
» In alto e sotto: Pochi GdR si sono avvicinati alla qualità della serie di Phantasy Star, in particolare quella del quarto episodio.



» Sopra e sotto: Fluidi come il napalm liquido, Ranger X fu uno sparattutto frenetico, che stupì chi non era abituato a una grafica e a un sonoro di quel livello. blaster, with audio and visuals that'd melt the brain of those unaccustomed to such splendour



Negli Stati Uniti, il Megadrive stracciò il TurboGrafx 16 e si comportò bene anche contro il NES, al punto da risvegliare quel gigante addormentato che rispondeva al nome di Nintendo, costretta nel 1990 a rispondere con la sua nuova console Super Famicom. Ebbe inizio allora la "vera" competizione, quella ancora oggi viva nei cuori e nelle menti di tanti giocatori. La Nintendo si dimostrò subito irraggiungibile sul mercato giapponese, dove poteva contare sull'appoggio di due compagnie come la Square e la Enix, ma fuori della madrepatria il discorso era differente. La Sega si era mossa prima, aveva abbassato i prezzi e stava circondando la macchina di un ottimo catalogo. Fu presto chiaro che il Megadrive non poteva, tecnicamente, reggere il confronto con il Super Famicom, decisamente superiore per potenza grafica e sonora (anche se la macchina della Sega disponeva di un processore più veloce). Gli sviluppatori dovevano mettercela tutta per realizzare versioni all'altezza di quelle Nintendo e per riuscirci ricorrevano spesso a varie feature o astuzie grafiche. Il Genesis, in ogni caso, aveva più giochi per adulti ed era considerata una macchina più libera del Super Famicom. Valga l'esempio di Mortal Kombat, che nella versione Sega, al contrario di quella per la Nintendo, mostrava il sangue e conservava tutte le fatality dell'arcade: molti utenti scelsero il Megadrive proprio in virtù delle caratteristiche dei due giochi. Nel 1992 la Sega controllava il 55 per cento del mercato (dall'8 per cento di partenza) e aveva quadruplicato i suoi ricavi (che toccavano ormai i 3,6 miliardi di dollari). La compagnia aveva raggiunto l'apice della gloria proprio grazie al Megadrive, al quale avrebbero fatto seguito console tanto più potenti - il Saturn e il Dreamcast - quanto incapaci di replicarne le fortune. Se dovessimo riassumere in breve il motivo - o i motivi - per cui questo pezzo di plastica nera piacque tanto, vogliamo riconoscerlo nella vasta fascia di mercato che il Megadrive riuscì a ricoprire. Il discorso dell'importazione lo rendeva interessante agli occhi dei giocatori appassionati. Abbondava di giochi d'azione (come Alien Soldier e il magnifico Ranger X) le cui confezioni riportavano alcuni fra i migliori esempi della cover art nipponica. Mentre i possessori del SNES dovevano accontentarsi di versioni aggiornate di classici della Konami quali Contra o Castlevania, quelli del Megadrive si vedevano offrire numerose esclusive, spesso ridisegnate da zero e adattate alle possibilità dell'hardware. Meno colorati di quelli del Super Famicom e inferiori anche a livello audio, i giochi venivano fuori alla distanza per



» Sopra e sotto: El Viento e Alisia Dragoon sono due action-platform dall'inconfondibile stile nipponico.



» Sopra e sotto: la Konami fece felici gli utenti del MD con i blastaggi di Contra e le cacce al vampiro di Castlevania.

l'ottimo gameplay.

Il Megadrive riuscì a farsi strada nel mercato di massa: negli Stati Uniti, grazie al prezzo abbordabile, divenne molto popolare fra i giovani neri e ispanici. Per i bambini c'erano numerosi giochi con i personaggi di Walt Disney e di altri cartoni animati, mentre i più grandi potevano divertirsi con titoli più seri quali Madden, Cyborg Justice o il cervellotico Ecco.

A creare la giusta atmosfera intorno al sistema della Sega furono anche le riviste. Una delle più popolari fu la statunitense GameFan, che malgrado l'impostazione multiformata adorava il Genesis (e soprattutto la Treasure, tanto da essere una delle prime testate occidentali a pubblicare un'intervista con questa compagnia). In Italia la copertura fu assicurata da Computer & Videogiochi, Game Power e Console Mania, anche se i primi titoli del Megadrive furono recensiti addirittura su Zzap!...non abbiamo ricordato, in questa sede, periferiche come la cuffia VR, il fucile Menacer, i copiatori pirata che consentivano di giocare con giochi su dischetto al posto delle cartucce, la grafica in 3D di Virtua Racing, la rock band brasiliana Megadrive, Boris Vallejo e tante altre cose. Pazienza. Sperimentare in concreto questo sistema vi dirà più di quanto non potrebbero altre dieci pagine.



» Solo i possessori di MD potevano staccare la testa all'avversario...niente da fare per quelli di SNES.

UN GRAZIE A....
WWW.SEGA-16.COM, il migliore fra i siti non ufficiali dedicati al Megadrive, per averci concesso brani di interviste e varie immagini, e a www.segagadomain per altre foto, a Micheal Katz che ha risposto ad altre nostre domande, e al dipartimento di pubbliche relazioni della Sega!



» Sulla console della Sega non mancarono certo gli action - GdR da sinistra a destra, le schermate di Beyond Oasis, Soleil e Landstalker.

DIECI GIOCHI PERFETTI

La console della Sega ha accolto molti titoli, alcuni veramente grandi. In queste due pagine ve ne presentiamo dieci che meritano di essere giocati (o rigiocati). Ricordate che si tratta sempre di opinioni personali.



01

SONIC THE HEDGEHOG 2

- » USCITO NEL: 1992
- » PRODOTTO DA: SEGA
- » CREATO DA: SONIC TEAM
- » DELLO STESSO SVILUPPATORE: SONIC

01 Il successo del primo Sonic spinse il design team a proporre un anno più tardi una nuova avventura del velocissimo porcospino. La grafica evoluta, l'aggiunta di Miles "Tails" Prowler, un nuovo livello bonus e un'eccellente modalità a due giocatori, resero Sonic 2 una delle più memorabili uscite a 16-bit del personaggio. Il gameplay era abbastanza simile all'originale, ma con tanti nuovi tocchi per mantenere vivo l'interesse del giocatore. Uno dei più grandi platform del Megadrive, e forse anche il miglior gioco di Sonic mai realizzato.

GUNSTAR HEROES

- » USCITO NEL: 1993
- » PRODOTTO DA: SEGA
- » CREATO DA: TREASURE
- » DELLO STESSO SVILUPPATORE: DYNAMITE HEADDY

02 Un eccellente sparattutto/platform dal ritmo intenso, dalla grafica sbalorditiva e popolato da dozzine di fantastici quanto durissimi boss. Creato da ex dipendenti della Konami (la storia ormai dovrete conoscerla), Gunstar Heroes spremette all'impossibile l'hardware del Megadrive. A distanza di 13 anni, questo gioco conserva tutta la sua freschezza grazie alle splendide visuali, all'ottima meccanica di gioco e ai tanti risvolti del gameplay studiati dalla Treasure. Se cercate un frenetico run 'n gun, fermatevi qui.



02

DEVIL CRASH

- » USCITO NEL: 1991
- » PRODOTTO DA: TECHNO SOFT
- » CREATO: INTERNAMENTE
- » DELLO STESSO SVILUPPATORE: THUNDER FORCE III

03 Questa superbo flipper della Techno Soft rimane uno dei nostri preferiti fra i tanti che uscirono per MD. Un solo tavolo, però magnificamente disegnato e con tanti bonus che conducevano ad arene di gioco più piccole, il tutto animato da un tema medievale (mentre Alien Crash, altro titolo simile, era ambientato in un mondo alieno). Conosciuto negli USA come Devil's Fury, Devil Crash era uno splendido gioco, con una colonna sonora fra le più appassionanti del Megadrive.

STREETS OF RAGE 2

- » USCITO NEL: 1993
- » PRODOTTO DA: SEGA
- » CREATO: INTERNAMENTE
- » DELLO STESSO SVILUPPATORE: STREETS OF RAGE

04 Un picchiaduro a scorrimento orizzontale molto migliorato rispetto all'originale, che reggeva ottimamente il controllo con quelli del SNES. Colonna sonora di Yuzo Koshiro (favolosa) e nuovi tostissimi boss. Ben quattro i protagonisti da scegliere, tutti con una loro selezione di mosse speciali: Axel e Blaze del primo titolo, il guizzante Skate (che picchiava i nemici saltando loro sulle spalle) e il lento ma possente Max. Uno di quei giochi che meriterebbero un remake Next-Gen.

STRIDER

- » USCITO NEL: 1991
- » PRODOTTO DA: SEGA
- » CREATO: INTERNAMENTE
- » DELLO STESSO SVILUPPATORE: AFTERBURNER

05 Come si può fare una top ten di giochi per Megadrive senza includervi un titolo come Strider? Fu questa, probabilmente, la più fedele conversione arcade per la console a 16-bit della Sega, assai superiore a quella per Amiga. Catturava in pieno il carattere dell'atletico personaggio aggiungendoci una colonna sonora di qualità superiore a quella originale. Di tanto in tanto si nota qualche tremolio, ma si tratta certo del gioco che più simboleggia lo "spirito" alla base del progetto del Megadrive.



03



04



05



06

DESERT STRIKE: RETURN TO THE GULF

- » USCITO NEL: 1992
- » PRODOTTO DA: ELECTRONICS ARTS
- » CREATO: INTERNAMENTE
- » DELLO STESSO SVILUPPATORE: JUNGLE STRIKE

06 Ambientato un anno dopo la Guerra del Golfo, *Desert Strike* vi metteva ai comandi di un elicottero Apache. L'obiettivo consisteva nell'impedire a un malintenzionato dittatore del Medio Oriente di scatenare un nuovo conflitto mondiale. Il velivolo doveva raggiungere le basi nemiche per liberare alcuni prigionieri, servendosi frattanto del suo potente volume di fuoco per eliminare qualunque ostacolo. Uno shoot'em up dai tratti fortemente strategici, soprattutto nei livelli avanzati.



07

SHINOBI III: RETURN OF THE NINJA MASTER

- » USCITO NEL: 1993
- » PRODOTTO DA: SEGA
- » CREATO: INTERNAMENTE
- » DELLO STESSO SVILUPPATORE: THE REVENGE OF SHINOBI

07 Questo gioco venne sviluppato nell'arco di ben quattro anni, rivelandosi tuttavia degno dell'attesa. Oltre a muoversi più rapidamente (al pari dei suoi nemici), il coraggioso ninja vantava nuove abilità come i calci volanti e la carica in corsa. Poteva aggrapparsi ai soffitti, combattere a dorso di cavallo e addirittura procedere sulle onde del mare! Le nuove feature si integrarono perfettamente nel gameplay. Se solo i giochi successivi avessero avuto un decimo della fantasia di *Shinobi III*...



08

ECCO THE DOLPHIN

- » USCITO NEL: 1993
- » PRODOTTO DA: SEGA
- » CREATO DA: NOVOTRADE INTERNATIONAL
- » DELLO STESSO SVILUPPATORE: JAWS UNLEASHED

08 Magnifica avventura subacquea con protagonista un delfino che correva in aiuto dei suoi compagni risucchiati da un misterioso uragano. Basato sull'esplorazione e su una lunga serie di maligni puzzle, *Ecco the Dolphin* era diverso da qualsiasi altro gioco dell'epoca e attirava all'istante l'attenzione del pubblico. Gli scenari sottomarini erano dettagliati e pullulanti di creature esotiche. Alcune sezioni troppo difficili rovinarono purtroppo l'atmosfera del gioco.



09

THUNDER FORCE IV

- » USCITO NEL: 1993
- » PRODOTTO DA: SEGA
- » CREATO DA: TECHNO SOFT
- » DELLO STESSO SVILUPPATORE: ALIEN CRUSH

09 Uno sparattutto reso ancora più sensazionale dal mancato arrivo in Europa del gioco precedente. Grafica spettacolare, armamenti favolosi e una colonna sonora che accompagnava perfettamente l'azione su schermo. Come per *Thunder Force III*, i primi quattro capitoli potevano essere giocati in qualunque ordine, ma i livelli erano più vasti e venivano percorsi in orizzontale come in verticale. I durissimi boss finali e le molte locazioni esotiche contribuirono a farne uno dei più grandi shooter del MD.

SHINING FORCE II

- » USCITO NEL: 1994
- » PRODOTTO DA: SEGA
- » CREATO DA: INTERNAMENTE
- » DELLO STESSO SVILUPPATORE: SHINING FORCE

10 Anche se il gameplay e il sistema di combattimento restarono inalterati rispetto al primo *Shining Force*, questo sequel è generalmente considerato superiore. La velocità era più elevata e i nuovi contrattacchi aggiungevano vivacità all'azione. Gli oggetti raccolti erano automaticamente consegnati a un altro personaggio quando le vostre tasche erano piene, e se ne potevano anche esaminare le caratteristiche prima di comprarli. Un fantastico GdR da non mancare per alcun motivo.



10



MEGA DRIVE

Il Genesis della Sega condivideva parecchi giochi con il suo l'eterno rivale, il Super Nintendo, ma nel suo parco titoli c'erano anche parecchie esclusive da invidiare

- 01 MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER
- 02 BUBSY THE BOBCAT
- 03 FANTASIA
- 04 SPACE HARRIER II
- 05 KLAX
- 06 ROAD RASH
- 07 AQUATIC GAMES
- 08 NSECTOR X
- 09 RAMBO III
- 10 CHAKAN THE FOREVER MAN
- 11 RISTAR
- 12 GHOSTBUSTERS
- 13 STRIDER
- 14 FLICKY
- 15 DJ BOY
- 16 VIRTUAL BART
- 17 ALTERED BEAST
- 18 GHOULS 'N GHOSTS
- 19 TETRIS
- 20 NHL HOCKEY 92
- 21 DARK CASTLE
- 22 PAC-MANIA
- 23 LETHAL ENFORCERS
- 24 SONIC THE HEDGEHOG
- 25 STEEL EMPIRE
- 26 LEMMINGS
- 27 WARDNER
- 28 KID CHAMELEON
- 29 MORTAL KOMBAT II
- 30 STREETS OF RAGE II
- 31 HELLFIRE
- 32 BATTLETOADS
- 33 FORGOTTEN WORLDS
- 34 SPLATTERHOUSE 3
- 35 MEGAMAN: THE WILEY WARS
- 36 EARNEST EVANS
- 37 SHADOW DANCER
- 38 FANTASTIC DIZZY
- 39 MERCS
- 40 THE TERMINATOR
- 41 PGA TOUR GOLF
- 42 AEROBLASTERS
- 43 ROCKET KNIGHT ADVENTURES
- 44 TOY STORY
- 45 THE GADGET TWINS
- 46 REVENGE OF SHINOBI
- 47 MICRO MACHINES 96
- 48 TOE JAM & EARL
- 49 JAMES POND
- 50 RAINBOW ISLANDS
- 51 AFTER BURNER
- 52 CASTLE OF ILLUSION
- 53 FIFA INTERNATIONAL SOCCER
- 54 STREETS OF RAGE
- 55 TURBO OUTRUN
- 56 GAIN GROUND
- 57 PHANTASY STAR IV
- 58 GOLDEN AXE
- 59 CANNON FODDER
- 60 ECCO THE DOLPHIN
- 61 FLASHBACK
- 62 ALADDIN
- 63 TRUXTON
- 64 COLUMNS
- 65 WORLD OF ILLUSION
- 66 SPEEDBALL 2
- 67 THE JUNGLE BOOK
- 68 WONDERBOY III
- 69 THUNDER FORCE III
- 70 AIR DIVER
- 71 ULTIMATE QIX
- 72 DEVIL CRASH
- 73 BATMAN
- 74 DECAP ATTACK
- 75 GYNOUG
- 76 URBAN STRIKE
- 77 OUTRUN
- 78 RED ZONE
- 79 ALIEN 3
- 80 GAUNTLET IV: THE FINAL ENCOUNTER
- 81 SONIC THE HEDGEHOG 2
- 82 THE IMMORTAL
- 83 NBA JAM
- 84 QUACKSHOT
- 85 GUNSTAR HEROES
- 86 CASTLEVANIA: THE NEXT GENERATION
- 87 THUNDER FORCE IV





PS MANIA 3.0

LA RIVISTA PER VERI FAN
DELL'UNIVERSO PLAYSTATION!

PS MANIA SHOW
L'UNICO SPETTACOLO PER VERI FAN DELL'UNIVERSO PLAYSTATION!

RECENSIONE LIVE
FINAL FANTASY SIGMA
IL MIGLIOR GIOCO D'AZIONE PER PS3

100% FREE

NUOVI ARRIVI E GRANDI RITORNI

- Alone in the Dark (PS3)
- Burnout Paradise (PS3)
- Clive Barker's Jericho (PS3)
- Eternity (PS3)
- Call of Duty 4: Modern Warfare (PS3)
- Harry Potter e l'Ordine della Fenice (PS3)
- Medal of Honor: Airborne (PS3)
- Shrek 3 (PS3)
- SKATE (PS3)
- The Elder Scrolls IV: Oblivion (PS3)
- First or Twist (PS2)
- Naruto: Uzumaki Chronicles 2 (PS2)
- Chronicles 2 (PS2)
- Crazy Taxi: Fare Wars (PSP)
- Driver 76 (PSP)
- God of War: Chains of Olympus (PSP)
- Worms Open Warfare 2 (PSP)
- Silent Hill Origins (PSP)

GIUOCO ESCLUSIVO
NARUTO: UZUMAKI CHRONICLES 2
GIocate IL PRIMO CAPITOLO. GUARDATE IL SECONDO!

ALONE IN THE DARK (PS3) » BURNOUT PARADISE (PS3) » CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE (PS3) » HARRY POTTER E L'ORDINE DELLA FENICE (PS3) » DEVIL MAY CRY 4 (PS3) » CLIVE BARKER'S JERICHO » ETERNITY (PS3) » MEDAL OF HONOR: AIRBORNE (PS3) » NINJA GAIDEN SIGMA (PS3) » SHREK 3 (PS3) » NARUTO: UZUMAKI CHRONICLES 2 (PS2) » PIST OR TWIST (PS2) » NARUTO: UZUMAKI CHRONICLES 2 (PS2) » CRAZY TAXI: FARE WARS (PSP) » DRIVER 76 (PSP) » FINAL FANTASY TACTICS (PSP) » GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS (PSP) » MONSTER HUNTER PORTABLE 2ND (PSP) » SILENT HILL ORIGINS (PSP) » WORMS OPEN WARFARE 2 (PSP)



INCREDIBILE!

**PS MANIA
OSPITA
UN AMICO
MOLTO
SPECIALE!**

**IL FILIPPINO CHE HA SPOPOLATO
A ZELIG APPRODA SULLA
RIVISTA E SUL DVD!**

ALL'INTERNO:

**NEWS, ANTEPRIME
E RECENSIONI
SUI MIGLIORI GIOCHI**

**CONSIGLI E CODICI
PER SUPERARE OGNI OSTACOLO!**

**NEL DVD: NEWS, VIDEOANTEPRIME,
E VIDEORECENSIONI**





SOLO € 5,90

L'UNICO SPETTACOLO PER VERI PS MANIACI

PS MANIA SHOW

STAGIONE 2

PS MANIA SHOW
TRE CONSOLE IN UN SOLO DVD
OLTRE 30 GIOCHI E MOLTO ALTRO ANCORA...

CI SONO ANCHE IO... SENIÒ

PLAYSTATION 3 • PLAYSTATION 2 • PSP

PIRATI DEI CARAIBI 3: VINCI
UNA PLAYSTATION 3 E UNA COPIA DEL GIOCO!

IN REGALO FANTASTICI ADESIVI

NARUTO VS NARUTO
IL NINJA DELLA FOGLIA SI SDOPPIA

MANHUNT 2
FOLLIA ALLO STATO PURO!

SQUARE ENIX PARTY 2007
• FINAL FANTASY: TUTTI I CAPITOLI IN ARRIVO
• KINGDOM HEARTS III: UN MISTERO INSOLUTO?
• STAR OCEAN: LA SAGA CONTINUA!

NINJA GAIDEN SIGMA
NON AVETE PIÙ SCUSE: CORRETE A COMPRARE UNA PS3!

RECENSIONE ESCLUSIVA!

PIRATI DEI CARAIBI 3: VINCI
UNA PLAYSTATION 3 E UNA COPIA DEL GIOCO!

4.0 SU 5.0
www.psmania.it

IN EDICOLA!
A € 4,50
CON DVD A € 5,90

Luglio 2007 - N. 76 - Mensile
9 771828 027005 € 4,50
play

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS

LA PRIMA VOLTA
NELL'ANTRO DEL DRAGO



- » **PRODOTTO:** MATTEL
- » **SVILUPPO:** MATTEL
- » **GENERE:** GIOCO DI RUOLO
- » **FORMATO:** INTELLIVISION
- » **DEBUTTO:** 1982

C'è stato un periodo nella storia dei videogame in cui la più grande ed epica delle avventure durava al massimo un paio d'ore. Ogni storia nasceva e moriva all'accendersi e spegnersi della console, senza possibilità di salvare: ci si calava nei panni dell'eroe e si seguiva ogni volta lo stesso percorso, ripetuto dozzine di volte, senza annoiarsi mai, in un tempo in cui i videogiochi da "100+" ore erano qualcosa di inimmaginabile, insensato. È proprio in questa epoca magica e malvagia che mi sono imbattuto nel gioco che mi ha iniziato all'affascinante culto dei "Role-Playing Games". Sto parlando di Advanced Dungeons & Dragons per Intellivision: primordiale titolo basato su una licenza che, se oggi è scontata e abusata, all'epoca era addirittura "giovane". L'anno è il 1982 e il gioco era di quelli capaci di lasciarti senza fiato: si interpretava un eroe armato di arco e faretra, che partiva dal suo piccolo villaggio al limitare del bosco, doveva trovare un'ascia per attraversarlo, una canoa per guardare il fiume e quindi tanto coraggio per lanciarsi nella scalata alla montagna del Drago, che con il suo sibilo inquietante (uno dei pochi effetti sonori) "riempiva" di tensione la mappa del gioco. Guardate lo screen qui accanto e fatevi una risata, se avete conosciuto i videogiochi con i 16-bit o addirittura più avanti. Se invece, come me, in questo ammasso di pixel e (pochissimi) colori siete capaci di vedere un guerriero disperso in un labirinto, una creatura mostruosa che lo insegue strisciando e la speranza di una via di fuga, costituita da una barca arenata sulla sabbia, allora siete anche voi i superstiti di un tempo in cui per delineare le suggestioni di un'avventura bastavano pochi e semplici tratti, perché il resto stava alla volontà di immaginare. Tutto sommato proprio come nei Giochi di Ruolo "veri", quelli che tuttora si giocano con carta e penna (o, meglio, matita), in barba all'era di Internet e della grafica 3D. Non avrà i personaggi di Baldur's Gate, i filmati di Final Fantasy o i dialoghi di Fallout, ma per me Advanced Dungeons & Dragons su Intellivision è stato il primo, grande GdR. E ora a noi due ancora una volta, maledetto drago!

Luca Signorini





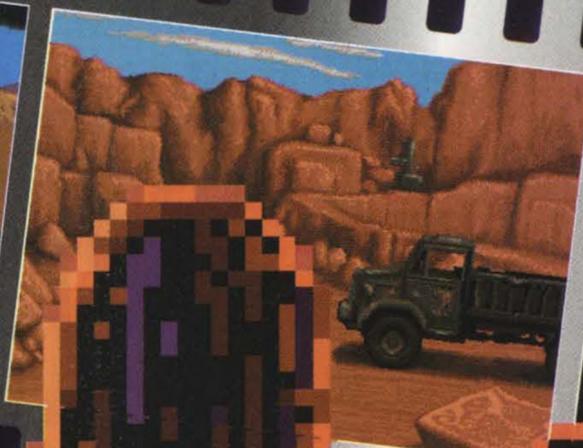
NOW SHOWING!

THE MAKING OF...

IT CAME FROM THE DESERT

Eravamo pronti a setacciare tutto il deserto del Nevada per trovare David Riordan: che si trattasse di Lizard Breath o di qualsiasi altra cittadina sperduta nell'entroterra statunitense, non faceva alcuna differenza. Dovevamo sapere. Contro ogni aspettativa, l'incontro con il director del gioco che cambiò la vita di molti di noi, è avvenuto all'interno di un affollato caffè, per poi completarsi nel lussuoso attico dove il guru ci ha mostrato con orgoglio la sua collezione di formiche...





PROLOGO

Eravamo solo dei ragazzini quando ci addentrammo per la prima volta lungo le strade polverose e desolate di Lizard Breath. Doveva essere solo l'ennesima gita da vivere a bordo del nostro fido Amiga 500, ma da allora molti di noi non furono più gli stessi. Alcuni non si sarebbero più ripresi dallo shock di vivere un'esperienza di gioco tanto claustrofobica e intensa, altri non avrebbero più guardato le formiche con quel senso di onnipotenza che generalmente pervade l'essere umano in loro presenza. I restanti, i più fortunati, trovarono la fede videoludica: la

L'INCONTRO

RG: Oltre a essere sempre stato indice di produzioni economicamente impegnative, il marchio della Cinemaware ha svolto un ruolo determinante nella realizzazione dei primi film interattivi mai sviluppati nel settore videoludico... Quale fu l'elemento che condizionò maggiormente l'impostazione cinematografica dei giochi sviluppati da voi?

CREARE UN PONTE IDEOLOGICO CHE COLLEGASSE IL MONDO DEL CINEMA A QUELLO DEI VIDEOGAME DAVID RIORDAN

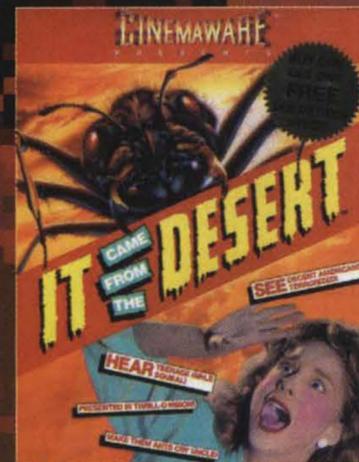
certezza che qualsiasi titolo prodotto dalla Cinemaware sarebbe riuscito a regalargli un motivo in più per amare il mondo dei videogame. Ora che il responsabile di tutto ciò siede dinnanzi a noi, la nostra mente vacilla, trascinata da mille interrogativi. Ma come buona norma impone, è sempre meglio iniziare dal principio...

DR: "Come sottolineava lo stesso Monicker della compagnia, gli intenti primari di Bob Jacob (il fondatore della stessa, Ndr) erano essenzialmente quelli di creare un ponte ideologico che collegasse il mondo del cinema a quello dei videogame. Abbiamo sempre creduto che l'evoluzione di entrambi i settori fosse strettamente collegata.

IN BREVE



- » PRODOTTO: CINEMAWARE
- » DIREZIONE: DAVID RIORDAN
- » USCITA: 1989
- » GENERE: ACTION ADVENTURE

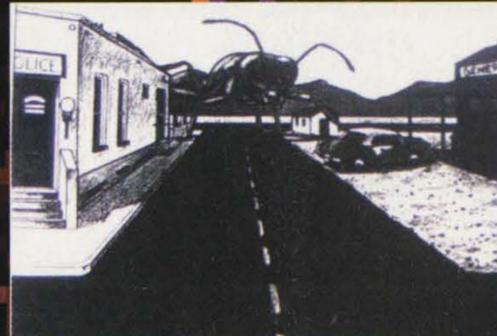


ALTRI HIT DELLA CINEMAWARE

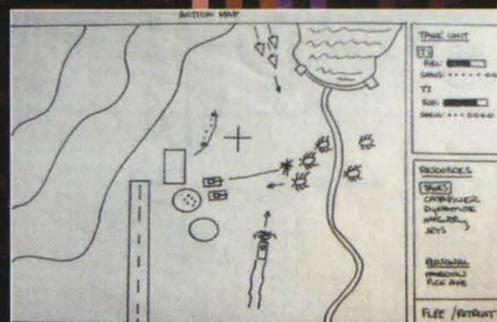
ROCKET RANGER
SISTEMI:
AMIGA, ATARI ST, C64, DOS, NES,
ANNO: 1998

LORDS OF THE RISING SUN
SISTEMI:
AMIGA, ATARI ST, DOS
ANNO: 1988

DEFENDER OF THE CROWN
SISTEMI:
AMIGA, AMSTRAD, CPC, ATARI ST, C64, DOS, GAME BOY ADVANCE, MAC, NES, PC
ANNO: 1986



» Ecco il giorno funesto che nessuno si augurerà mai di vedere...



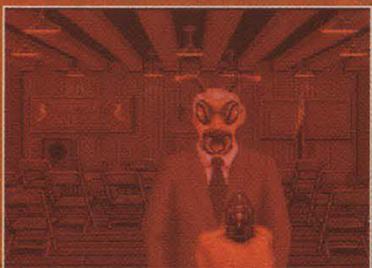
» Alcuni disegni che illustrano le strategie tattiche tra l'esercito e l'agguerrito squadrone insettiforme.

» Chissà se missili forniti di potente DDT potrebbero funzionare in questo divertente mini game?

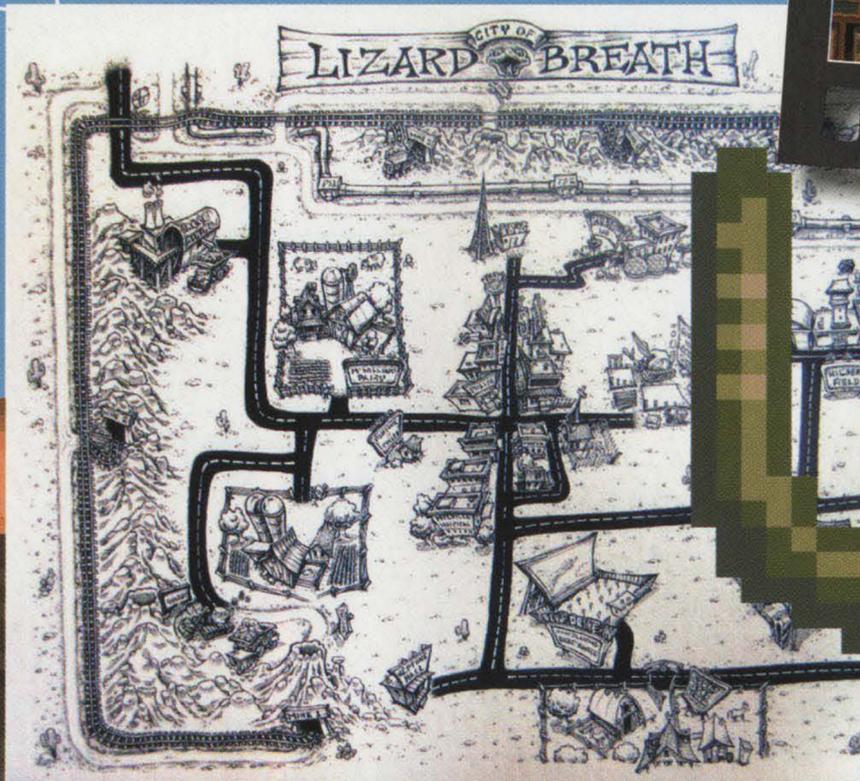
THE MAKING OF... IT CAME FROM THE DESERT

DIETRO LE QUINTE DI ANTHEADS

Distribuito nel 1990 in esclusiva versione Amiga come sequel ufficiale di *It Came from the Desert*, *Anthead* nascondeva in realtà un animo da remake. Come precisa lo stesso David Riordan: "Anthead rappresentava essenzialmente uno degli scenari che non riuscirono a entrare a far parte della versione originale del gioco. Vista la validità del materiale insito in esso, era stato per tutti molto doloroso estrometterlo dal progetto, sicché in seguito alla fortuna incontrata da quest'ultimo sul mercato, la produzione pensò che sarebbe stato possibile riproporlo in chiave di sequel, applicando essenzialmente un plot differente alla stessa ambientazione del primo episodio". Come molti ricorderanno, una delle caratteristiche più sconvolgenti di *Anthead* vedeva gli abitanti di *Lizard Breath* divenire vittima di mutazioni che li avrebbero trasformati in zombi dal volto di formica.



» Non sono concessi errori: bastano alcuni colpi ben assestati per buttarla giù...o quasi!



» Ecco i disegni completati della città mineraria di *Lizard Breath* infestata dalle formiche.

L'esperienza offerta dai film avrebbe senz'altro beneficiato dall'implemento di un'ipotetica interattività tra lo spettatore e la storia narrata al suo interno, e così sarebbe accaduto a ruoli invertiti. Laddove i videogame avessero potuto permettere ai loro utenti di gestire un plot narrativo, si sarebbe potuto di fatto fornire loro emozioni ben più gratificanti e complete di quelle normalmente desumibili dai giochi d'impostazione Arcade".

RG: Quanto è stato difficile concretizzare queste ambizioni, in un'epoca in cui il mercato dei videogame macinava un giro d'affari molto più contenuto di quello attuale?

DR: "Spesso l'attuazione di grandi ambizioni implicita l'impiego di sforzi altrettanto significativi. Sapevamo che per dare adeguata eco alle nostre idee, sarebbe occorso l'impiego di capitali ben più imponenti di quelli utilizzati normalmente per lo sviluppo dei videogames dell'epoca. Credo che avessimo previsto con una certa lucidità il percorso che questo settore avrebbe seguito in futuro".

RG: Di cosa ti occupavi prima di approdare alla corte di Jacob e come avvenne il tuo reclutamento?

DR: "Inizialmente collaboravo con la Lucasfilm, ma prima che questa entrasse nell'era Gilbert... Mi imbattei nei film interattivi proposti dalla MIT su Laserdisc all'inizio degli anni '80, proprio nel momento in cui ero alla ricerca di un nuovo progetto da proporre alla Lucas: ricordo che restai molto affascinato da quel tipo di narrativa sperimentale e iniziai a farmi una cultura a riguardo... Diverso tempo dopo, alcuni dei miei colleghi che avevano già lavorato per la Atari tre anni prima del suo storico

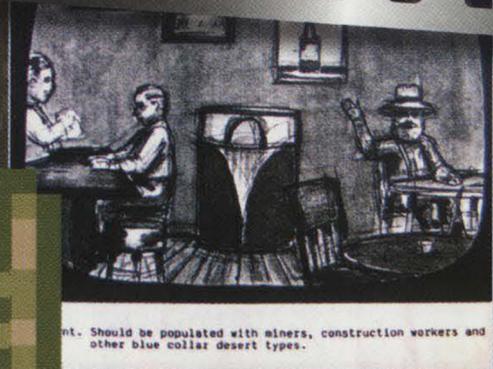
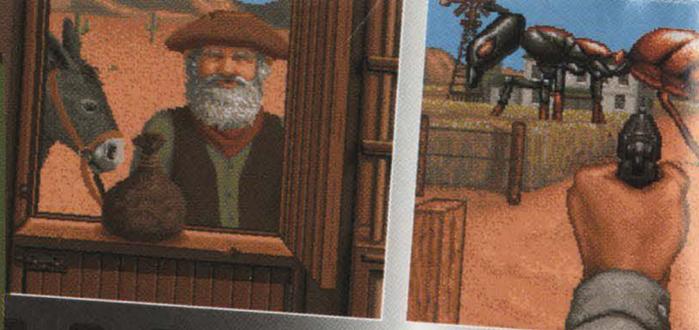
tracollo, mi mostrarono *Defender of the Crown* e mi sconvolse così tanto che scrissi immediatamente una lettera entusiastica a Bob (Jacob, Ndr.), il quale subito comprese quanta esperienza possedevamo sia nel campo di sviluppo dei giochi tradizionali, che in quelli interattivi. A quel tempo pochi uomini godevano di queste credenziali. Ed è così che mi fu offerta la possibilità di entrare nello staff Cinemaware".

RG: Come fu il tuo primo approccio con Bob Jacob?

DG: "La prima volta che incontrai Bob, mi chiese subito che tipo di film interattivo avessi in mente; gli risposi che, essendo cresciuto guardando quei vecchi film di fantascienza degli anni cinquanta - tra cui *Them*, il mio preferito - e avendo sempre nutrito un forte interesse per le riviste scadenti e i pessimi effetti speciali, il mio sogno sarebbe stato quello di dar vita a una sorta di revival del genere che comprendesse quindi mostri giganti, inetti assassini e una vagonata donne bellissime urlanti per il terrore... (Risate, Ndr). Così, quando mi fu domandato che tipo storia volessi sottoporre al progetto per sfruttare questi elementi, fu quasi naturale per me immaginare un attacco di formiche giganti contro un piccolo e sperduto villaggio della provincia americana".



» Interno della stazione radio KBUG in un giorno lavorativo.



» L'interno del bar O' Riordan...

RG: *Lizard Breath*!

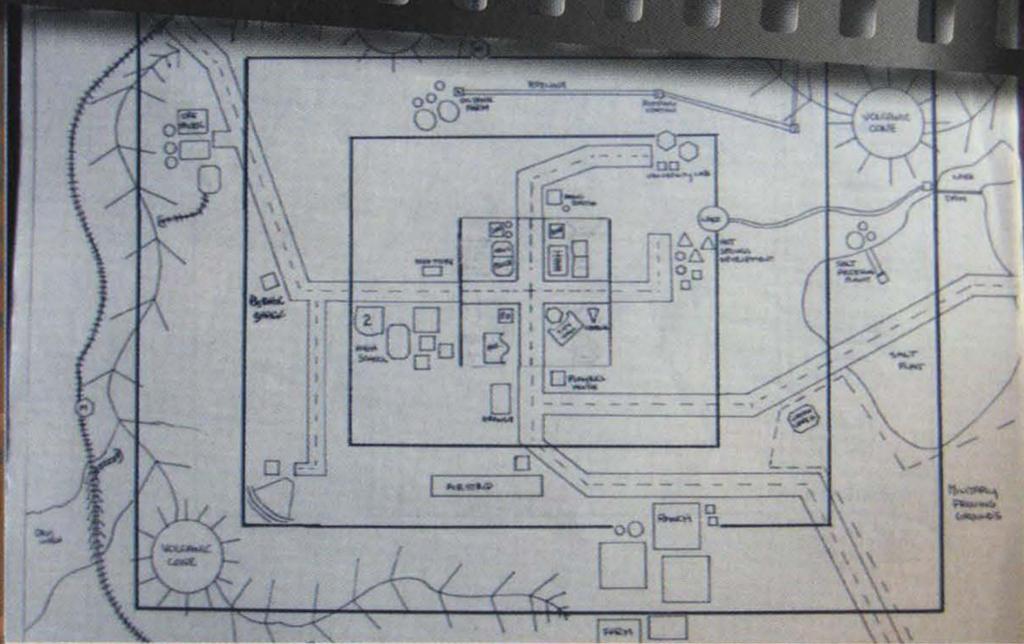
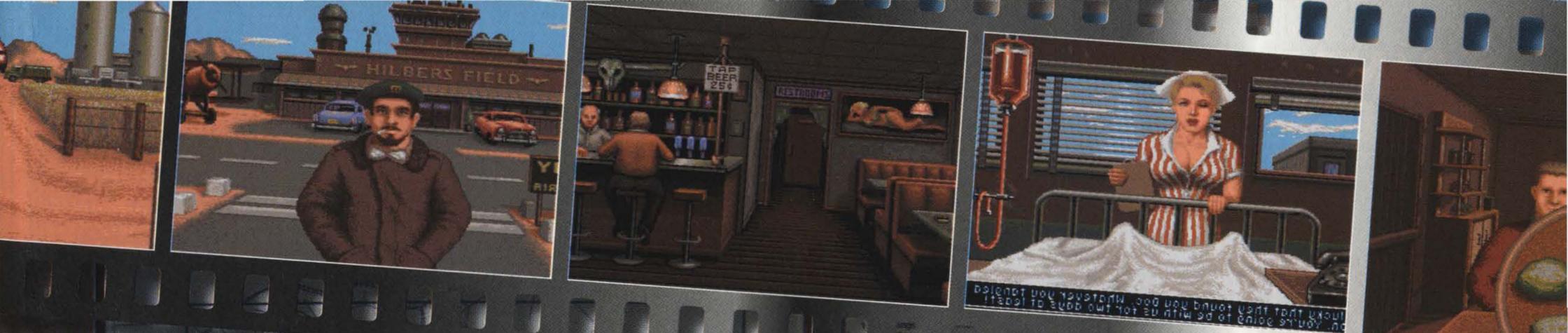
DG: "Un nome che non si dimentica!" (Sorridente, Ndr.).

GR: Quale fu il tuo primo approccio alla realizzazione del gioco?

DR: "Impostai il progetto come se fosse un film vero e proprio per poi inserire elementi più adatti all'intrattenimento videoludico: questo era dovuto alla mia necessità di sentire la storia prima di montarci su l'avventura. Feci quindi una prima stesura del tutto descrivendo solo i punti salienti del plot, la natura dei personaggi principali, della città e delle situazioni che ne sarebbero scaturite. Poi le mostrai a Ken Melville, che ne restò entusiasta e insieme a lui definii con maggior dettaglio i particolari della vicenda; comunque l'idea di ambientare il gioco nella cittadina di *Lizard Breath* fu sua. Io mi concentrai di più a sviluppare elementi che potessero trasformare questo noioso atollo di civiltà nel bel mezzo del deserto, in un incubo pullulante di sinistre atmosfere dai contorni schioccanti. Una volta ben delineati gli aspetti caratteristici dell'opera - una vera mole di dati - dovemmo poi pensare a un modo di trasporre il tutto su schermo secondo gli elevatissimi standard Cinemaware...".

GR: Quanto contava il fattore realismo all'interno di *It Came from the Desert*?

DR: "Il mio obiettivo era quello di ricreare un'ambientazione realistica dove a ogni azione corrispondesse a una reazione: il tempo di gioco scorreva inesorabile, proprio come nella vita reale, e l'unico modo per sfuggire a un triste destino era quello di concentrarsi nei dettagli e negli indizi che si palesavano, agendo prima che fosse troppo tardi. In *Desert*, per sperare di sopravvivere, il giocatore avrebbe dovuto sfoggiare un tempismo non indifferente nel prendere le proprie decisioni sul da farsi: pochi secondi di ritardo avrebbero infatti potuto pregiudicare il suo destino, così come scegliere di recarsi in un luogo



» Ecco il programma originale dell'invasione delle formiche secondo coordinate spazio-temporali...

piuttosto che in un altro al verificarsi di determinate circostanze. Attraverso questi espedienti, la tensione e la suspense salivano a tal punto da rendere il gioco estremamente avvincente e credo che in tal senso le componenti realistiche abbiano sicuramente svolto un ruolo determinante..."

RG: L'elevata difficoltà di IT, resta tutt'oggi uno dei suoi elementi più caratteristici. Qual era la strategia più efficace per portare a termine il gioco?

DR: "Gran parte delle possibilità di vittoria stava nell'abilità del giocatore di organizzare con criterio e tempismo i suoi spostamenti sulla mappa di Lizard Breath. L'evoluzione dell'avventura si sarebbe infatti dipanata essenzialmente

Location	Time	Ant	Post										
1. Mine	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00
2. Mine	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00
3. Mine	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00
4. Mine	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00
5. Mine	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00
6. Mine	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00
7. Mine	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00
8. Mine	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00
9. Mine	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00
10. Mine	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00

» Qui è illustrata la matrice dei movimenti che avrebbero seguito gli insetti nell'arco di un giorno.

intorno all'impiego di 15 mosse (chiaro riferimento a una sorta di partita a scacchi, Ndr.), le stesse che avrebbero impiegato le formiche per raggiungere il centro della città. Dato che un certo numero di questi movimenti corrispondeva al trascorrere di un giorno, gli utenti avrebbero dovuto quindi scegliere con cura la loro strategia esplorativa al fine di non incappare in situazioni che avrebbero finito col ritardarlo: ogni volta che il sole tramontava, un luogo della città cambiava infatti inesorabilmente, concretizzando sempre di più la vittoria delle formiche giganti. Per rendere al meglio questo tipo di schema, Randy (Platt, Ndr.) sfruttò ogni risorsa di cui disponevamo in termini di programmazione. E devo dire che il risultato ultimo fu piuttosto efficace..."

RG: L'esplorazione di Lizard Breath e dintorni avrebbe spesso coinvolto il nostro alter-ego all'interno di efficaci mini game, il cui pronto superamento avrebbe garantito a quest'ultimo di non sprecare tempo prezioso, finendo per esempio ricoverato nell'inquietante ospedale della cittadina. Quali furono le dinamiche che influenzarono la realizzazione di queste particolari sezioni di gioco?

DR: "Fu Richard Levine a occuparsi della loro realizzazione. Il concetto dei mini game era una vera e propria costante all'interno delle produzioni firmate Cinemaware, di conseguenza il team non incontrò molti problemi di sorta. L'unica cosa che mi premeva era che tali sequenze fossero pertinenti con la



» Ciao ragazzi! La famosa infermiera che si prenderà cura di voi in caso di ferite...

DIRECT EVIDENCE
To convince the mayor into calling out the national guard, you must collect all four samples of direct evidence. Samples include:

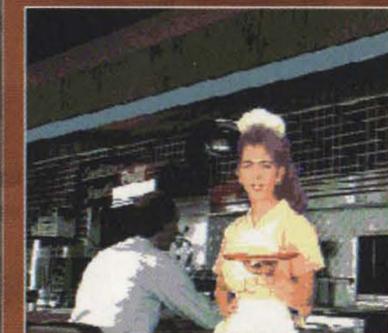


If you are at a site where direct evidence is present, you will be prompted to decide whether you wish to collect the evidence. If you respond YES you automatically acquire that piece of evidence. After acquiring direct evidence, take it to the University Lab for analysis. Analysis procedures usually take

» Anche i bozzetti originali del gioco presentavano fattezze cinematografiche...

LA QUESTIONE TURBOGRAFX

Con l'avvento della tecnologia digitale intorno alla metà degli anni '90, il mondo dei film interattivi cambiò in modo sostanziale e la Cinemaware si sentì quindi chiamata a dire la sua. In base alle sue particolari caratteristiche concettuali, il franchise di It Came from the Desert rappresentò ovviamente il veicolo più adatto a supportare questa spedizione e fu così che, nel 1992, i suoi produttori ne realizzarono una singolare versione per TurboGrafx 16 (Versione americana del PC Engine CD). Sfortunatamente, il risultato finale del processo non fu altrettanto entusiasmante e il gioco finì per far flop: "L'unico problema - afferma a riguardo Mr. Riordan - fu quello di aver forzato troppo la mano sul materiale girato. Il TurboGrafx era un'ottima piattaforma, ma non riuscì a gestire con scioltezza tutta questa mole di dati, costringendoci a limitare di molto le nostre aspirazioni in fatto di gameplay. La mancata affermazione del sistema in terra americana impedì inoltre al progetto di godere della giusta diffusione. Al di là di tutto, credo che questa versione di Desert - che noi ci divertivamo a chiamare Desert III - contribuì in ogni caso in modo sensibile all'evoluzione del concetto di film interattivo..."



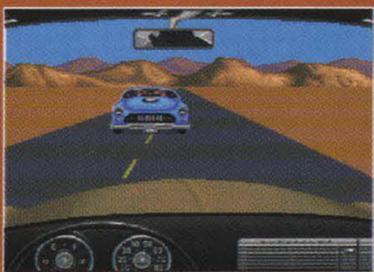
"IL MIO OBIETTIVO ERA QUELLO DI RICREARE UN'AMBIENTAZIONE REALISTICA DOVE A OGNI AZIONE CORRISPONDESSE A UNA REAZIONE"

» Ecco la sceneggiatura originale del gioco, nella versione che venne presentata alla Cinemaware... molto cinematografico!

THE MAKING OF IT CAME FROM THE DESERT

GRANDI FORMICHE PICCOLI GIOCHI

Nel corso di una delle pause birra della nostra intervista, abbiamo chiesto a David di parlarci in modo più approfondito dei mini game presenti all'interno della sua creazione... "Tutti i mini game di Desert - ci ha risposto gentilmente - riflettevano un particolare aspetto della drammatica esperienza vissuta da Greg Bradley in quel di Lizard Breath e furono in qualche modo legati al mio filmico retaggio culturale. Per esempio c'era il Knife Fight Fifties, ovvero la lotta contro dei teppisti, l'inseguimento in macchina sulla statale, oppure il gioco in cui era possibile noleggiare un biplano per attaccare le formiche mediante un buon antiparassitario... Tutte rielaborazioni di scene tipiche di un determinato filone cinematografico degli anni '50..."



» Fare una pausa in ospedale potrebbe concedere un po' di respiro, ma attenzione alle insidie che questo comporta...



» Ecco a voi il Grand Seahorse della Società Neptune. Decisamente simile a quello apparso nel film Il Codice Da Vinci...

storia che narravamo e sufficientemente spettacolari".

RG: Parliamo ora del character design dei protagonisti dell'avventura e della caratterizzazione delle ambientazioni che li circondavano...

DR: "Lo sviluppo artistico del progetto fu affidato a Jeff Hilberts e Jeff Godfrey, i quali conferirono a ogni personaggio un proprio stile. L'idea di fondo era quella di dare ai protagonisti dell'avventura un look da fumetto pulp che strizzasse ovviamente l'occhio al classico stile che caratterizzava l'abbigliamento, le acconciature e le fisionomie tipiche degli horror movie anni '50. Ragazzoni americani dallo sguardo tonto e il torace ampio, tipiche fanciulle con il fisico da pin-up e altri cliché del genere... Quanto alle ambientazioni, ci si dedicò essenzialmente alla ricostruzione dei luoghi che caratterizzavano l'aspetto che avevano ai tempi le province di stati come il Nevada e il Texas. Volendo trovare una parola chiave per definire l'impatto visivo della scenografia potremmo sicuramente usare il termine "desolazione". Benché il posto fosse abitato e dotato di strutture nuove, funzionali, nonché di elementi vivi come il Drive In, l'eccessivo spazio desertico circostante il tutto doveva creare un forte senso di isolamento nell'animo dei giocatori... Volevamo inoltre che tutto ciò che accadeva nei paraggi di Lizard Breath, fosse avvolto da un totale mistero e che fosse impossibile conoscere davvero le intenzioni degli abitanti del luogo..."

RG: Un altro degli aspetti più scioccanti del gioco era sicuramente rappresentato dalla sua intensa colonna sonora e soprattutto dalla strepitosa introduzione con diversi secondi di parlato digitalizzato...

DR: "Una colonna sonora ben realizzata e soprattutto pertinente ai temi trattati, si rivela sempre un alleato prezioso



in questo genere di produzioni. Al di là dell'impatto scenico offerto dalla famosa introduzione parlata, volevamo che la musica accompagnasse ogni singolo spostamento di Greg Bradley (il protagonista del gioco, Ndr.), quasi come se lo inseguisse, enfatizzando così quella sensazione di apocalisse imminente che si impossessava dei giocatori man mano che l'avventura procedeva. Fortunatamente, il lavoro svolto in tal senso da Greg Haggard e Jim Simmons fu straordinario: l'angoscioso tema che faceva da sfondo all'intera vicenda perseguiva in modo perfetto i nostri scopi..."

RG: Esistono dei dettagli del progetto che avresti voluto sviluppare meglio o in modo diverso?

DR: "Bob Jacob desiderava che il gioco avesse una struttura longeva, che potesse consentire la possibilità di giocarlo più volte. Infatti nello stesso ambiente vennero utilizzate delle varianti che si innescavano a seconda della scelta optata dai videogiocatori... In generale il progetto si concretizzò nel modo in cui avrei voluto... Anche il mio piano originale prevedeva in realtà una ricchezza di dettagli maggiore rispetto a quello che fu poi il prodotto finale. Avevo realizzato per esempio ben 7 specie diverse di mostri, ognuna delle quali era provvista di speciali movimenti e attacchi particolari. Conservo ancora in un cassetto la memo tramite cui Richard (Levine, Ndr.) mi avvisò che, per dare maggior spazio ai mini game avrebbe programmato un solo tipo di mostro... All'inizio non la presi bene, ma in fin dei conti questa scelta finì col rivelarsi molto efficace in quanto tali modifiche finirono con l'arricchire un gameplay che sarebbe risultato altrimenti appesantito..."

RG: Sebbene le circostanze attuali siano ben differenti da quelle vigenti ai tempi in cui realizzaste il vostro capolavoro, la resurrezione del marchio Cinemaware ha spinto molti vecchi fan di It Came from the Desert a sperare nella relase di un suo nuovo capitolo... Cosa ti senti di rispondere a questa implicita richiesta?

DR: (Riflette a lungo, Ndr.). "Se un giorno decidessimo di metterci al lavoro su un nuovo capitolo della saga, le condizioni produttive dovrebbero consentirci uno spregiudicato utilizzo di tutti i nuovi mezzi tecnologici e strategici attualmente in forza ai sistemi presenti sul mercato. Una prerogativa fondamentale per coinvolgere l'utenza di quest'epoca..."

IL RITORNO A CASA

Benché le ultime affermazioni di Riordan rientrassero puramente nell'ambito delle ipotesi, dobbiamo ammettere di aver sentito i battiti del nostro cuore accelerare d'improvviso all'assenza di un secco rifiuto come risposta all'ammiccamento avanzato circa un nuovo capitolo della saga... Sia come sia, l'incontro con il maestro ha senz'altro permesso a molte delle emozioni che tenevamo da tempo custodite nei nostri cuori di affiorare prepotentemente. Sicché più che prodigarci nei soliti saluti di convenienza, abbiamo preferito congedarci dal nostro ospite con un accorato ringraziamento... Mentre ricopiavamo infine i dettagli dell'intervista sul nostro notebook nel corso del viaggio di ritorno, una caparbia formichina ha iniziato a solcare il piano del relativo schermo: un evento curioso che abbiamo ovviamente accolto come un segno di buon auspicio in prospettiva futura..."



Not much left. I don't want to think about what did this, Doc. Do you know what this fluid is?

» La tana delle formiche giganti era nascosta all'interno della miniera, ma nessuno dei minatori vi avrebbe mai creduto senza uno straccio di prova...



E in edicola il terzo DVD della serie **IL COMMISSARIO REX**

COLLEZIONA LE AVVENTURE DEL DETECTIVE A QUATTRO ZAMPE

DVD
VIDEO

NUMERO 3 DI 3

a soli
€ 6,90

IL COMMISSARIO

REX



**5 EPISODI
COMPLETI
DELLA PRIMA
STAGIONE**

- Follia omicida
- Fuga verso la morte
- Facile preda
- Sotto la veste
- Rapimento

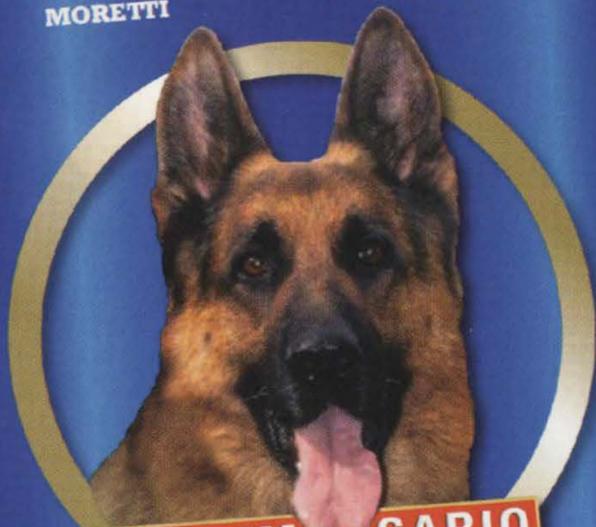
IL COMMISSARIO REX
NUMERO 3 - LUGLIO 2007
Pubblicazione mensile della Play Media
Company Srl
Direttore responsabile: Alessandro Fern
Distribuzione: Parrini & C. S.p.A.
Divisione New Trade
Via Vitorchiano, 81 - 00189 Roma
Viale Forlanini, 23 - 20134 Milano
Registrazione presso il tribunale di Roma
con il n. 127/05 del 24/03/05
ISSN 1971-7040
IVA assolta dall'editore Art. 74 DPR 633/72
e successive modifiche comma lettera C.
Esente da bollo Art. 6

Luglio 2007 - Mensile - N. 3



Tobias
MORETTI

Karl
MARKOVICS



IL COMMISSARIO

REX



Arriva il cane poliziotto
più astuto del mondo

DVD
VIDEO

Non perdere
le **avvincenti**
indagini del
famoso cane
poliziotto



SIMPATIA,
FIUTO E
CORAGGIO
PER UN
DETECTIVE
DAVVERO
SPECIALE!

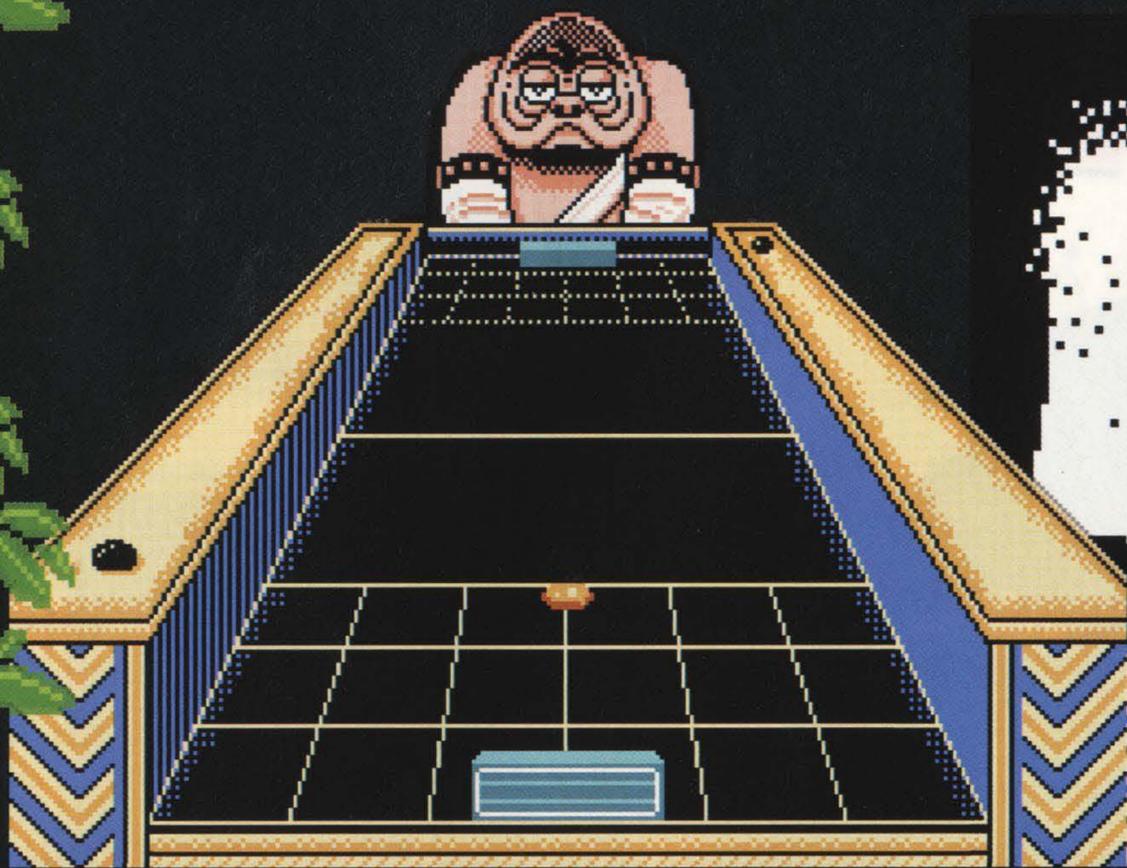
www.playmediacompany.it

In tutte le edicole **DAL 10 LUGLIO** **A € 6,90**

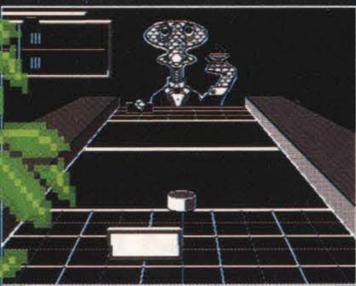
www.playmediacompany.it **play** media company

SHUFFLEPUCK CAFE

Wiimote rivoluzionario? Pfuì! Il futuristico Air-Hokey Game della Brødebound sperimentava questo tipo di controller ancor prima che lo SNES emettesse i primi, sontuosi vagiti!



Dopo aver notato l'aristocratico alieno somigliante a una lucertola, il nostro eroe si chiede se sia finito nella mente di David Locke (un pazzo).



NEI DETTAGLI

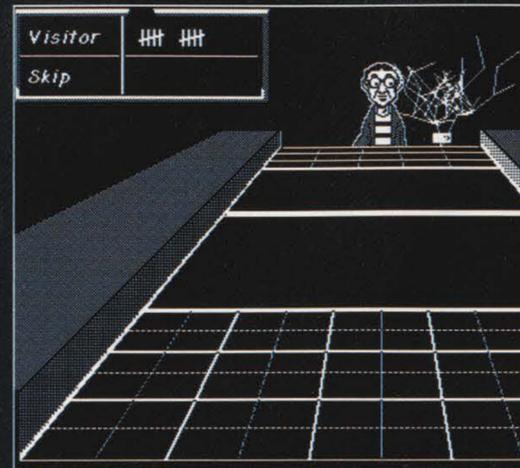


- » **PRODOTTO:** BRØDEBOUND SOFTWARE
- » **SVILUPPATORE:** BRØDEBOUND SOFTWARE
- » **USCITA:** 1988
- » **GENERE:** SIMULAZIONE SPORTIVA

Siete stanchi e si sta facendo tardi. Le palpebre pesano quintali, ma non potete mollare proprio ora che state cercando di vendere la più grande partita di Krypton 3 della vostra carriera... All'improvviso il disastro: il vostro trasportatore nash sombrero fa scoppiare un condensatore nella valvola del reattore, costringendovi a lasciare la super-strada gravitazionale per accostare in un quartiere a dir poco sinistro. Pochi segni di vita, a parte quei bizzarri rumori provenienti dal pericolante palazzo illuminato sito nelle vicinanze... Giusto il tempo di avvicinarsi e, in un attimo, eccovi accerchiati da un mucchio di occhi ostili. Senza via d'uscita. Ma... Un momento! Quello lì infondo è un telefono!? Bisogna raggiungerlo, avvisare qualcuno! Peccato che tra voi e l'apparecchio vi sia un tavolo da air-hokey circondato da otto disadattati galattici... Peccato che i

tizi in questione abbiano voglia di invitarvi a fare una partita... Peccato che rinunciare equivarrebbe a rimpiazzare piuttosto rapidamente il mini-puck con la vostra testa... Che fare dunque se non accettare la sfida a capo chino? Col sudore che si addensa sulla fronte, osservate gli avversari appostati nei pressi del traballante bancone del bar occupato solo da un droide arrugginito. Notate con orrore il tabellone indicante la classifica di un inquietante "campionato" al cui vertice c'è scarabocchiato il nome Biff Rauch. Ecco che un enorme motociclista viene avanti, lanciandovi un'occhiata che non dimenticherete mai: si tratta chiaramente dell'uomo da battere. Ma prima del grande incontro vi sarà spazio per fare un po' di pratica con le mezze cartucce... Consci del fatto che nel corso delle prossime ore la vostra unica speranza di salvezza sarà la piccola spatola poggiata sul tavolo da gioco, iniziate a far fuori i vari

rivali di 15-0 in 15-0. Eccoli crollare tutti l'uno dopo l'altro: lo scaracchio mingherlino dalla voce stridula, quel dannato nanerottolo di Visine Orb, il rude studente universitario alieno Winnie the Dweeb, persino la lucertola playboy Lexan Smythe-Worthington con il suo incedere malfermo e quel pingue bicchiere



» Dopo essere stato ancora una volta spietatamente battuto, Skip Feeny rimugina tra sé e sé sull'amarezza della sconfitta.

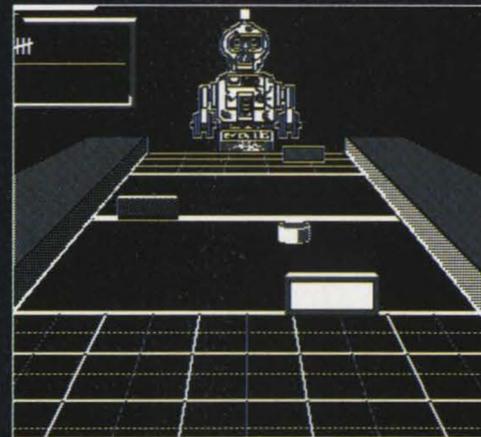


» Il fan club dei Sister of Mercy era insolitamente di ottimo umore...

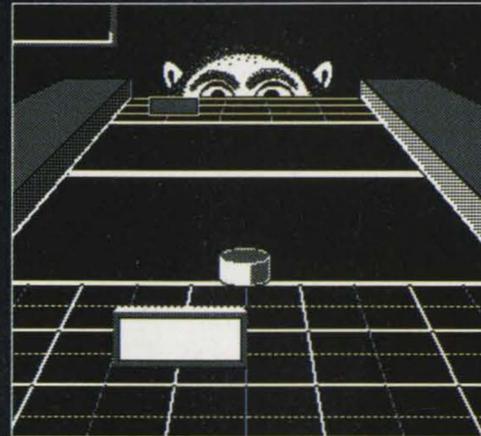
di fetido champagne blu tra le zampe... Battaglie al limite dall'umana comprensione. Sfide all'ultimo colpo da vivere con i riflessi sempre tesi e l'occhio arguto, pronto a interpretare ogni movimento dell'avversario. Una cascata di adrenalina da mandar giù in attesa del temibile testa a testa con il signor Raunch, campione tra i campioni... Tutto ciò non avveniva però in una sperduta Mos Eisley dei poveri ai confini dello spazio conosciuto, tanto meno all'interno di un micidiale B-Movie al sapore di pupazzi e fantascienza da gustarsi in compagnia degli amici più affini al culto del trash, bensì alla volta di uno dei migliori giochi che abbiano mai onorato il Mac Plus: piattaforma poco conosciuta per le sue prodezze videoludiche, che sarebbe tuttavia riuscita a racchiudere questo po' di dettagli, e molto altro ancora, in una manciata di KB. A sfregio di limitazioni hardware piuttosto avvilenti, soprattutto se rapportate a quelle in forza alla scuderia Amiga, Shufflepuck Cafe riusciva di fatti a farsi valere ugualmente, sfoggiando fibra e carisma da vendere finanche sui preinstallati display monocromatici da 7 pollici in dotazione al sistema ospitante. Questa sorta di miracolo videoludico, sarebbe essenzialmente scaturito da un attento uso delle ombre, una magistrale gestione delle animazioni e un pionieristico impiego di impalcature proto-vettoriali, qualità

MENTRE L'AMIGA MERAVIGLIAVA CON LE SUE MIGLIAIA DI COLORI, GLI UMILI MAC DI METÀ/FINE ANNI OTTANTA DOVEVANO ARRANGIARSI CON I DISPLAY MONOCROMATICI PREINSTALLATI DA 7 POLLICI

che, amalgamate a una rivoluzionaria interfaccia di controllo basata sulla sola gestione del mouse, avrebbero permesso di aggirare pressoché totalmente molte delle problematiche tecniche esistenti, garantendo dunque un'esperienza di gioco in grado di trascendere finanche il clamoroso gameplay di un immortale classico come Pong. Ben lungi dal trascinare a suo seguito tutte le annose costrizioni pratiche legate alla struttura portante dei più noti giochi mouse-centrati, il titolo della Brødebound si affermava infatti come la piena glorificazione della periferica in questione, la quale, rispondendo agilmente ai semplici scatti della nostra mano sarebbe riuscita a riprodurre su schermo i movimenti del nostro piccolo mestichino con una naturalezza assoluta rievocando, in parallelo, preoccupanti assonanze con i controlli a base di Wiimote e Nunchuck che stanno attualmente facendo la fortuna dell'ultima console nata in casa



» Mentre giocava la sua milionesima partita di allenamento, il robot che odiava gli umani provò nostalgia per i tempi del regno di Elvin Atombender.



» Non vi preoccupate: non si tratta di uno screenshot danneggiato. Leanoric era un davvero un mago nel tirare fulmini con la spatola...

Nintendo... Brillante, ben congegnato e soprattutto divertente da morire, Shufflepuck Cafe avrebbe quindi anticipato i tempi con invidiabile lungimiranza, regalando ai (pochi) possessori del compatto Mac Plus un gioiello di cui andar fieri e alla storia uno dei più travolgenti action/puzzle game di sempre...



» Princess Bejin. Inesplicabilmente, costei ci avrebbe motteggiato gridando spesso "parla alla mano!".

E DAVIDE BATTÉ GOLIA

Il Mac Plus non era una macchina pensata per i videogiochi e questo particolare non poteva che influire in maniera negativa sulla mentalità degli sviluppatori, i quali dedicavano ben pochi sforzi alle conversioni dedicate a questo formato. Nonostante la presenza di una manciata di videogame davvero ottimi, la piattaforma in questione era dunque costretta a sorbettarsi solo i meschini scarti dei titoli di successo dell'epoca: un dato questo che finì ovviamente per premiare ancor di più Shufflepuck Cafe. Rappresentando una sorta di rivincita ideologica per il computer firmato Apple, questo titolo dimostrò infatti al mondo che i capolavori potevano nascere di fatto su ogni formato, a patto che dietro di loro vi fosse un lavoro certosino e, soprattutto, un grande sistema di controllo... Contravvenendo a questo indicativo monito, coloro che curarono la conversione del gioco per il leggendario NES, decisero di modificare completamente l'interfaccia di comando, sostituendo l'uso del mouse con delle odiose combinazioni di tasti. Sebbene questa particolare versione del Masterpiece Brødebound presentasse tutti i famosi elementi scenici dell'originale e un comparto grafico persino più affascinante, l'esperienza ludica che scaturiva dall'impiego del pad risultò fin troppo lenta e oltremodo frustrante.



MADE IN BRØDEBOUND

LODE RUNNER

SISTEMI: DAL VIC-20 ALL'ATARI ST
ANNO: 1982-1983

CHOPLIFTER

SISTEMI: VARI 8-BIT
ANNO: 1982-1987

PRINCE OF PERSIA

SISTEMI: VARI 8 E 16-BIT
ANNO: 1989-1993



COMPANY PROFILE



MEGA 10 MANIA



GALAX-I-BIRDS



SENSE AND SENSIBILITY

ALL'INDIMENTICABILE SENSIBLE SOFTWARE DI JON HARE E CHRIS YATES SI DEVONO ALCUNI FRA I PIÙ BRILLANTI TITOLI APPARTENUTI ALLA 16-BIT GENERATION. PARTENDO DAL SURREALE WIZBALL, PASSANDO PER CANNON FODDER, SINO A GIUNGERE ALL'EPOCALE SENSIBLE SOCCER, LE PRODUZIONI FIRMATE DA QUESTO MARCHIO SONO STATE SEMPRE IN GRADO DI SORPRENDERE E AFFASCINARE...

IN BREVE

Jon Hare e Chris Yates si incontrarono a scuola e misero in piedi una band, passando poi a lavorare per la LT Software. A un certo punto intuirono che il mercato dei videogiochi era più redditizio di quello musicale. Terminato Twister: Mother of Charlotte per la System 3, si misero in proprio, lavorando principalmente su C64 e Amiga. La Sensible Software realizzò giochi favolosi come Sensible Soccer, Wizball e Cannon Fodder, ma non riuscì a proseguire adeguatamente la propria attività nel 3D, venendo infine assorbita dalla Codemasters.

Faceva un caldo soffocante, quel giorno, all'interno di quel grande edificio nel cuore di Londra. Centinaia di persone erano intente a sudare copiosamente davanti a una lunga serie di computer accesi quando, dall'immenso salone affollato, apparve un cospicuo gruppo di ragazze il cui abbigliamento lasciava ben poco spazio all'immaginazione... Fra lo stupore generale, le pupe inscenarono un balletto

altrettanto provocante. E tutti, compresi gli organizzatori dell'edizione 1985 del PCW 1985, iniziarono d'incanto a sudare freddo. "Qui si passa il segno", si saranno detti... Fatto sta che pochi istanti dopo, le simpatiche ballerine vennero fatte sparire in gran fretta dall'orwelliano servizio di sicurezza mentre l'intero staff della System 3 - compagnia di sviluppo autrice della trovata - veniva gentilmente allontanata dall'evento. Poco male, dopotutto. Fortunatamente il

sommo Mark "Last Ninja" Cale era ormai riuscito comunque a far adeguata pubblicità a Twister e battezzato così l'ingresso dei i giovanissimi creatori, Jon Hare e Chris Yates, nell'albo degli sviluppatori professionisti...

LA SVOLTA
"Che macello quel Twister," ammette sorridendo Mr. Hare, oggi quarantunenne. "Ricordo che eravamo in procinto di cambiare il suo nome in Mother of Charlotte



per evitare problemi di marketing, ma le cose continuavano a non funzionare. Io e Chris (Yates, Ndr) eravamo tesi come tavole da surf... E d'improvviso ecco arrivare Mark Cale con a seguito quella assurda sfilza di maggiorate!... Un colpo di scena imbattibile per promuovere il nostro gioco... Soprattutto alla luce del fatto che poco prima era stato appena presentato un certo International Karate... Ricordo che, nel corso dello show dedicato a quest'ultimo, alcuni atleti avevano rotto diversi mattoni con la testa e il pavimento era interamente cosparso dei frammenti: le ragazze si lamentarono di non riuscire a esibirsi, e c'era da capirle visti i tacchi su cui se ne andavano in giro... Il resto è storia tristemente nota. Un vero disastro, insomma. Di certo non quello che ci saremmo attesi dal debutto formale del nostro primo lavoro..."

Eppure fu proprio lì che avvenne la svolta, ribadiamo prontamente, prima di osservare il nostro ospite rimuginare per un istante...

"Già... sebbene, alla fine, di tutte le versioni previste saremmo riusciti a produrre solo quella Spectrum, i proventi che ricavammo dalle vendite del gioco bastarono a realizzare il primo di una lunga serie di sogni..."

Fondare la Sensible ribadiamo certi di una risposta affermativa, ed ecco quindi arrivare l'indiretta conferma a cavallo di uno sguardo eloquente, seguito dalle seguenti parole: "Era il marzo del 1986: un periodo che non dimenticherò mai..."

Una frase davvero evocativa per entrare nel vivo della nostra speciale chiacchierata che ci conduce ovviamente alla più naturale delle domande, ovvero: come nacque il sodalizio con Chris Yates?

"Frequentavamo la stessa scuola, a Chemsford nell'Essex." Ricorda Jon. "Ci conoscemmo per caso. Una chiacchiera qui, una là, e scoprimmo di avere gli stessi gusti in fatto di musica. Successivamente mettemmo persino in piedi una band, che cambio più volte nome a seconda del repertorio... Zeus, Deus, Hamsterfish, Dark Globe..."

Perplexi, o quantomeno confusi, indagiamo sul motivo che spinse il simpatico duo a rivedere le loro priorità e Jon afferma senza remore che "...quando ci rendemmo conto che suonando di soldi se ne vedevano troppo pochi, non esitammo a invertire i ruoli, buttandoci sul divertimento interattivo..." Affermazione illuminante, che ci spinge dunque a chiedere delucidazioni sul loro primo contratto di lavoro...

GRANDI SPERANZE, POCHE SODDISFAZIONI

"Lasciammo gli studi contemporaneamente per andare a lavorare presso la piccola

LT Software di Basildon - ci spiega pazientemente il signor Hare - e fu sotto questo marchio che realizzammo il nostro primo titolo: una conversione per Spectrum del vecchio Gandalf pr C64 che uscì dopo poche settimane dall'inizio dei lavori col nome di Sodov the Sorceror. Il progetto ebbe un successo limitato. Ma servì essenzialmente a delineare i connotati dell'intesa informatica che legava me a Chris..." E, come sanno in molti ad attirare l'attenzione di Cale... "che offrì all'LT Software l'appalto per la realizzazione della grafica di International Karate chiedendo noi due in prestito..." sorride Hare completando la nostra precisazione, per poi aggiungere: "Ma le cose non andarono per il verso giusto, e il progetto passò nelle mani di Archer Mc Lean, il quale ebbe la brillante idea di rifare il gioco da capo a piedi, cambiando per sempre la storia dei videogame!"...

"E voi due?" ci chiediamo a questo punto increduli... "Io continuai a lavorare al catalogo della System 3 (sempre per conto della LT Software Ndr) programmando altre tre conversioni per Spectrum di titoli come Skyfox, RMS Titanic e Lone Wolf, finché non saltò fuori Twister. Quando fui incaricato

NOMEN OMEN

La Sensible Software ebbe buone relazioni con molte riviste del settore, compreso Zzap!! . La rivista organizzò anche un concorso fra i propri lettori per dare un nome a un nuovo gioco che Jon e Chris stavano sviluppando, uno soprattutto in stile elite. "Alla fine lo cancellammo", ricorda Jon, "e, col senno di poi, lo giudico un errore. A ogni modo, Zzap!! ci trattava bene. Conferì la medaglia d'oro al SEUCK, pubblicò una guida in due parti all'uso del programma e offrì spazio ai giochi creati dai lettori. Non potevamo chiedere di meglio!"

"NON CI DIVERTIMMO AFFATTO NEL RICEVERE SOLO IL 15 PER CENTO DI QUANTO INTASCÒ LA LT SOFTWARE PER TWISTER"



► Meno celebrato del suo parente calcistico, Sensible Golf fu comunque un'altra divertente simulazione sportiva.

► Sensible Soccer è oggi disponibile in formato plug-and-play.

IN BUONE MANI

Quando nel 1999 la Codemasters acquistò la Sensible Software, Richard e David Darling sapevano di essersi assicurati uno splendido retro catalogo. Come ci spiega David: "Eravamo sempre stati colpiti dalla qualità dei giochi Sensible. Divertentissimi da giocare, pieni di fascino e di fantasia, animati da un eccellente gameplay. Sapevamo chi erano Jon e Chris e avevamo grande rispetto per il loro lavoro". Alla nostra domanda relativa al suo gioco Sensible preferito, Darling risponde di scatto: "Sensible Soccer. Vedo ancora oggi tanta gente entusiasta di questo titolo. Hare e il suo team erano grandi personalità creative, come se fossero stati proprio una band musicale. Amavano i videogiochi e si divertivano a realizzarli. E quasi un onore ritrovarci proprietari dei loro marchi. Li abbiamo convertiti per altri formati, dal Game Boy ai cellulari. Sono classici senza tempo".

della sua esecuzione chiamai al mio fianco Chris e, malgrado il gioco sarebbe uscito sotto il marchio della System 3, riuscimmo in qualche modo a lasciare la nostra firma inserendo un keypress chiamato Sensible Software"

Dall'espressione di Jon appare evidente che sia lui che Chris non fossero comunque troppo soddisfatti dell'andamento delle cose...

"Sebbene avessimo solo 19 anni e il tutto ci sembrasse quasi buffo... Non ci divertimmo affatto nel ricevere solo il 15 per cento di quanto intascò l'LT Software per Twister, soprattutto perché tutto il lavoro era virtualmente opera nostra. Ci rendemmo quindi conto che, se non volevamo incorrere di nuovo nello stesso errore, da quel momento in poi avremmo dovuto stringere accordi in prima persona"

In termini pratici, si trattava dunque di trasformare un sodalizio artistico in una compagnia di sviluppo autonoma.

LA POSTA IN PALIO SALE...

Fondata la Sensible Software Jon e Chris inviarono una demo dei propri lavori alla Ocean Software. Era il loro primo tentativo di vendere qualcosa a un produttore, eppure, poche ore dopo, entrambi furono convocati nella sede centrale della Major per firmare un contratto.

"Il lavoro arrivò praticamente subito", prosegue Hare. "I termini dell'accordo erano davvero terribili, ma per l'epoca ci sembravano una vera benedizione. Terminammo il gioco commissionatoci in circa sei mesi: si chiamava Parallax e poteva definirsi di fatto il primo vero prodotto della Sensible Software. Una produzione interessante, anche se a tratti sviluppata in modo affrettato. Ho sempre pensato che la sezione Adventure poteva essere più vasta.

Su queste parole ci riserviamo il lusso di ricordare a Jon che la Ocean fu comunque soddisfatta del gioco, e quest'ultimo conferma la nostra affermazione sottolineando immediatamente la nascita di un nuovo progetto: "Dopo Parallax, ci mettemmo subito al lavoro sullo sviluppo di un titolo C64 per conto della Firebird: un "budget" chiamato Galaxibirds."

Nient'altro che una rimasticatura in chiave umoristica dello Space Game di Galaxian in cui il giocatore doveva sparare a strane oche e altri uccelli...

"Fu uno dei titoli più demenziali che abbia mai sviluppato" prosegue Jon. "Di solito non volevamo perdere molto tempo con i budget. Ci venne semplicemente in testa un'idea buffa, un Galaxian ornitologico, e la mettemmo in pratica. Niente di profondo, solo un'occasione per ridere un po'... Ma non avremmo mai pensato che, in seguito, l'umorismo sarebbe diventato un tratto distintivo delle nostre produzioni...".

...E GIUNGE L'ORA DI FARE SUL SERIO Wizball fu il primo titolo firmato Sensible ad aver catturato seriamente l'attenzione del pubblico. Uscito sempre sotto marchio Ocean nel 1987 su C64, questo progetto si rivelò difatti un successo grandioso, che concesse alla neonata compagnia di realizzare anche fruttuosi porting per Spectrum ZX, Amstrad CPC, Amiga, Atari ST e PC.

Basilarmente, si trattava di una sorta di puzzle game a scorrimento orizzontale con protagonista un mago che, grazie ai suoi poteri era riuscito a infilarsi in una sfera rimbalzante. L'obiettivo del gioco consisteva nel riportare il colore nel mondo Wizworld, caduto vittima di un sortilegio a opera del malvagio stregone Zark. Per raggiungere il suo nobile obiettivo, la "Mago-Sfera" avrebbe dovuto raccogliere della vernice lungo gli stage e ricolorare il tutto. L'abbondanza di power-up da collezionare, tanti nemici da abbattere e soprattutto la presenza del mistico micio Nifta, ne fecero un gioco articolato e appassionante, che oltre a riscuotere numerosi premi fu anche elogiato dall'eminente Zzap!! con un bel 96 per cento. Mr. Hare ci parla volentieri di questo storico progetto: "Il concept di Wizball si deve principalmente a Chris, che diede vita al particolare metodo di controllo e alla fisica del gioco. Io ebbi invece l'illuminazione di applicare alla storia l'idea del colore... Più che della realizzazione del code primary, discutemmo a lungo su come

Il primo gioco di Jon Hare e Chris Yates fu Twister (alias Mother of Charlotte) per la System 3.

1UP 006300 1 41

Sensible World of Soccer è ricomparso su Xbox360 Live Arcade.



realizzare il coop-mode, e da qui saltò fuori il personaggio di Nifta... In principio volevamo che il gioco potesse spingere l'utente a dedicarsi all'esplorazione degli stage e avventurarsi così poco per volta nelle lande di Wizworld, ma, a onor del vero, fu solo con il suo sequel Wizkid, il titolo successivo, che riuscimmo a mettere pienamente in atto questo proposito..."

La fortuna di Parallax e Wizball venne capitalizzata da Jon e Chris in un nuovo, insolito programma, lo Shoot'em Up Construction Kit, storicamente noto come SEUCK: un editor di sparatutto che si tramutò di fatto nel sogno di tanti aspiranti programmatori che possedevano un C64 e un Amiga. Guidato dai comodi menu insiti nel code, l'utente poteva creare fondali, disegnare sprite, sviluppare effetti speciali e realizzare qualsiasi altra cosa avesse a che fare con la produzione di un videogioco, beneficiando peraltro della presenza di quattro shooter realizzati con il codice stesso del prodotto, i quali sarebbero potuti essere usati a scopo dimostrativo, come base di partenza per la realizzazione di nuovi giochi, o anche solo per divertirsi.

All'ottimo SEUCK fece seguito un altro progetto Budget, sviluppato ancora per conto della Firebird: il bizzarro Oh No! Si trattava di un semplice shooter nel quale un allevatore doveva proteggere la sua mandria da alcuni alieni. "Un giochino grazioso, ma non certo eccezionale" commenta Hare. A fronte di questa considerazione, i ricavi di

Oh No! avrebbero tuttavia assicurato alla compagnia i fondi necessari per un progetto che egli, appassionato di calcio e tifoso del Norwich City, desiderava realizzare da sempre...

SENSIBLE SOCCER & CO

"A me e Chris piaceva molto il calcio", afferma sorridendo il nostro ospite.

"Essendo anche dei discreti giocatori eravamo sempre alla ricerca di un videogame che potesse rendere giustizia alle sensazioni che si provavano sui veri campi da gioco... Alla fine fummo piuttosto colpiti da un Arcade, Tehkan World Cup (1985) e posso affermare che esso costituì la nostra fonte di ispirazione principale per la creazione di Sensible Soccer"

Sviluppata dalla Tehkan, questa simulazione calcistica presentava una convincente visuale dall'alto, cui venivano applicati dei comandi tramite Trackball: accompagnando i tiri con quest'ultima si poteva di fatto determinare la direzione e l'effetto che avrebbe preso la palla, e fu essenzialmente la sua genuina semplicità a colpire di più l'immaginazione dei due sviluppatori.

"Sebbene molti affermarono che

l'impostazione grafica di Sensible fosse un chiaro richiamo a titoli come Kick Off e Microprose Soccer, la vera matrice del nostro lavoro fu in realtà proprio quel vecchio Arcade Game. Ritenevamo infatti la visuale dall'alto proposta al suo interno come la migliore soluzione per un gioco di calcio: il suo impiego rendeva più agile la manovra e faceva della porta un obiettivo più nitido. In pratica, il nostro lavoro partì da un'adattamento dei controlli di Tehkan World Cup agli standard dei Joystick del C64. Per il resto concentrammo i nostri sforzi sull'implemento e di una serie di feature pressoché impensabili sino ad allora per un titolo del genere: scambi al volo, aftertouch, lo straordinario effetto pioggia con tanto di lampi a rischiarare il campo di gioco e giocatori che scivolavano come saponette sull'erba viscida..."

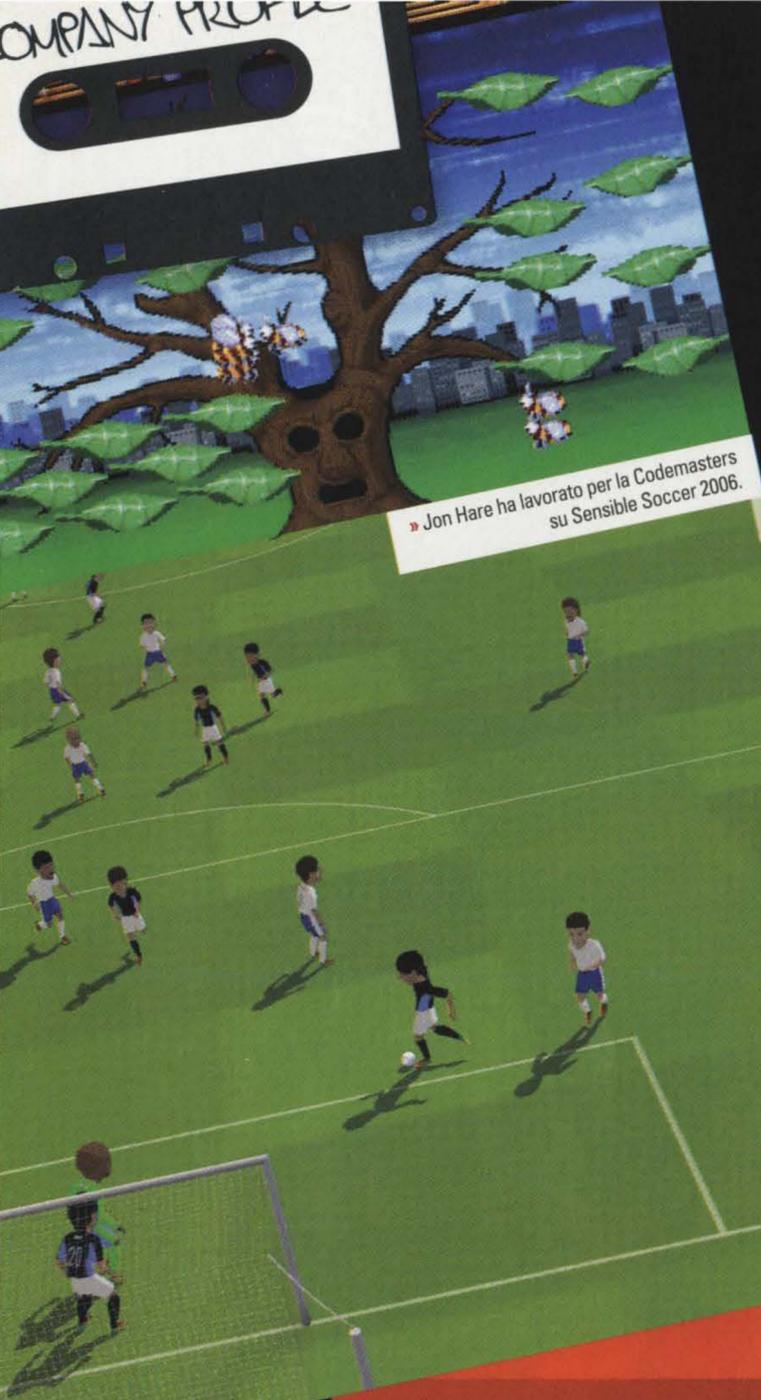
In effetti, all'epoca nessun gioco aveva mai osato tanto e questo coraggio non poté che premiare il lavoro di Jon e Chris che, grazie a esso, balzarono di slancio nell'olimpo dei coder più amati...

La Sensible Software non si sarebbe comunque fermata qui. I suoi creatori

I co-fondatori della Codemasters Richard e David Darling non hanno esitato ad acquistare la gloriosa Sensible Software.



"RITENEMMO LA VISUALE DALL'ALTO LA MIGLIORE PER UN GIOCO DI CALCIO. RENDEVA PIÙ FACILE LA MANOVRA"



» Jon Hare ha lavorato per la Codemasters su Sensible Soccer 2006.



» La Tower Studios, la nuova compagnia di Hare, ha convertito sui telefonini Sensible Soccer e Cannon Fodder.



avrebbero infatti ripreso il tema della simulazione sportiva due anni più tardi, con International 3D Tennis. "Senza dubbio il gioco più strano che io e Chris abbiamo mai fatto", ammette ridendo Jon "Peraltro fu il nostro primo prodotto 16-bit. Malgrado l'aspetto insolito (l'intero motore grafico era sviluppato mediante un impianto vettoriale, Ndr.), credo di poter affermare che il gameplay fosse sufficientemente completo. Ricordo che eravamo molto soddisfatti dalla fluidità che riuscimmo a conferire agli sprite dei tennisti, della modalità multiplayer e soprattutto, del numero di visuali che fummo in grado di inserire (ben dieci, Ndr.)".

FULMINI A CIEL SERENO
 Ai fasti di Sensible Soccer e ai positivi riscontri di 3D Tennis, seguì la realizzazione di un nuovo shoot'em up, Insects in the Space. Era ormai la fine del 1988. "Lo sviluppo del gioco richiese appena due mesi..." precisa Hare "...e la Hewson avanzò subito un'offerta per la sua pubblicazione. L'accordo prevedeva che dovesse uscire come Budget e con il marchio della Rack-It, ma all'ultimo momento la compagnia cambiò idea e lo inserì in una compilation denominata 4th Dimension. Con nostro profondo disappunto..."

Quest'amara sorpresa non fu che la prima di una serie di stangate ancora peggiori. A questo punto della loro carriera Jon e Chris si erano dedicati totalmente allo sviluppo di titoli destinati ai sistemi

a 16-bit, firmando un contratto con la Mirrorsoft per la pubblicazione di ben tre nuovi giochi: Mega Lo Mania, Cannon Fodder e la conversione di Sensible Soccer. Ciò era da ritenersi un vero affare, dato che la società in questione era una delle più grandi compagnie produttrici del periodo, nonché braccio destro del leggendario editore Robert Maxwell. Il 5 novembre del 1991 quest'ultimo andò tuttavia incontro a un'improvvisa (quanto misteriosa) dipartita cadendo in mare dal suo lussuoso yacht e il suo impero precipitò conseguentemente nel caos più totale. "Logicamente il contraccolpo investì anche la Mirrorsoft", continua Jon, "da questo tragico evento in poi la compagnia iniziò a registrare perdite tanto pesanti, che in poco tempo l'avrebbero impietosamente estromessa dall'industria dei videogiochi. L'inevitabile accadde dopo l'uscita di Mega Lo Mania. E per quanto la fine si avvertisse nell'aria, ne rimanemmo alquanto spiazzati. Il problema era che purtroppo, avevamo commesso l'errore di consegnarle in anticipo sia le licenze Cannon Fodder che quelle di Sensible Soccer. Di colpo ci ritrovammo quindi senza il 75 per cento del nostro giro d'affari e senza il primo quarto delle royalty per Mega Lo Mania..."

E il peggio doveva ancora venire: la vera batosta fu infatti rappresentata dal fatto che i dirigenti della Mirrorsoft volevano trattenere le proprietà intellettuali di tutti i loro prodotti, considerandole roba loro. "Fra queste c'erano anche i nostri giochi". Commenta

amareggiato Jon. "Facemmo una drammatica riunione con loro per cercare di recuperare soldi e IP. Ricordo che erano presenti anche i ragazzi della Probe e i Bitmap Brothers. Alcuni dovevano ricevere un sacco di soldi, altri, come noi speravamo nella clemenza dei capi. Alla fine riuscimmo a riprenderci almeno i giochi e a rivenderli. Cannon Fodder andò alla Virgin e Sensible Soccer alla Renegade".

IL CANTO DEL CIGNO
 Superati non senza difficoltà i problemi burocratici di cui sopra, la Sensible riuscì a tornare lentamente in carreggiata: parte di questo processo di resurrezione fu senz'altro dovuto alla relase di Cannon Fodder (1993), ma anche e soprattutto a quella Sensible World of Soccer, grandioso sequel dell'originale distribuito su Amiga e dintorni nel 1994.

Questo titolo incrementò a dismisura il numero delle squadre presenti nel suo predecessore, tanto da affiancare alle leghe primarie, anche campionati ultra-stranieri come quello indiano, islandese, messicano e argentino. Aggiungendo peraltro numerose caratteristiche manageriali al tutto, il gioco superò quindi per completezza qualsiasi simulazione mai apparsa in precedenza: "Il particolare concept di SWOS - ci spiega Jon - ci permise di rivoluzionare ancora una volta il settore: prima di lui, nessun gioco di calcio offriva agli utenti la possibilità di gestire la carriera del proprio allenatore, affrontare i problemi con i dirigenti, accettare offerte

PERDUTI PER STRADA

Fra i giochi della Sensible Software mai giunti sul mercato ci sono Touchstone, Have a Nice Day e l'anticonformista Sex N' Drugs N' Rock N' Roll. Quest'ultimo titolo fu giudicato troppo rischioso dalla GT Software, che ne aveva acquisito i diritti di pubblicazione, e la Sensible non ebbe modo di offrirlo ad altri produttori. "Un titolo vasto, che ci costò molto lavoro, con ben tre ore di animazioni prerenferenziate. Avremmo avuto bisogno di altri due o tre programmatori", afferma Jon Hare - Touchstone fu invece un GdR che la Origin sopprime nel 1989, convinta che fosse già venuta l'ora delle console. Have a Nice Day, un FPS, doveva uscire per PSone, ma cadde vittima dei noti problemi tecnici con il 3D".



► Un remake di Parallax per la PSP sarebbe sensazionale.

1986

Twister: Mother Of Charlotte (Spectrum)
Parallax (C64)
Galaxibirds (C64)

1987

Wizball (Spectrum, C64)
Shoot-Em-Up Construction Kit (C64, Amiga)

1988

Oh No! (C64)
Microprose Soccer (Spectrum, C64)

1990

International 3D Tennis (Spectrum, C64, Amiga, Atari ST)
Insects In Space (C64)
Mega Lo Mania (Atari ST, Amiga, MegaDrive, SNES, DOS)

1992

Wizkid (Atari ST, Amiga)
Sensible Soccer (Atari ST, Amiga, DOS, SNES)
Sensible Soccer International Edition (Atari ST, Amiga, Amiga CD32)
Sim Brick (Amiga)

1993

Sensible Soccer 92/93 (Atari ST, Amiga)
Cannon Fodder (Atari ST, Amiga, DOS, Archimedes)

1994

Cannon Fodder 2 (Amiga, DOS)
Sensible Golf (Amiga, DOS)
Sensible World Of Soccer (Amiga, DOS)

1995

Sensible World Of Soccer 95/96 (Amiga, DOS)
Sensible Train Spotting (Amiga)

1996

Sensible World Of Soccer European Championship Edition (Amiga, DOS)
Sensible World Of Soccer 96/97 (Amiga, DOS)

1998

Sensible World of Soccer 98 (DOS, Windows 9x)

1999

Sensible Soccer 98 European Club Edition (PlayStation, Windows 9x)

2000

Cannon Fodder (Game Boy Colour)

da altre squadre ed essere chiamati ad allenare persino la nazionale. Si trattava di una soluzione dalla profondità clamorosa. E credo che ancora oggi, nessun titolo offra queste possibilità..."

Sensible World of Soccer fu senz'altro la produzione di maggiore successo mai firmata dal Sensible Software e concesse ai suoi creatori l'onore di essere dichiarati sviluppatori dell'anno, così come accadde in occasione del lancio di Wizball e del loro precedente esperimento calcistico.

I fan del calcio simulato, amarono però a tal punto questo titolo da respingere come un corpo estraneo la sua evoluzione in 3D, quel Sensible Soccer '98 che segnò anche il tramonto della serie e l'inizio della fine per il marchio che le diede la vita.

La necessità di operare questa svolta stilistica nel franchise e le sue dure conseguenze vengono commentate in questo modo dal suo creatore: "Verso la metà degli anni novanta l'industria dei videogiochi si convertì per larga parte al 3D. In quella sorta di "momento chiave" potevamo contare su un organico di soli sei effettivi: oltre a me e Chris, c'erano Chris Chapman (che aveva lavorato su Mega Lo Mania, Sensible Soccer e SWOS), Jilian Jameson (Cannon Fodder I e II e Sensible Golf), Dave Korn (che convertì la versioni 16-bit di International 3D Tennis e contribuì alla programmazione di Sensible Soccer) e l'artista Stoo Cambridge (Cannon Fodder I e II, Sensible Golf e SWOS). In più

avevamo spostato la nostra sede da March, nel Cambridgeshire, a Saffron Walden, nell'Essex. La verità è che non si poteva sperare di realizzare buoni titoli basati su questa nuova tecnologia contando su un organico così esiguo. Il problema era quindi insito nella nostra inadeguatezza pratica e devo ammettere di non essere sicuro che io e Chris saremmo comunque riusciti a gestire un team più vasto.

Il tracollo divenne quindi inevitabile: "Per un po' le compagnie produttrici continuarono a proporci offerte e noi le accettavamo, ma il risultato erano cose come Sensible Soccer '98, che non si potevano affatto definire un capolavoro. Era chiaro che, a questo punto, avevamo i giorni contati..."

UN AMARO EPILOGO

La Sensible Software, o meglio lo spirito che ne aveva animato le produzioni, era quindi ormai giunta al capolinea. Il mercato dei videogame assumeva caratteri sempre più industriali, e operare al suo interno, come ci spiega Jon, esigeva costi non indifferenti: "Anche le cose più semplici divennero di colpo inattuabili. Prendiamo per esempio proprio il calcio: non appena le società calcistiche si accorsero dell'esistenza del nostro settore iniziarono a imporre la questione delle licenze, dato che i giocatori

iniziavano ad assomigliare sempre di più a quelli veri. Ormai non si trattava solo di nomi, ma di veri e propri diritti di immagine. È chiaro che a questo punto, realizzare un gioco come Sensible Soccer era diventato rischioso"

La Sensible Software sarebbe stata così venduta alla Codemasters e Hare chiarisce così questa particolare scelta: "Beh, fu da subito il nostro obiettivo. Di tutto il mercato, erano gli unici a piacerci e noi volevamo lasciare il nostro patrimonio in buone mani..."

QUANTO A MR. HARE...

Oggi Jon continua a programmare titoli per la Codemasters: fra questi, hanno trovato spazio le nuove versioni di Sensible Soccer e Cannon Fodder. Come ci confermano le sue parole Mr. Sensibility sembra passarsela piuttosto bene: "Non ho di che lamentarmi, quella della Sensible Software è stata una bella esperienza", conclude sorridendo. "Abbiamo lavorato come volevamo e creato alcuni grandi giochi. Guadagnavamo con il prodotto della nostra inventiva. Sono fiero di quanto siamo riusciti a fare"

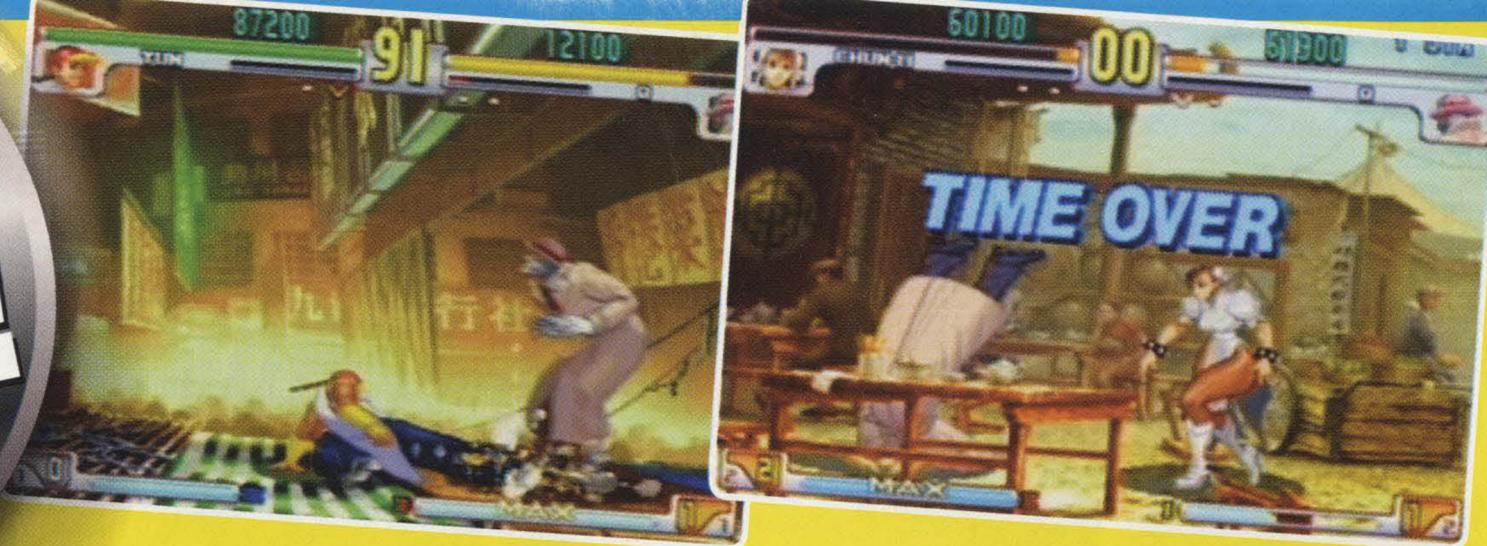
E noi non possiamo far altro che ritenerci altrettanto fieri di aver avuto occasione di giocare ai titoli della Sensible e aver conosciuto un'altro mito della storia dei videogame...



» Jon Hare, creatore di uno dei più grandi giochi di calcio di tutti i tempi.

"ABBIAMO LAVORATO COME VOLEVAMO
E CREATO DIVERSI CAPOLAVORI"

MUST
PLAY!



STREET FIGHTER III 3RD STRIKE: FIGHT FOR THE FUTURE

Prodotto: Capcom

Sviluppo: Interno

Uscita: 1999 / 2000

Formato: Arcade /
Dreamcast

COME POTER DIRE QUALCOSA DI NUOVO ALL'INTERNO DI UN GENERE CHE AVEVA AVUTO TUTTO? ECCO LA RISPOSTA!



» Twelve e Alex sono testa a testa: chi vincerà?

GET INTO THE GROOVE

La colonna sonora di 3rd Strike rientrava perfettamente nei canoni di quello che è passato alla storia per essere il periodo "Groove" della Capcom: un'era in cui la major di Osaka amava applicare ai propri titoli insolite misture tra rap, elettronica anni '90 e Acid Jazz. Sebbene maggior parte degli appassionati si dichiarò abbastanza disgustata dal rap proposto nel tema iniziale la musica utilizzata per accompagnare gli incontri trovò una sorte decisamente migliore, complice la particolare struttura alternata che prevedeva l'applicazione di determinate sezioni dei brani proposti a ognuno dei round costituenti gli incontri. Una soluzione particolarmente efficace.



MUST
PLAY!

"Quale potrebbe mai essere l'evoluzione del picchiaduro a incontri una volta giunti a tal punto?". Questo fu essenzialmente l'unico commento critico che scaturì dalla bocche spalancate di molti appassionati del genere dopo aver provato Street Fighter Alpha 3. Il terzo capitolo della storica prequel-saga sembrava mettere di fatto il punto al processo che aveva segnato

efficaci, character design epocale e una vagonata di attacchi speciali. Cos'altro sarebbe stato possibile fare, in effetti?! La risposta giunse tramite la release di Street Fighter III e, più precisamente, a seguito della sua terza incarnazione: quel sommo 3rd Strike che riuscì a convincere i gamer di mezzo mondo ad abbracciare una nuova fede, proprio quando ritenevano di aver raggiunto il Nirvana. Quella che i più scettici potrebbero intendere come una

"L'INTRODUZIONE DEL BLOCCO OFFENSIVO COSTITUÌ SENZA DUBBIO UNO DEGLI ELEMENTI PIÙ RIUSCITI DI 3RD STRIKE..."

la crescita del genere cui apparteneva, comprendendo al suo interno tutti gli elementi che si riteneva possibile includere in una produzione di questo tipo: tonnellate di personaggi, stili di combattimento differenti per ognuno di essi, gameplay blindatissimo, animazioni quanto mai

mera supremazia visiva, volta unicamente a confezionare il solito More of the Same in un dorato involucro, trovava invece proprio nel gameplay caratterizzante la dinamica degli scontri il suo maggior punto di forza. Sebbene il comparto tecnico riservato al design degli sprite e



» Benché non fosse il personaggio più forte, Necro poteva prodigarsi in attacchi simili a quelli di Dhalsim.



» Uno degli incontri più duri del gioco, a causa della capacità di Akuma di tenere a distanza Hugo.

MUST
PLAY!

A ME IL POTERE

La scelta della super art giusta avrebbe potuto determinare l'esito di ogni incontro. In questo box, potrete riscoprire alcune delle più duttili in assoluto...



SHIPPU JINRAI KYAKU / KEN MASTERS

È la migliore super art di Ken. Può essere eseguita mettendosi in posizione accovacciata e tirando dei calci brevi, un calcio medio e un pugno medio, la combo col bersaglio di Ken e il suo calcio rialzato rovesciato.



CORKSCREW BLOW / DUDLEY

Dudley spinge in avanti col pugno e colpisce l'avversario cinque volte. Si esegue con pugni bassi o con il suo Dart Shot rialzato per creare una confusione letale, e in più si ricarica velocemente.



HOUYOKU SEN / CHUN-LI

Il calcio medio da posizione accovacciata di Chun-Li lascia l'avversario barcollante abbastanza a lungo, il che permette ai giocatori più veloci di vedere se l'avversario è stato colpito oppure sia riuscito a parare il colpo.



AEGIS REFLECTOR / URIEN

Urien evoca un muro rosa respingente, controllandone la distanza e l'altezza. Viene spesso usato come trappola per preparare le sue combo piene di effetti speciali o dopo una spallata, per preparare la sua combo inarrestabile.



GENEI-JIN / YUN

La miglior super art di 3rd Strike, grazie alla poca energia richiesta, al suo potenziale offensivo e alla versatilità. Quando viene attivata, Yun riesce a sbatacchiare i suoi avversari finché la barra di energia non si svuota completamente.

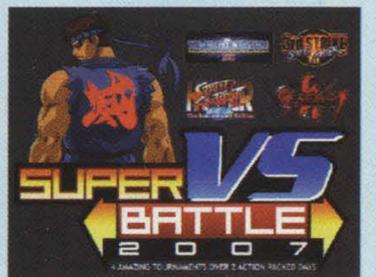


MESSATSU GOU HADOU / AKUMA

La migliore super art di Akuma: ha quattro opzioni da sfruttare. Con una barra di energia può lanciare una super palla di fuoco verso terra o in aria. Con due barre di energia piene può optare per una KKZ o per la classica Raging Demon...

2D FIGHTING IN THE UK!

Nel Regno Unito Street Fighter III: 3rd Strike continua a riscuotere un successo piuttosto intenso, grazie all'impegno di una straordinaria community che mantiene in vita il gioco organizzando costantemente dei roboanti tornei. Le due basi utilizzate per dar corpo a questo progetto sono le sale giochi Trocadero e Casino, entrambe collocate su Goodge Street. Più in generale, i tornei di 3rd Strike vengono solitamente allestiti dal portale NeoEmpire.com, il quale ospita dei campionati regolari veri e propri. Giusto in proposito, l'ultimo contest ufficiale, il Super Vs Battle, ha avuto luogo durante lo scorso gennaio...



all'elaborazione delle loro superbe routine di animazione si attestasse comunque su livelli di completezza ancora oggi fuori parametro per ogni eventuale concorrente, era infatti nelle innovazioni proposte dal sistema di controllo e gestione delle collisioni che il titolo avrebbe offerto le novità più incisive. Volendo riassumere in un solo, emblematico concetto la natura più evidente di questa spaventosa evoluzione potremmo probabilmente far riferimento al "blocco offensivo": più di ogni altra cosa, 3rd Strike, affina in termini esponenziali il sistema adibito ai contrattacchi, conferendo alla loro esecuzione uno spessore mai visto prima... Tanto semplice da intuire quanto complessa da mettere in pratica, questa manovra implicava l'impiego di repentini spostamenti dei tasti direzionali in avanti o in giù (a seconda delle zone del corpo da tutelare) in contemporanea

agli attacchi dell'avversario, i quali, in caso di nostro successo, sarebbero stati sorprendentemente neutralizzati, lasciando peraltro il loro esecutore immobile per il tempo necessario a infilare il primo di una eventuale sequenza di colpi. Una tecnica senz'altro letale, che presentava però un

rovescio della medaglia, dato che reagire in ritardo o impiegare la direzione sbagliata avrebbe chiaramente permesso al nostro antagonista di mettere a segno il colpo e dare magari il via a un'impressionante serie di combo. Alla luce di questa considerazione, in molti si staranno chiedendo perché ci si

MOMENTO MAGICO

Il momento in cui il giapponese Kuroda, che giocava con Q, fece fuori con una mano sola i due migliori giocatori americani, Ricky Ortiz e Justin Wong incarna ancora oggi l'evento più surreale mai verificatosi in una manifestazione del genere. Il tutto avvenne al SBO Tournament del 2005.



» Dudley dimostra quanto sia assolutamente possibile "combattere come un gentiluomo". Makota ne è tutt'altro che felice.



MUST
PLAY!



I PIÙ GRANDI DEL MONDO

I giapponesi rappresentano senza ombra di dubbio l'élite assoluta dei giocatori di 3rd Strike. Vi va di conoscere i più forti tra loro?



DESHIKEN

Delusi dal sommo Daigo nell'ultimo EVO Tournament, la maggior parte degli sguardi degli astanti si è concentrata su Deshiken: imbattibile nei panni di Ken.



OHNUKI

Il miglior interprete di Chun-Li che la storia di SFIII ricordi, incarna perfettamente la filosofia giapponese del prendere pochi rischi ed eseguire i colpi in modo quasi perfetto.



KOKUJIN

Uno dei beniamini del pubblico. Le reazioni addolorate di Kokujin quando viene sconfitto, e la sua incontenibile eccitazione in caso di vittoria, sono indimenticabili.



NITTO

Ogni partita di Nitto è un esempio da manuale di come interpretare Yun con successo, abusando della sua Genei-Jin fino a sfruttarne al massimo le potenzialità.



MOV

Anch'egli noto per la sua abilità nel controllare Chun-Li, Mov sfoggia spesso uno stile ancor più accurato Ohnuki e un'esuberanza pari a quella di Kokujin.



DAIGO

Pur avendo pagato a caro prezzo le sue recenti assenze dai tornei 3rd Strike, Daigo resta sicuramente uno dei protagonisti assoluti della scena mondiale.



KO

Probabilmente il miglior interprete di Yun. Pur non partecipando più attivamente ai tornei internazionali, Ko rimane tutt'ora un nome ben noto all'interno del circuito.



GOEMON

Uno dei rari giocatori che preferiscono Yang a Yun. Il suo stile sfrenato e veloce fa di Goemon il giocatore più spettacolare del lotto.

» 3rd Strike arricchiva il roster di personaggi propri delle due precedenti incarnazioni di SFIII introducendo quattro lottatori inediti e reintegrando volti storici come Chun Li e Akuma...

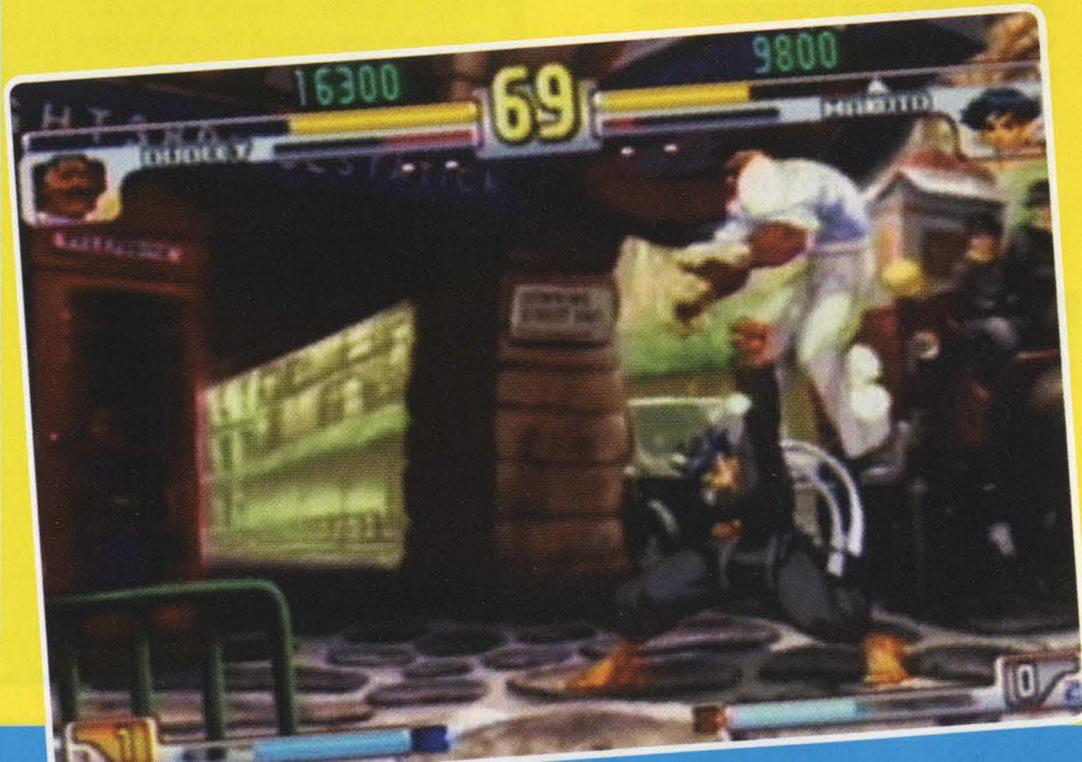
sarebbe dovuti dunque prendere la briga di correre un rischio tale... Non era in effetti una sorta di autogol concettuale implementare nel gameplay un'azione che poteva rivelarsi controproducente per lo stesso utente anche solo se macchiata da un minimo coefficiente di errore? Non esattamente, oltre a vanificare quasi del tutto l'utilizzo delle solite strategie-killer che rendevano personaggi come Ryu e Ken potenzialmente imbattibili nelle mani di giocatori abili a destreggiarsi

giocatori a scegliere una delle super art disponibili per il personaggio selezionato prima di dar via all'incontro, offrendo dunque a questi ultimi la possibilità di pianificare la loro strategia a priori in base alle caratteristiche dell'avversario da affrontare... Sotto questa particolare ottica, queste particolari evoluzioni offensive acquisirono di conseguenza un valore del tutto nuovo. Distinte peraltro da soluzioni stilistiche quanto mai bizzarre come quelle determinanti la

"QUESTA SPECIALE EDIZIONE DI STREET FIGHTER III SAREBBE RIUSCITA A RESTITUIRE ALLA SERIE DA CUI ERA GERMOGLIATA L'ANTICO SMALTO DI UN TEMPO..."

con tecniche quali Hadouken e Sho-Ryuken, un blocco offensivo eseguito con successo avrebbe anche potuto sovvertire l'esito di un intero incontro o magari eludere la proiezione di una super art: l'attacco speciale che avrebbe influenzato maggiormente il potenziale offensivo degli atleti impegnati nelle contese. Piuttosto che riciclare i sistemi di gestione dei super-attacchi presentati in precedenza, gli sviluppatori del gioco decisero infatti di obbligare i

natura della X.C.O.P.Y di Twelve (in grado di trasformare il lottatore nell'immagine speculare dell'avversario) o della SEI-ENBU di Yang (che permetteva a questi di diventare invisibile), esse divennero quindi uno dei marchi di fabbrica più noti di 3rd Strike, pur restando in ogni caso solo la punta di un iceberg che nascondeva al di sotto di esso altre numerose sorprese... Tra le varie proposte avanzate da Capcom in chiave di colpi d'élite, figuravano per esempio





I SOLITI SOSPETTI

Ogni personaggio di 3rd Strike era in possesso di caratteristiche tanto differenti da generare una vasta gamma di stili di gioco. Ecco alcuni degli esempi più lampanti di questa sua particolare qualità...

MAKOTO

Makoto doveva basare la sua azione nel tentativo di sopraffare l'avversario con i suoi imponenti balzi e un utilizzo spregiudicato della letale presa Karakusa.



TWELVE

Essendo uno dei personaggi più deboli dell'intero roster, Twelve doveva usare il suo agile salto per cambiare costantemente il ritmo dell'incontro.



Q

La particolare impostazione fisica di Q gli consentiva di attendere pazientemente che l'avversario commettesse un errore, in modo da punirlo con la sua ingente potenza offensiva.



IBUKI

Veloce, agile e letale, Ibuki riusciva a stordire anche il più duro degli avversari con pochi colpi. Benché avesse quasi sempre la peggio nel corpo a corpo.



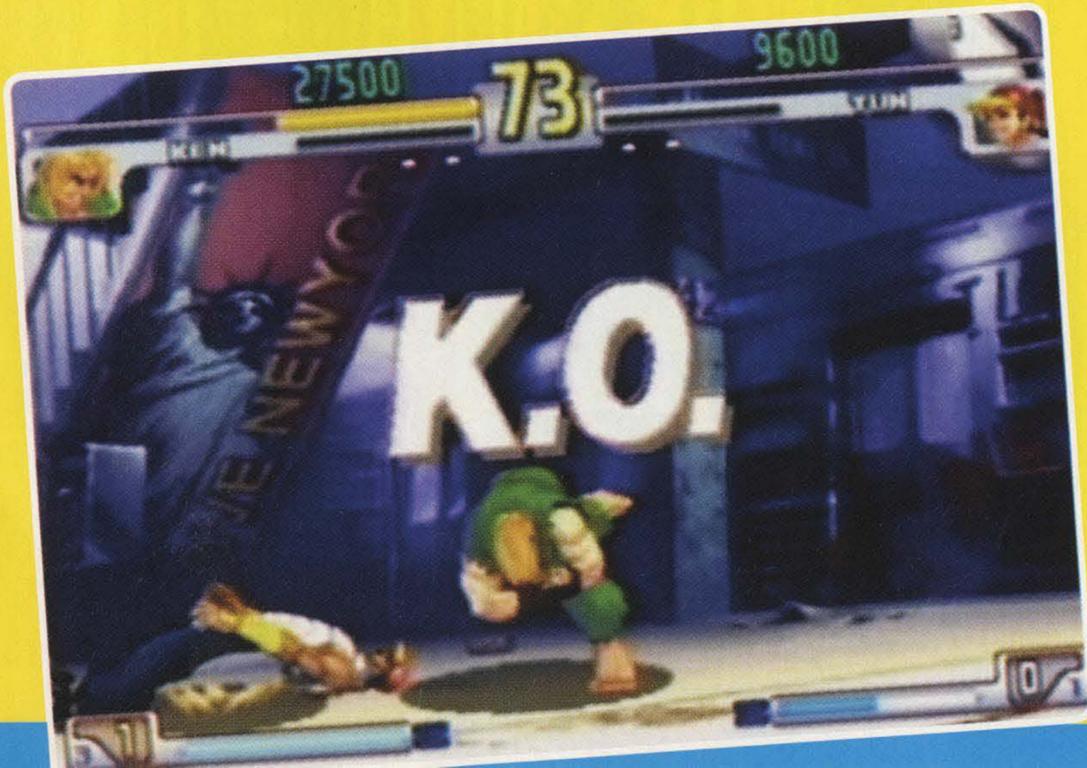
YUN

La maggior parte di chi lo usava prediligeva la tattica di restare in difesa finché non si fosse accumulata l'energia necessaria ad attivare la micidiale Genej-Jin.



anche le faticose mosse EX, il cui impiego avrebbe permesso ai giocatori di potenziare gli effetti delle "special moves" classiche in cambio di una esigua riduzione della barra d'energia in forza al proprio alter ego. Chiaramente, l'applicazione di questo determinato upgrade a colpi come gli hurricane kick o le sempreverdi sfere di fuoco avrebbe richiesto da parte degli avversari un utilizzo ancor più spregiudicato dei blocchi offensivi, con il risultato che, spesso e volentieri, i frenetici incontri all'ultimo cazzotto tipici di un tempo si sarebbero trasformati in delle insidiose partite a scacchi in cui ogni iniziativa andava sempre ben ponderata prima di essere attuata. Fu principalmente per quest'ultima caratteristica che 3rd Strike divenne uno dei titoli Arcade più longevi di sempre: il suo elaboratissimo gameplay permetteva di fatti che gli utenti scoprissero costantemente delle nuove tattiche da impiegare. Data l'elevata quantità di queste ultime, il gioco era peraltro in grado di adattarsi alle

esigenze di ogni giocatore, consentendo quindi a tutti la possibilità di destreggiarsi in modo dignitoso a prescindere dal livello di abilità dei rispettivi rivali. A ulteriore conferma di queste straordinarie qualità, 3rd Strike è divenuto inoltre il protagonista assoluto dei più noti tornei internazionali dedicati al culto dei picchiaduro a incontri: un terreno di sfida ideale per consentire a giocatori provenienti da Giappone, America ed Europa di darsi battaglia sfruttando gli innumerevoli pregi di quello che ormai è dichiaratamente riconosciuto come il più grande esponente della sua affollatissima categoria di produzioni. Convertita con pieno successo anche in ambito home - memorabile la relativa versione Dreamcast - questa speciale edizione di Street Fighter III sarebbe dunque riuscita a restituire alla serie da cui era germogliata l'antico smalto di un tempo e a scrivere una nuova, impensabile pagina nella storia di un genere che, pur essendo spesso considerato "morente", non finisce mai di stupirci...



BE THE MAN

Come metabolizzare il gameplay di 3rd Strike in 6 mosse



Prima di tutto bisogna cercare di imparare quali siano le migliori mosse normali del proprio personaggio. Il pugno forte di Chun-Li, il calcio medio di Ken da posizione accovacciata e il calcio forte di Dudley ne sono tutti ottimi esempi.



Le prese vengono eseguite premendo insieme il pugno e il calcio deboli. Intuire quando effettuarle è estremamente importante...



Successivamente bisogna imparare a eseguire le mosse speciali. Alcune sono inutili (come per esempio il Tornado DDT di Alex), mentre altre sono fondamentali (il Mantis Slash di Yang qui raffigurato).



Ora bisogna imparare le combo. Sono infinite, quindi la scelta su cui vi orienterete dipenderà dal vostro personaggio e dallo stile di gioco che deciderete di adottare.



Infine, l'aspetto meno considerato di Street Fighter III: il gioco di gambe. L'arte di uscire danzando dalla portata del colpo migliore dell'avversario cercando di provocarne così l'errore.



E via per il KO. L'ideale sarebbe finire il match con una mossa che non dia all'avversario l'opportunità di schivare e contrattaccare...

STREET FIGHTER

FAMILY TREE



VARIANTI

ALPHA

PORTATILI

VERSUS

STREET FIGHTER

- Arcade / Multiformato
- 1987
- Non esattamente un capolavoro. Solo due personaggi giocabili (Ryu e Ken), gameplay piuttosto grezzo, difficoltà molto elevata: difetti stemperati solo in parte da un comparto grafico di sicuro impatto, dall'introduzione delle prime Fireball e l'innesto di speciali tasti sensibili alla pressione.

STREET FIGHTER II

- Game Boy
- 1995
- Nonostante il suo display monocromatico, la piccola e robusta console portatile di Nintendo riusciva comunque a rendere a modo suo discreto omaggio all'originale da sala. Peccato che la scarsa gestione delle animazioni rendesse l'azione di gioco troppo scomnessa e di conseguenza frammentata.

STREET FIGHTER II: THE TURBO REVIVAL

- GBA
- 2001
- Sebbene la mediocre riproduzione della colonna sonora del gioco e la carenza di alcuni dettagli degli stage pose questa particolare versione di Super Street Fighter II Turbo leggermente al di sotto di quella per lo SNES, i fan del franchise accolsero con molto entusiasmo questo suo debutto in campo GBA.

STREET FIGHTER ALPHA

- GB C
- 2000
- Consci dell'impossibilità di trasporre sugli schermi del Game Boy Color tutta la complessità della serie Alpha, gli sviluppatori della Crawford cercarono di curare questa conversione con l'unico intento di non sfigurare troppo rispetto alla sua matrice originale.

STREET FIGHTER II: THE WORLD WARRIOR

- Sala giochi / Multiformato
- 1991
- Sicuramente il titolo politicamente più importante dell'intera serie. Diretto responsabile della inarrestabile "Street Fighter mania" che dilagò in tutto il mondo nei primi anni '90, The World Warrior rivoluzionò il mondo dei picchiaduro a incontri.

STREET FIGHTER 2010

- NES
- 1990
- Senza dubbio l'episodio più inverosimile dell'intera serie. Ambientato nel 2010, questo paradossale polipetone vedeva un improporzionale Ken Masters in veste di scienziato impegnato a fungere da mattatore assoluto di un caracollante Beat 'em Up a scorrimento orizzontale.

SNK VS. CAPCOM: MATCH OF THE MILLENNIUM

- NeoGeo Pocket Color
- 1999
- Deliziosamente irriverente con quella sua irresistibile grafica super deformed e le brillanti animazioni riservate a ognuno degli sprite costituenti il colorito cast del crossover, Match of the Millennium si rivelò uno dei migliori testimonial della fortunata Handheld made in SNK.

POCKET FIGHTER

- Wonderswan
- 2000
- Conversione più o meno diretta dell'omonima parodia apparsa qualche anno prima sui circuiti della PSX, Pocket Fighter per Wonderswan riuscì a catturare l'essenza del titolo originale pur non potendo ovviamente riprodurlo la stessa qualità visiva.

STREET FIGHTER II: THE CHAMPION EDITION

- Arcade / Multiformato
- 1992
- Versione riveduta e corretta della prima, mitica incarnazione di Street Fighter II, "Champion Edition" si riproponeva di ampliare la gamma di colori a disposizione degli sprite e delle ambientazioni proprie del secondo capitolo.

STREET FIGHTER II: THE NEW CHALLENGERS

- Arcade / Multiformato
- 1993
- Questa speciale versione di Super Street Fighter II destinata unicamente al mercato Arcade sfruttava il collegamento di ben quattro cabinet onde favorire l'allesimento di sfrenate sessioni multiplayer.

SNK VS. CAPCOM CARD FIGHTERS CLASH

- NeoGeo Pocket Color
- 1999
- Il leggendario crossover che unì in un solo franchise i più noti eroi provenienti dai cataloghi Capcom e SNK non si consumò solamente sulle prevedibili trame dei Beat 'em Up a incontri, ma generò anche titoli di orientamento differente.

STREET FIGHTER ALPHA 3

- GBA
- 2002
- Curata ancora una volta dalla Crawford, questa conversione Handheld del terzo, strepitoso capitolo della serie Alpha, superò per qualità ogni più rosea aspettativa. Alla luce dei 38 personaggi disponibili della strepitosa presentazione tecnica ricavata dal GBA, questo progetto resta probabilmente il miglior episodio portatile dell'intera saga.

STREET FIGHTER II: THE TOURNAMENT BATTLE

- Arcade
- 1993
- Questa speciale versione di Super Street Fighter II destinata unicamente al mercato Arcade sfruttava il collegamento di ben quattro cabinet onde favorire l'allesimento di sfrenate sessioni multiplayer.

STREET FIGHTER II: THE CHAMPION EDITION

- Arcade / Multiformato
- 1992
- Evoluzione supplementare di "Champion Edition". L'introduzione del nuovo sistema di combo e di tre diverse velocità di gioco strabiliarono tanto i fan da spingerli a consacrare quest'episodio come una delle migliori incarnazioni del marchio Street Fighter II.

STREET FIGHTER II: TURBO

- Arcade / Multiformato
- 1994
- A seguito delle numerose lamentele circa la scarsa velocità di New Challengers, Capcom corse prontamente ai ripari. Super Street Fighter II Turbo risolse il problema, riservandosi anche il lusso di implementare un numero sostanzioso di attacchi speciali.

STREET FIGHTER ALPHA

- GB C
- 2000
- Consci dell'impossibilità di trasporre sugli schermi del Game Boy Color tutta la complessità della serie Alpha, gli sviluppatori della Crawford cercarono di curare questa conversione con l'unico intento di non sfigurare troppo rispetto alla sua matrice originale.

STREET FIGHTER II: THE CHAMPION EDITION

- Arcade / Multiformato
- 1992
- Versione riveduta e corretta della prima, mitica incarnazione di Street Fighter II, "Champion Edition" si riproponeva di ampliare la gamma di colori a disposizione degli sprite e delle ambientazioni proprie del secondo capitolo.

STREET FIGHTER II: THE NEW CHALLENGERS

- Arcade / Multiformato
- 1993
- Capcom decise di incrementare ancor di più le sue prestazioni aggiungendo quattro nuovi personaggi (Cammy, T.Hawk, Fel Long e Dee Jay) al già collaudato cast di combattenti. L'appesantimento della mole di dati da gestire finì con il cosimigliare i suoi sviluppatori a limitare sensibilmente la velocità di gioco.

STREET FIGHTER II: TURBO

- Arcade / Multiformato
- 1994
- A seguito delle numerose lamentele circa la scarsa velocità di New Challengers, Capcom corse prontamente ai ripari. Super Street Fighter II Turbo risolse il problema, riservandosi anche il lusso di implementare un numero sostanzioso di attacchi speciali.

STREET FIGHTER ALPHA 3

- GBA
- 2002
- Curata ancora una volta dalla Crawford, questa conversione Handheld del terzo, strepitoso capitolo della serie Alpha, superò per qualità ogni più rosea aspettativa. Alla luce dei 38 personaggi disponibili della strepitosa presentazione tecnica ricavata dal GBA, questo progetto resta probabilmente il miglior episodio portatile dell'intera saga.

STREET FIGHTER THE MOVIE

- Arcade / Multiformato
- 1995
- Tre-in dell'omonimo, disastroso esperimento cinematografico che vide protagonisti Jean Claude Van Damme, Raul Julia e Kylie Minogue, questo titolo resta a tutti gli effetti il peggiore dell'intera saga. Decisamente fuori luogo, date le origini di quest'ultima, la scelta di utilizzare un comparto grafico basato sulle digitalizzazioni che avevano reso celebre Mortal Kombat.

STREET FIGHTER II: THE CHAMPION EDITION

- Arcade / Multiformato
- 1992
- Evoluzione supplementare di "Champion Edition". L'introduzione del nuovo sistema di combo e di tre diverse velocità di gioco strabiliarono tanto i fan da spingerli a consacrare quest'episodio come una delle migliori incarnazioni del marchio Street Fighter II.

STREET FIGHTER II: TURBO

- Arcade / Multiformato
- 1994
- A seguito delle numerose lamentele circa la scarsa velocità di New Challengers, Capcom corse prontamente ai ripari. Super Street Fighter II Turbo risolse il problema, riservandosi anche il lusso di implementare un numero sostanzioso di attacchi speciali.

STREET FIGHTER ALPHA

- GB C
- 2000
- Consci dell'impossibilità di trasporre sugli schermi del Game Boy Color tutta la complessità della serie Alpha, gli sviluppatori della Crawford cercarono di curare questa conversione con l'unico intento di non sfigurare troppo rispetto alla sua matrice originale.

STREET FIGHTER II: THE CHAMPION EDITION

- Arcade / Multiformato
- 1992
- Versione riveduta e corretta della prima, mitica incarnazione di Street Fighter II, "Champion Edition" si riproponeva di ampliare la gamma di colori a disposizione degli sprite e delle ambientazioni proprie del secondo capitolo.

STREET FIGHTER II: THE NEW CHALLENGERS

- Arcade / Multiformato
- 1993
- Questa speciale versione di Super Street Fighter II destinata unicamente al mercato Arcade sfruttava il collegamento di ben quattro cabinet onde favorire l'allesimento di sfrenate sessioni multiplayer.

STREET FIGHTER II: TURBO

- Arcade / Multiformato
- 1994
- A seguito delle numerose lamentele circa la scarsa velocità di New Challengers, Capcom corse prontamente ai ripari. Super Street Fighter II Turbo risolse il problema, riservandosi anche il lusso di implementare un numero sostanzioso di attacchi speciali.

STREET FIGHTER ALPHA

- GB C
- 2000
- Consci dell'impossibilità di trasporre sugli schermi del Game Boy Color tutta la complessità della serie Alpha, gli sviluppatori della Crawford cercarono di curare questa conversione con l'unico intento di non sfigurare troppo rispetto alla sua matrice originale.

STREET FIGHTER II: THE CHAMPION EDITION

- Arcade / Multiformato
- 1992
- Versione riveduta e corretta della prima, mitica incarnazione di Street Fighter II, "Champion Edition" si riproponeva di ampliare la gamma di colori a disposizione degli sprite e delle ambientazioni proprie del secondo capitolo.

STREET FIGHTER II: THE NEW CHALLENGERS

- Arcade / Multiformato
- 1993
- Questa speciale versione di Super Street Fighter II destinata unicamente al mercato Arcade sfruttava il collegamento di ben quattro cabinet onde favorire l'allesimento di sfrenate sessioni multiplayer.

STREET FIGHTER II: TURBO

- Arcade / Multiformato
- 1994
- A seguito delle numerose lamentele circa la scarsa velocità di New Challengers, Capcom corse prontamente ai ripari. Super Street Fighter II Turbo risolse il problema, riservandosi anche il lusso di implementare un numero sostanzioso di attacchi speciali.

STREET FIGHTER ALPHA

- GB C
- 2000
- Consci dell'impossibilità di trasporre sugli schermi del Game Boy Color tutta la complessità della serie Alpha, gli sviluppatori della Crawford cercarono di curare questa conversione con l'unico intento di non sfigurare troppo rispetto alla sua matrice originale.

STREET FIGHTER II: THE CHAMPION EDITION

- Arcade / Multiformato
- 1992
- Evoluzione supplementare di "Champion Edition". L'introduzione del nuovo sistema di combo e di tre diverse velocità di gioco strabiliarono tanto i fan da spingerli a consacrare quest'episodio come una delle migliori incarnazioni del marchio Street Fighter II.

STREET FIGHTER II: THE NEW CHALLENGERS

- Arcade / Multiformato
- 1993
- Questa speciale versione di Super Street Fighter II destinata unicamente al mercato Arcade sfruttava il collegamento di ben quattro cabinet onde favorire l'allesimento di sfrenate sessioni multiplayer.

STREET FIGHTER II: TURBO

- Arcade / Multiformato
- 1994
- A seguito delle numerose lamentele circa la scarsa velocità di New Challengers, Capcom corse prontamente ai ripari. Super Street Fighter II Turbo risolse il problema, riservandosi anche il lusso di implementare un numero sostanzioso di attacchi speciali.

STREET FIGHTER ALPHA

- GB C
- 2000
- Consci dell'impossibilità di trasporre sugli schermi del Game Boy Color tutta la complessità della serie Alpha, gli sviluppatori della Crawford cercarono di curare questa conversione con l'unico intento di non sfigurare troppo rispetto alla sua matrice originale.

SUPER PUZZLE FIGHTER



- Arcade
- 1996
- Puzzle Fighter proponeva una collaudata esperienza di gioco alla Tetris in cui bisognava collegare e creare delle combinazioni di colori tra gioielli di tinte differenti, mentre alcune riproduzioni super deformed dei protagonisti della saga principale si sarebbero dati battaglia sul relativo sfondo...

POCKET FIGHTER



- 1997 Arcade / PSX
- Dopo aver varato la nuova versione super deformed Capcom decise di riproporre l'utilizzo in un'una divertente parodia del cult game. Amalgamando a questo nuovo, curioso look alcune trovate pregne di ironia, l'esperimento poté ritenersi assolutamente riuscito...



ANTOLOGIE

STREET FIGHTER EX



- Arcade/PSX
- 1996
- La serie EX costituì senza dubbio uno degli esperimenti più controversi dell'intero franchise. Sfruttando di fatto l'intima natura bidimensionale di quest'ultimo, il progetto compromise molti dei suoi storici punti di forza come l'efficacia del gameplay e lo storico character design dei lottatori.

STREET FIGHTER EX 2



- Arcade/PSone
- 1998
- Il sequel dello "spigoloso" Street Fighter EX presentò diverse evoluzioni che si rifletterono in un comparto grafico meno grezzo, un roster di personaggi più corposo e un blando affinamento del gameplay che non riuscì comunque a colmare le lacune del progetto.

STREET FIGHTER EX 3



- PS2
- 2000
- Ostacolato dal peso di dover fare un po' da apripista al lancio ufficiale della PS2, il terzo capitolo della serie EX fu molto criticato in quanto incapace di sfruttare in modo convincente nessuna delle potenzialità hardware della Console Sony.

CAPCOM FIGHTING JAM



- Arcade/PS2/Xbox
- 2004
- Gettando in un unico calderone personaggi provenienti dai cast di Street Fighter Alpha, Darkstalkers, Street Fighter II & III e il meno conosciuto Red Earth, Fighting Jam non è riuscito a convincere né stampa né giocatori. Una inconcludente operazione commerciale.

X-MEN VS. STREET FIGHTER



- Arcade/Multiformato
- 1996
- Un clamoroso crossover in cui i possenti mutanti della Marvel avrebbero affrontato gli eroi di Street Fighter. Una della feature più interessanti del gioco fu quella di concedere agli utenti la possibilità di selezionare due e alternarli all'interno degli incontri: una soluzione che anticipò di fatto il gameplay della serie Marvel Vs. Capcom...

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER



- Arcade/Multiformato
- 1997
- Evoluzione concettuale del brioso X-Men Vs. Street Fighter, questo nuovo crossover espandeva i confini del roster di super-avversari degli Street Fighters, estendendo a tutta la scuderia Marvel la cerchia dei propri rappresentanti.

MARVEL VS. CAPCOM



- Arcade/Multiformato
- 1998
- Il confronto tra Marvel e Capcom entrò nella sua fase più calda con la release di questo nuovo crossover in cui i migliori esponenti di entrambe le scuderie si sarebbero fronteggiati senza esclusione di colpi.

CAPCOM VS. SNK



- Arcade/Multiformato
- 2000
- Per molti appassionati di picchiaduro, Capcom VS SNK rappresentò la concretizzazione di un sogno cullato per anni. Da storiche rivali, le due compagnie di Osaka si impegnavano a creare finalmente il Beat em Up a incontri definitivo.

CAPCOM VS. SNK 2



- Arcade/Multiformato
- 2001
- La sfida tra Capcom e SNK continuò all'interno del secondo brillante capitolo di questa mini serie. Essenzialmente simile al suo predecessore per quanto concerne il comparto grafico, il gioco presentava un gameplay leggermente meno impegnativo.

SNK VS. CAPCOM CHAOS



- Arcade/Multiformato
- 2003
- Sviluppata stavolta da SNK con un impiego di fondi sostanzialmente inferiore, questa nuova versione del crossover più amato di sempre consentiva di allestire esclusivamente incontri uno contro uno, presentando inoltre una grafica che, pur ereditando il look di un cult game, King of Fighters, non risultava all'altezza del lavoro svolto da Capcom nelle due precedenti incarnazioni del confronto. Ripudiato dalla maggior parte dei gamer, SNK Vs Capcom: Chaos è stato in ogni caso apprezzato dagli storici sostenitori della Shim Nihon Kikaku.

STREET FIGHTER ALPHA 2



- Arcade/Multiformato
- 1996
- Evoluzione naturale del primo episodio della serie Alpha, questo titolo ne ampliava in modo sostanziale alcuni aspetti, incrementando il numero di lottatori selezionabili introducendo nuovi, splendidi fondali e smussando alcune delle increspature di un gameplay caratterizzato da un uso magistrale delle animazioni...

VAMPIRE SAVIOR



- Arcade/Multiformato
- 1997
- Il terzo e definitivo episodio della serie di Darkstalkers presentò l'implemento di nuovi personaggi e altrettante mosse aggiuntive. Particolarmente efficace la conversione destinata al Sega Saturn.

MARVEL VS. CAPCOM 2



- Arcade/Multiformato
- 1999
- Sicuramente il miglior episodio-parallelo alla serie primata mai sviluppato. Con un cast di personaggi intorno ai 58 elementi, stage realizzati attraverso un'efficace amalgama di elementi 2D e 3D e un gameplay a dir poco esplosivo, Marvel Vs. Capcom 2 riscosse un successo strepitoso.

COPRENDO UN ARCO DI STORIA DI BEN 18 ANNI, ED ESSENDO A QUANTO PARE ANCORA IN AUGGE, LA SERIE DI STREET FIGHTER DISPONE DI UN LUNGHE ARTICOLATO ALBERO GENEALOGICO... SCOPRIAMOLO INSIEME!

STREET FIGHTER III: NEW GENERATION



- Arcade/Dreamcast
- 1997
- Nonostante le splendide animazioni applicate a un comparto grafico interamente rinnovato e la sensazionale introduzione del sistema di schivate, Street Fighter III non fu accolto particolarmente bene dal pubblico. I motivi di questa reazione furono essenzialmente riconducibili alla presenza di un cast di eroi inedito, eccezioni fatte per i soliti Ryu e Ken.

STREET FIGHTER III: 2ND IMPACT



- Arcade/Multiformato
- 1998
- Prima evoluzione del sottovalutatissimo terzo capitolo della serie principale, 2nd Impact affina in modo convincente alcune delle (poche) sbavature concettuali presenti nel suo predecessore. Snobbato ancora una volta dalla massa, il gioco godette di una validissima conversione Dreamcast.

STREET FIGHTER III: 3RD STRIKE



- Arcade/Dreamcast
- 1999
- L'arrivo di 3rd Strike segnò finalmente il tardivo decollo di una serie che avrebbe meritato sicuramente più attenzione. Arricchito dalla presenza di nuovi personaggi e di un gameplay praticamente perfetto, Street Fighter III era ormai pronto per appropriarsi dello scettro di miglior picchiaduro 2D della storia. Un primato che esso detiene tutt'ora, saldamente.





VIVA LA CONTRA

LA GUIDA DEFINITIVA AL CULTO
DELL'EPICO SHOOTER DELLA KONAMI

“HO SEMPRE PROVATO UNA SORTA DI IDENTIFICAZIONE CON IL GIOCO, IN QUANTO MOLTA GENTE MI CHIAMAVA CON LO PSEUDONIMO DI CONTRA”: PAROLE DI STUART CAMPBELL, IL CUI LEGAME CON LA MERAVIGLIOSA SAGA DI CONTRA RIMARRÀ UN SEGNO TANTO INDELEBILE CHE NESSUN TRATTAMENTO DI TERAPIA INTENSIVA POTREBBE MAI CURARE.

Se state cercando qualcosa che possa farvi dimenticare il grigiore dei giochi seriali, la vostra scelta non può che cadere su Contra.

Fin dalle sue prime versioni, questo eclettico Shooter è infatti riuscito sempre a stupire il pubblico grazie a quelle sue innate capacità camaleontiche, le quali trovavano la loro più sfrenata espressione nei continui cambiamenti applicati a un franchise capace di sfoggiare almeno tre monicker diversi, amalgamare altrettante

prospettive di gameplay, nonché vantare plot narrativi rielaborati ad hoc in base alle esigenze politiche del paese destinatario delle sue conversioni. Sottoposti a delle vere e proprie rivoluzioni genetiche i due mercenari protagonisti del gioco sono stati di rimando trasformati da uomini a cyborg e da Contra in Probotector, al fine non di ledere la moralità occidentale con quel look che strizzava beñ più di un occhio al noto corpo di guerriglieri anti-sandinisti che mise a ferro e fuoco il Nicaragua alla fine

degli anni '70... Una saga in poche parole unica nel suo genere che, nel lasciare un indelebile ricordo nel cuore dei gamer di tutto il mondo con ogni suo capitolo, ha idealmente permesso a giochi come Cobra, Metal Slug, e la fortunata serie di Gunstar Heroes, il lusso di esistere. E concesso a noi di Retro Gamer l'onore di organizzare questa grande retrospettiva...

N.B. I titoli dei giochi presentati si riferiscono alle rispettive versioni originarie.

1987 CONTRA - ALIAS PROBOTECTOR (NES)

Ambientato originariamente alla volta dell'anno 2633, lungo le coste di una sperduta isola dell'arcipelago Neo-Zelandese, il primo capitolo della saga di Contra modellava i contorni di una spettacolare epopea fantascientifica a base di piombo e muscoli sul carisma e gli attributi di Bill Rizer e Lance Bean: due ipertrofiche versioni in pixel di Arnold Schwarzenegger e Sylvester Stallone, incaricate di sventare una temibile minaccia aliena, e preservare così una sperduta isola Neo-Zelandese da un'apocalisse certa... Approdato sul pianeta Arcade nel 1987, questo scoppiettante shooter a scorrimento prodotto dalla Konami avrebbe di fatto battezzato un nuovo modo di concepire i videogame di azione, gettando parallelamente le fondamenta di un culto che iniziò a diffondersi nelle case di tutti i gamer del mondo a pochi mesi di distanza dal "debutto a gettoni", con la complicità di una straordinaria, eppure controversissima, conversione per NES... Realizzata da team differenti per ognuna delle tre principali localizzazioni previste (Giappone, USA ed Europa), la prima versione home di Contra subì, come accennato in apertura, un numero pressoché illimitato di modifiche che, pur non intaccando in modo troppo sostanziale l'indiscusso valore del gioco, finirono per generare intorno a esso una confusa matassa di varianti all'interno della quale è ancora oggi complesso districarsi... Elencare in questa sede ogni singola diversificazione sarebbe utopistico ma, per avere un'idea generale della problematica, sarà probabilmente sufficiente sottolineare che il titolo giunse sui sistemi computerizzati europei col nome di Gryzor, adottando poi il monicker Probotector in occasione della rispettiva edizione NES europea, per poi finire col ritrovarsi addirittura privato dei suoi protagonisti originari da una direttiva ministeriale avanzata dal governo tedesco, che impose agli autori del porting di sostituirli con due anonimi robot... Senza dubbio un modo alquanto rocambolesco di iniziare una serie, non trovate?

DOVE GIOCARLO

Recentemente la PS2 ha ospitato una conversione dell'edizione originale del gioco. Quest'ultima può essere peraltro scaricata dal servizio Live Arcade in forza al X360. In ultima analisi, basterà comunque affidarsi al vecchio MAME! Chi fosse più incuriosito dalla versione NES può invece tentare con l'ottimo emulatore VirtualNES...

1987/88 GRYZOR (SPECTRUM, C64, CPC)

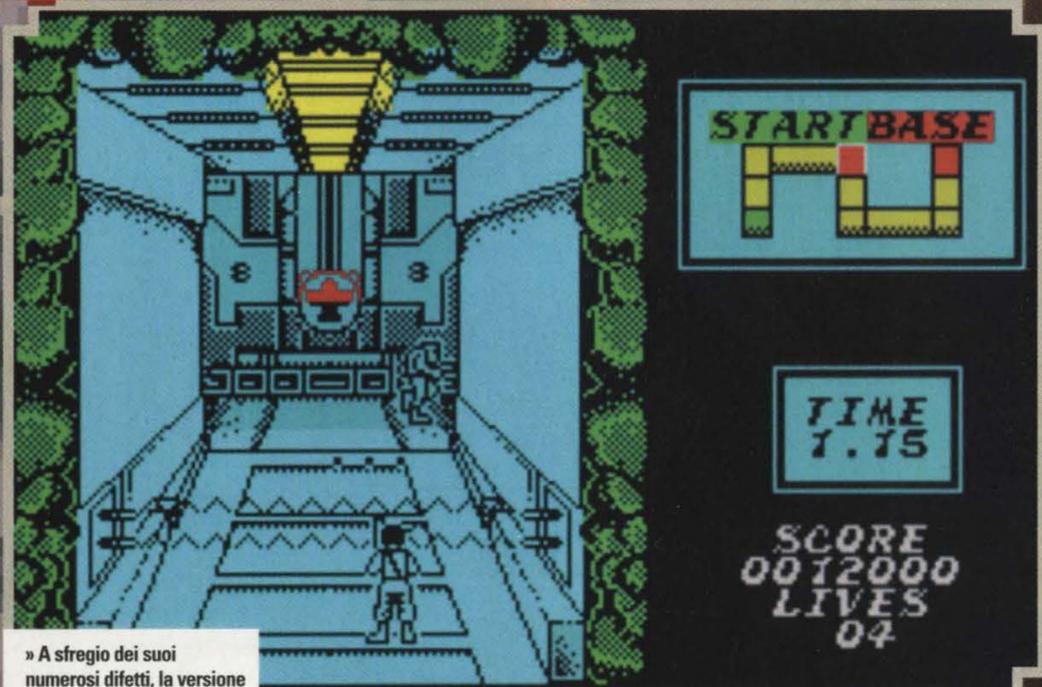
Ribattezzato col nome di Gryzor in occasione del suo approdo sui più famosi computer a 8-bit dell'epoca, Contra presentò delle anomalie alquanto evidenti rispetto alle controparti da coin-op, le quali inficiarono pesantemente sul gameplay e la stessa struttura dei livelli. Alcune di queste versioni erano in effetti piuttosto scadenti: quella per C64, per esempio, consentiva di attraversare il primo stage in appena 13 secondi e non concedeva la possibilità di saltare, mentre la versione Amstrad intervallava fastidiosamente i segmenti dei vari quadri con delle imbarazzanti pause che risultavano talvolta letali per i nostri eroi. Sullo Spectrum lo scrolling risultava invece unidirezionale, rendendo di fatto impossibile tornare sui propri passi: a complicare ulteriormente questa particolare conversione, sarebbero inoltre intervenuti altri difetti come l'impossibilità di sparare in basso durante il salto ed effettuare determinate azioni una volta entrati a contatto con l'acqua. Soluzioni decisamente infelici queste, che finivano spesso col condurre i pur ganzi eroi a una morte pressoché certa... Al di là di ogni possibile critica, ognuna delle tre edizioni del gioco presentava un livello di difficoltà generalmente clamoroso, che spingeva spesso e volentieri ogni utente ad abbandonarsi in sadici atti di vandalismo sui vari hardware al fine di sfogare la frustrazione accumulata...

DOVE GIOCARLO

Se proprio volete addentrarvi nel bizzarro "pianeta Gryzor", sappiate che EmuZWin è il miglior emulatore per Spectrum. Se poi WinVice o CCS64 sostituiscono più che degnamente il C64, per riprodurre la versione Amstrad l'unico appiglio cui affidarsi rimane l'ottimo CaPriCe...



» A conferma delle sostanziali differenze che caratterizzavano le varie versioni di Contra, l'edizione inglese del gioco sostituiva i nomi Bill e Lance con i nick più stereotipati di Mad Dog e Scorpion, riservandosi, peraltro, di ambientare l'intera vicenda in Sud Africa nel 1988...



» A sfregio dei suoi numerosi difetti, la versione Spectrum di Gryzor resta una delle migliori mai apparse su computer a 8-bit...



» Ecco qui uno dei boss più caratteristici... il mitico censore numero 2.

1989 GRYZOR (MSX2)

La conversione del gioco originale prodotta su MSX2 si presentava in maniera completamente diversa da quella vista sugli altri sistemi a 8-bit. Benché l'impostazione di gioco fosse quasi la stessa, la struttura dei livelli appariva totalmente rigenerata, in modo da evitare che i giocatori potessero perdere vite preziose nel passaggio che separava una schermata dall'altra nel corso degli stage: problema che aveva contribuito in modo sensibile alla rovinosa conversione Amstrad CPC. Se l'assurdo grado di sfida risultò peraltro ammorbidito dalla presenza di una barra vitale più cospicua (che veniva rigenerata all'inizio di ogni livello) e dall'implemento del famigerato salto, una delle più gradite innovazioni proposte in questa versione fu senz'altro la possibilità di avvalersi di diversi power-up (come il Rear-Firing Shot), i quali, una volta collezionati, consentivano al giocatore di scegliere con più criterio le varie strategie di attacco e difesa e ovviare così alla mancanza dell'opzione destinata alla schivata dei colpi...

DOVE GIOCARLO

Senza dubbio sul BlueMSX, un eccellente emulatore del sistema in questione.

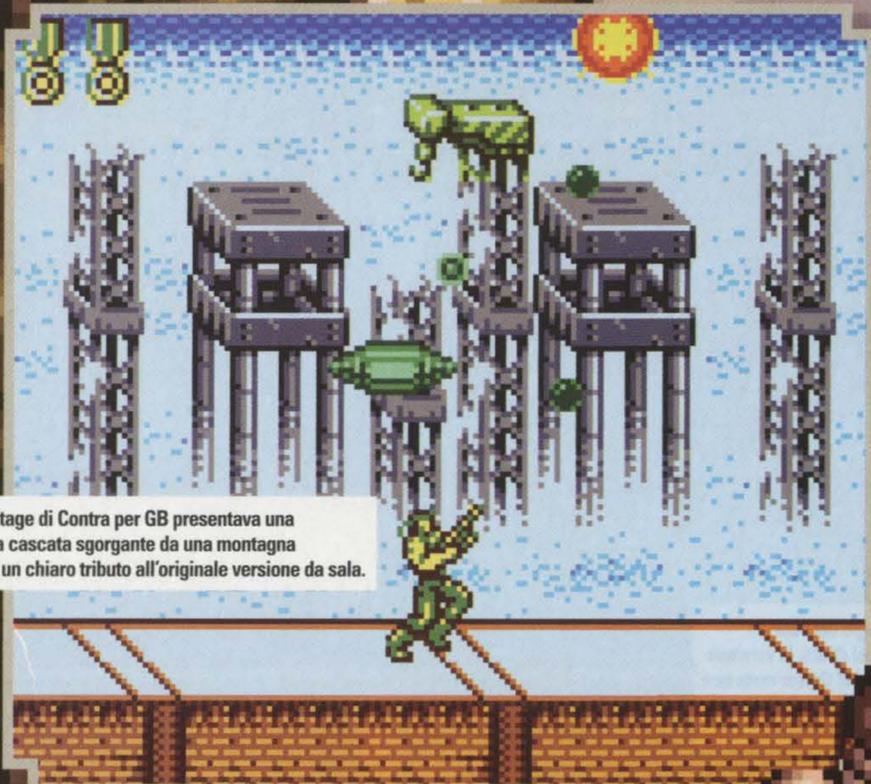
1990

SUPER CONTRA - ALIAS PROBOTECTOR 2: RETURN OF THE EVIL FORCES / ALIAS SUPER C (NES / AMIGA / PC)

Cinque scoppiettanti stage ricchi di pirotecniche piogge di proiettili, evoluzioni ai limiti del possibile e boss dai connotati ciclopici sarebbero stati gli ingredienti principali di Super C, incandescente sequel del capostipite della saga. Nuovamente alle prese con i folli progetti di conquista del perfido alieno noto come Red Falcon, i nostri due eroi avrebbero potuto coalizzarsi ancora una volta nel corso di un'avventura che si sarebbe dipanata ancora una volta lungo l'alternarsi di prospettive differenti. Una riuscita evoluzione del suo glorioso antenato.

DOVE GIOCARLO

VirtualNES a gogo...



» Il terzo stage di Contra per GB presentava una clamorosa cascata sgorgante da una montagna scalabile: un chiaro tributo all'originale versione da sala.

1991 CONTRA - ALIAS PROBOTECTOR / ALIAS OPERATION C (GAME BOY)

Basato essenzialmente sul code di Probotector 2 per NES, con cui condivideva il settaggio dei livelli, la versione Game Boy dello Shooter made in Konami è stata senza dubbio una delle più famose e apprezzate, anche se talvolta il divario tecnico tra i due giochi era alquanto lampante. La sua popolarità fu in ogni caso meritatamente legittimata dall'introduzione di nuove armi - prime tra tutte l'homing shot e la mitragliatrice automatica - e da un lodevole sforzo produttivo atto a sfruttare al massimo le limitate capacità grafiche del mitico Handheld a 8-bit. Con lo scopo di favorire ulteriormente la diffusione di questo piccolo prodigio, nel 1999 la Konami rilasciò una sua nuova versione per GB Color, all'interno dell'antologia nota come Konami GB Collection Vol.1: benché i protagonisti robotici furono finalmente sostituiti da quelli umani, il nome del gioco occidentale rimase ancora Probotector... Piccola curiosità: a differenza delle versioni PAL e NTSC, la versione giapponese permetteva di affrontare i quattro livelli disponibili nell'ordine che si preferiva, una prerogativa usuale all'epoca per il Game Boy.

DOVE GIOCARLO

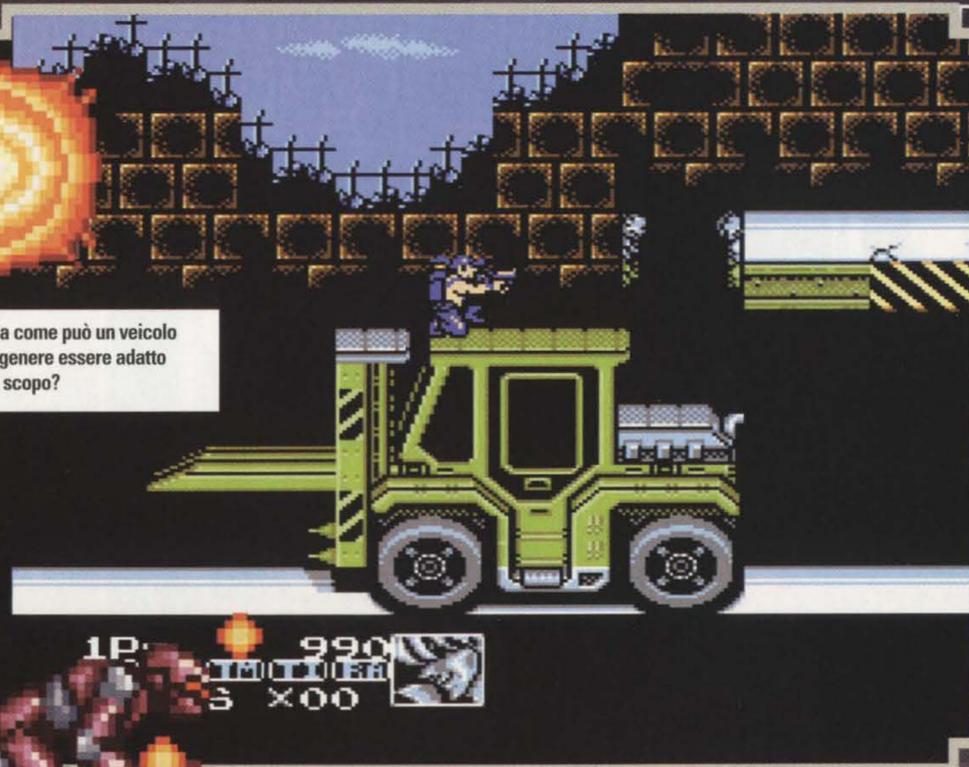
Sull'emulatore GB, Visual Boy Advanced.

1992 CONTRA FORCE (NES)

Al fine di complicare ancora l'evoluzione di una dinastia già abbastanza singolare, nel 1992 la Konami decise di lanciare sul mercato un nuovo capitolo NES del gioco che, pur vantando lo stesso monicker, non presentava la benché minima continuità con i precedenti capitoli della serie. Contra Force era infatti il risultato di un brusco cambio di rotta in ambito produttivo, che aveva spinto la Major nipponica a trasformare il previsto spin-off della serie noto come Arc Hound in un episodio ufficiale di quest'ultima. Pur classificandosi comunque come un discreto shooter a scorrimento - in grado peraltro di ospitare ben quattro protagonisti - il gioco non riuscì a rendere adeguato onore al lignaggio del marchio che portava sulla copertina... Ma se non altro è diventato un raro oggetto di culto per i collezionisti...

DOVE GIOCARLO
VirtualNES?

» Ma come può un veicolo del genere essere adatto allo scopo?



1P
X03



» È difficile eseguire questa mossa nel mondo reale...

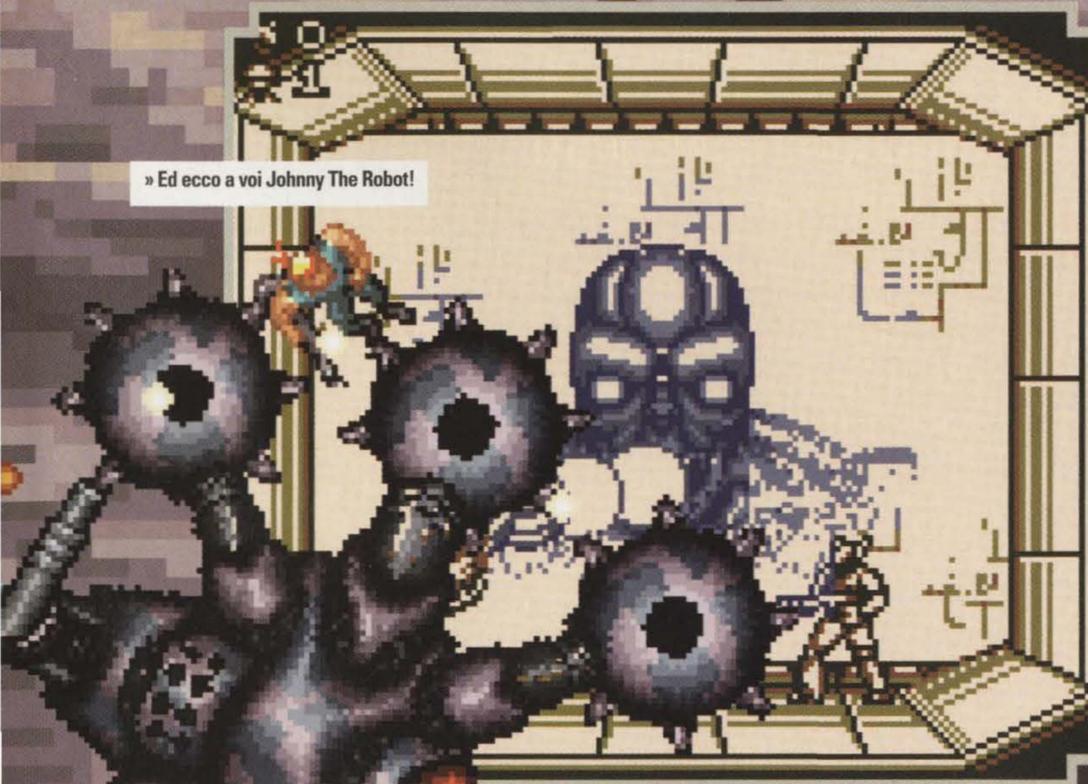
1992 CONTRA III: THE ALIEN WARS - ALIAS SUPER PROBOTECTOR: THE ALIEN REBELS / ALIAS CONTRA SPIRITS (SNES)

Anche se Contra aveva solo 5 anni di età, era ormai già entrato a pieno diritto negli annali della storia videoludica. Di conseguenza l'attesa per il debutto della serie sul prodigioso 16-bit di Kyoto era a dir poco spasmodica. Con grande sollievo da parte dei fan, questo capitolo si rivelò senza dubbio uno dei migliori di sempre, merito di una programmazione curatissima e un gameplay oltremodo serrato. Caratterizzato da un comparto grafico prodigioso, che faceva dell'uso del Mode 7 uno dei suoi principali cavalli di battaglia, Contra Spirits offriva prospettive di gioco spettacolari e una roboante esperienza di gioco che trovava la sua massima consacrazione nel corso delle stratosferiche virate a 360° proprie della modalità con visuale dall'alto e durante lo scontro che ci vedeva opposti al terrificante robot-scheletro che irrompeva sulla scena riducendo in frantumi l'intero scenario. Imperdibile.

DOVE GIOCARLO

La versione presente sulla Virtual Console del Wii potrebbe rivelarsi la scelta migliore. In alternativa ci si può sempre affidare al vecchio ZNES..

» Ed ecco a voi Johnny The Robot!

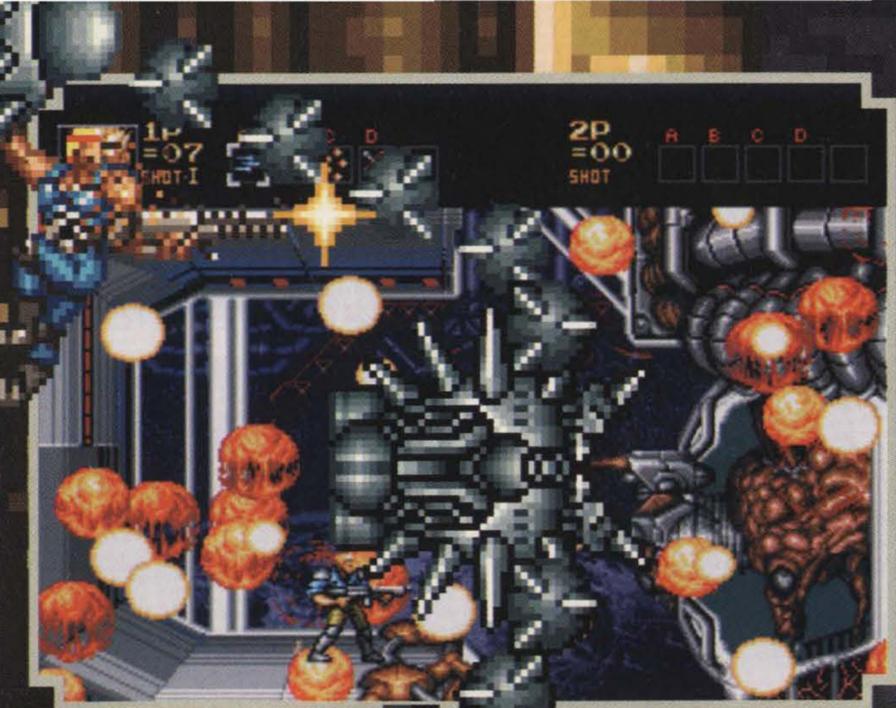


1994 CONTRA: THE ALIEN WARS (GAME BOY)

Sebbene il paragone con la rispettiva versione SNES appaia legittimo, questa speciale conversione di Contra per GB era una sorta di versione ridotta di quest'ultimo, caratterizzata da un'estrema difficoltà di gioco che rendeva di fatto alquanto arduo il completamento dei vari livelli. In base alle sostanziali differenze che caratterizzavano la struttura portante del gioco dalla sua versione a 16-bit, molti sostengono che esso possa quasi incarnare un'edizione a sé stante del franchise...

DOVE GIOCARLO

Visual Boy Advanced. Of course.



» Peccato che qui non sia ritratto uno dei boss più caratteristici del gioco, l'uomo-lupo Brad Fang!

1994 CONTRA HARD CORPS - ALIAS PROBOTECTOR (MEGADRIVE)

Hard Corps rappresentò la prima incursione del franchise ad approdare su un sistema marchiato SEGA, nonché uno dei capitoli più esplosivi dell'intera saga. La quasi eccessiva caoticità dell'azione su schermo, unita a un efferato uso di effetti esplosivi, rendevano difatti il gioco simile a una miscela al plastico che si riprometteva di rappresentare l'ideale mix tra due icone della categoria shooter come Contra III e il mitico Gunstar Heroes della Treasure.

Al di là del suo devastante impatto visivo, questa particolare edizione di Contra presentava anche altre peculiarità interessanti, quali la maggiore dinamicità dei boss, efficaci effetti di morphing applicati agli

sprite dei nemici, nonché alcune bizzarre escursioni esterne alla trama principale che si riflettevano spesso in percorsi diversificati e finali alternativi. A fronte di tutte queste invitanti feature, sarebbe tuttavia stata ancora una volta l'estrema difficoltà di gioco a compromettere in parte un lavoro altrimenti perfetto: ben più ostico di quello offerto nella rispettiva versione nipponica, il grado di sfida proposto dalle versioni occidentali di Hard Corps presentava di fatto i connotati dell'impossibilità...

DOVE GIOCARLO

Sicuramente sul Genecyst, l'emulatore Megadrive più amato da grandi e piccini!

1996 CONTRA LEGACY OF WAR (PSX / SATURN)

L'ideologia intrapresa da Konami nel corso dell'era a 32-bit, si distaccò quasi radicalmente dalla storica formula di gioco propria della serie. Sviluppato dalla Appaloosa Interactive, questa nuova incarnazione del franchise sostituiva infatti la consueta impostazione bidimensionale alla base della struttura di gioco con delle ingombranti architetture poligonale atte a inquadrare l'azione tramite una sola visuale, quella a volo d'uccello, cui sarebbe toccato il compito di evidenziare la tridimensionalità dei personaggi e dei dettagli scenici. Sfortunatamente questo tipo di prospettiva non avrebbe giovato molto al gameplay: pur conservando a tratti i ritmi spasmodici propri dei capitoli originali, esso sarebbe apparso difatti molto più ingessato e macchinoso. Alla luce dell'introduzione di quattro personaggi giocabili e di alcune nuove soluzioni strategiche tese a permettere a costoro di sfruttare gli elementi dei fondali per ripararsi, le problematiche relative al cambio di rotta concettuale non avrebbero tuttavia pregiudicato troppo un titolo che, in fin dei conti, avrebbe probabilmente meritato un'accoglienza meno glaciale...

DOVE GIOCARLO

Grazie ai recenti sviluppi, il gioco può essere acquistato o su PSP, oppure su PS2, magari cercando qualche offerta economica interessante... Certo, lo si può anche acciuffare in versione originale PSX!



» Greve e tenebrosa, l'atmosfera di Legacy of War era sicuramente uno dei migliori aspetti del progetto...

1998 THE CONTRA ADVENTURE (PSX)

Dopo l'impopolare esperienza patita con Legacy of War, Konami preferì archiviare parte delle sue aspirazioni rivoluzionarie e ritornare quindi su binari più collaudati, pur non rinunciando a concedere ulteriore fiducia al team Appaloosa. Il leit motiv strutturale di The Contra Adventure avrebbe pertanto orbitato intorno al canonico gioco di stili prospettici volti ad alternare stavolta sezioni di gioco con tradizionale scrolling laterale ad altre sequenze tridimensionali, proposte attraverso un'insolita visuale in terza persona alla Tomb Raider. Sebbene il livello di difficoltà fosse meno proibitivo rispetto ai diabolici standard della serie, difetti concettuali come l'insensata dislocazione dei check-point e l'immediata perdita di ogni power up a ogni dipartita, si sarebbero presto rivelati ostacoli non indifferenti al proseguimento dell'avventura. Tutto ciò non impedì tuttavia al progetto di riscuotere pareri ben più confortanti di quelli ottenuti dal suo sfortunato predecessore.

DOVE GIOCARLO

The Contra Adventure può essere giocato su PSP e PS2. Oppure, sempre in versione originale...



» Un progetto senz'altro valido, ma non esattamente un classico.

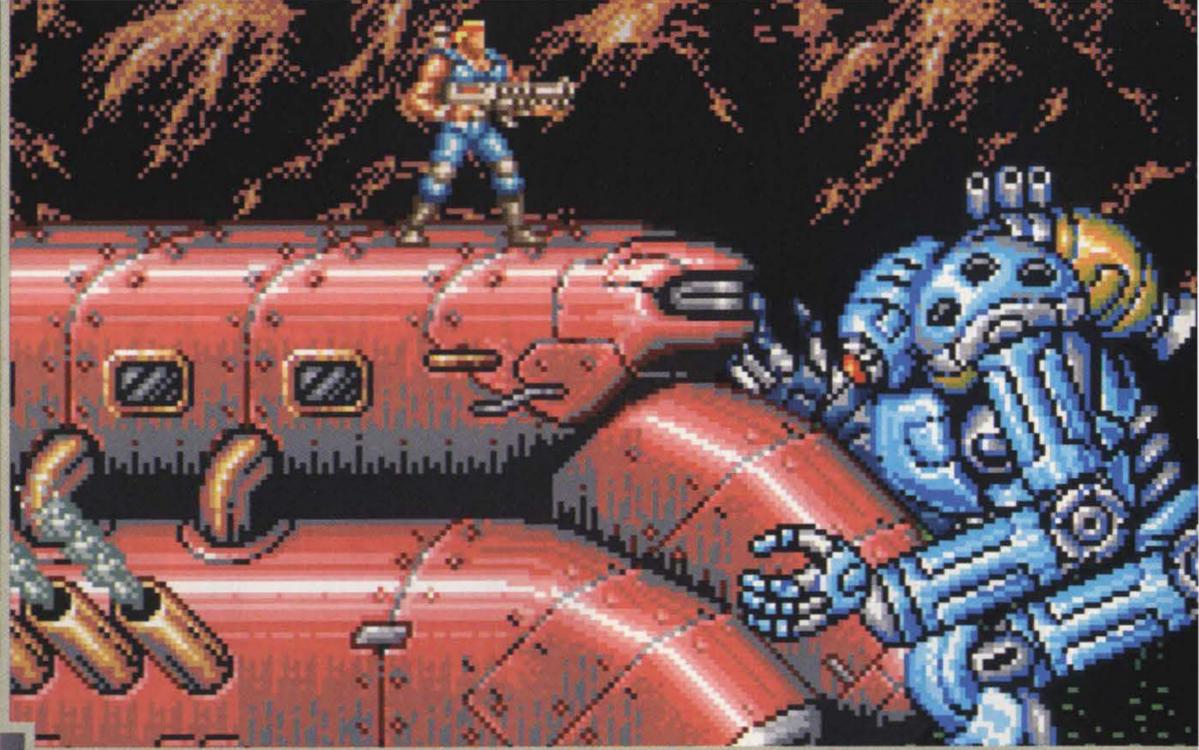
2002

CONTRA ADVANCE: THE ALIEN WARS EX - ALIAS CONTRA HARD SPIRITS (GBA)

Tra le tante conversioni da SNES apportate su GBA, quella del leggendario Contra III - ribattezzato per l'occasione come Contra Advance - resta senz'altro una delle meno convincenti. Se gran parte di questo insuccesso fu senz'altro dovuta all'ingiustificabile esclusione di quelle splendide sequenze con prospettiva dall'alto che avevano tanto caratterizzato il gameplay della versione a 16-bit, è innegabile che il tracollo dell'intero progetto fu dovuto anche ad altre lacune strutturali come l'altrettanto inspiegabile impossibilità di trasportare più di un'arma alla volta, il ridimensionamento della portata di fuoco dei power up ultime e la mancanza di un sistema di salvataggio adeguato. Pur presentando l'introduzione di livelli extra, quest'operazione viene quindi generalmente snobbata dai fan più coriacei del franchise, anche se diversi neofiti l'hanno invece apprezzata senza riserve...

DOVE GIOCARLO

Solo su GBA e relativi emulatori...



» Questo particolare livello extra trae ispirazione da elementi appartenuti sia a Contra Hard Corps che a Super Contra...

2002

CONTRA: SHATTERED SOLDIER ALIAS SHIN CONTRA (PS2)

Ci sarebbe voluto l'avvento della PS2 per permettere alla Konami di riconquistare il totale apprezzamento dei fan.... Sotto la guida di quel Nobuya Nakazato che si era già distinto per aver diretto Contra III e Hard Cops, la serie ritornò difatti alle sue origini, riproponendo uno stile di gioco ben più adeguato alla sua storica reputazione all-action. Costituito da cinque livelli dannatamente ardui da affrontare e da un gameplay essenziale come un tempo, Shattered Soldier si distinse come un micidiale inno alla formula di gioco nota in gergo come Run 'n Gun: un efferato acuto di ultraviolenza old style che avrebbe trovato un alleato più che solido in un comparto grafico in finto 3D, perfettamente in tono con l'atmosfera greve e oscura permeante l'intera storyline. Prego di tantissimi riferimenti ai vari capitoli della saga - come, per esempio, l'apparizione della tartaruga gigante di Contra III - quest'episodio resta probabilmente uno dei migliori dell'era moderna della saga...

DOVE GIOCARLO

A casa, aspettando il momento propizio...



» Forse sarebbe meglio rilassarsi davanti a un film con una ciotola di pop-corn, ma quel che resta del mondo ha ancora bisogno di noi!

2004

NEO CONTRA (PS2)

L'ultimo capitolo della saga in ordine di tempo, rappresenta disgraziatamente un clamoroso calo di stile. Benché alla sua guida vi fosse ancora una volta Nakazato, Neo Contra ci è apparso quasi alla stregua di una stonata satira del progetto originale: colpa di una trama bislacca, che vedeva il vecchio Bill Rizer alle prese con malvagi mercenari rei di aver infangato l'onore dell'unità Contra e, soprattutto, di un gameplay nuovamente privo di quel fuoco sacro che aveva caratterizzato i migliori capitoli del franchise. Molto più vicina a Legacy of War che al ben più riuscito Shattered Soldier, ma se possibile ancor più fiacca quanto a ritmo di gioco, level design e cura per i dettagli, questa edizione sembrerebbe dunque testimoniare la saturazione di un marchio in cui gli sviluppatori magari non credono più... Per quanto sia lecito supporre che, dopo circa 17 anni di ininterrotte sparatorie al cardiopalma, Contra non abbia ormai più nulla da dire, milioni di videogiocatori in tutto il mondo continuano ad attendere fiduciosi una nuova release della serie, consci probabilmente del fatto che un mondo videoludico senza i super controrivoluzionari della Konami non sarebbe più lo stesso...

DOVE GIOCARLO

La redazione di RG osteggia ogni forma di suicidio, nonché l'assunzione o l'abuso di qualsiasi tipo di droga!

» Questa non sarà facile da risolvere....



GABRIEL KNIGHT: SINS OF THE FATH

NEW ORLEANS, RITI VODOO E UNA VECCHIA FIAMMA



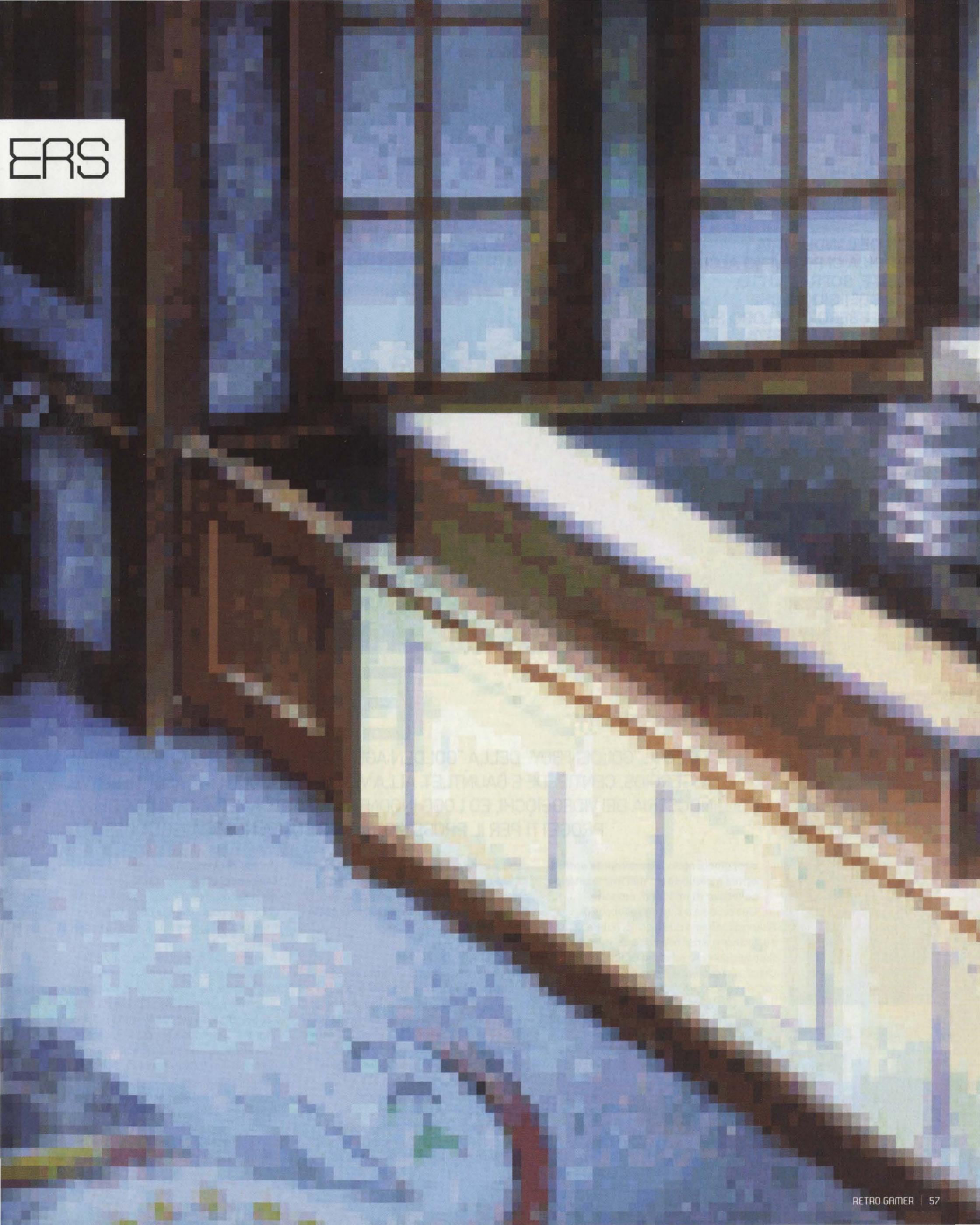
- » **PRODOTTO** SIERRA ON-LINE
- » **SVILUPPO** SIERRA ON-LINE
- » **GENERE** AVVENTURA
- » **FORMATO** PC
- » **DEBUTTO** 1993

Mora, abbastanza alta, un viso non perfetto ma dolce e un corpo pieno di curve. Me la ricordo bene, Angelica. È stata la mia prima ragazza, inteso come rapporto "serio" tra due giovani di 15 o 16 anni. Ricordo che in quel periodo mi ero comprato il primo PC: amavo le avventure punta e clicca e, dopo la fine dell'era Amiga, i computer erano la piattaforma perfetta per questo genere. Comprai Gabriel Knight quasi per caso: non avevo letto articoli su riviste, non avevo parlato con amici, semplicemente vidi la scatola, il logo Sierra e decisi che era giunto il momento di tirare fuori i soldi. Mi ritrovai perso per New Orleans, alle prese con la mia voglia di scrivere un romanzo di successo mentre andavo avanti vendendo libri nel bookstore di famiglia. Ero Gabriel Knight, e ignoravo che la mia vita sarebbe stata sconvolta da misteriosi omicidi, riti voodoo e da un'antica profezia che svelerà il passato e la missione di Gabriel. Angelica mi osservava con distacco clinico, mi analizzava chiedendosi cosa ci trovassi in quel mucchio di pixel colorati. Poi cominciai a raccontarle la storia, le spiegai come si utilizzava il mouse e lei si avvicinò. Lo finimmo insieme, ottenemmo il finale migliore, quello dove Gabriel decide di fare il "buono". Un gioco unico, che aveva nella incredibile trama scritta da Jane Jensen il suo più grande punto di forza. Oggi i videogiochi raramente propongono storie avvincenti, e ancora più raramente storie vere, cattive, credibili. Fino a Gabriel Knight ero convinto che le grandi avventure punta e clicca le sapesse fare solo LucasArts (o meglio, LucasFilm), poi ho giocato al capolavoro Sierra e ai suoi due fantastici seguiti. E oggi, a distanza di oltre dieci anni, ricordo con molto più piacere e malinconia i momenti passati davanti a Gabriel Knight che le serate con Angelica. Mi ha lasciato, la maledetta...

SERGIO PENNACCHINI



ERS





ISLAND

I GURU DELL'INDUSTRIA VIDELUDICA CI RIVELANO ALCUNI SEGRETI E, SOPRATTUTTO, IL NOME DEI GIOCHI CHE PORTEREBBERO CON LORO SULLA FAMOSA ISOLA DESERTA...

DESERT



» Lo splendido cabinato di Gauntlet.

DA GIOCARE

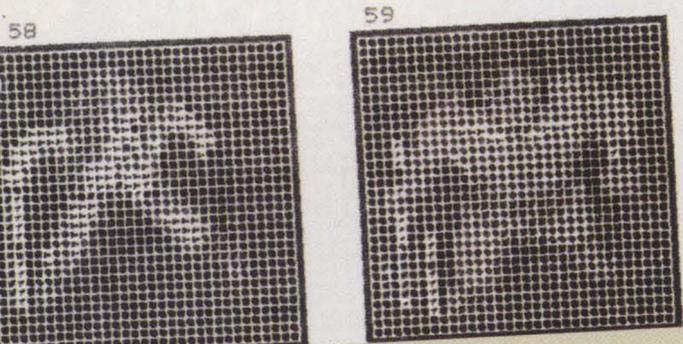
Gauntlet

Pur essendo difficile scegliere fra i tanti classici creati da Ed, vi consigliamo di rivisitare Gauntlet su Xbox Live Arcade. Affrontare tutti insieme fitte schiere di nemici su Internet costituisce un perfetto esempio di quanto la tecnologia sia nulla senza il gameplay. Ricordate solo di non sparare al cibo....



» Ecco, adesso ci vorrebbero i vostri amici....

obin.pif PICTURES: 88 89 12-JAN-8412



che, nel corso del suo sviluppo, capitava anche a me di giocarci persino in sogno. Fotografie di un'era lontana. Memorie di un genio. La nostra

» Un'immagine dell'originale design di Gauntlet, nel gennaio 1984.

È STATO IL "GOLDEN BOY" DELLA "GOLDEN AGE". L'AUTORE DI CLASSICI ARCADE COME ASTEROIDS, CENTIPEDE E GAUNTLET. ALLA VIGILIA DEI SUOI TRENT'ANNI DI SERVIZIO NELL'INDUSTRIA DEI VIDEOGIOCHI, ED LOGG INCONTRA RETRO GAMER E CI PARLA DEI SUOI PROGETTI PER IL PROSSIMO VIAGGIO SULLA NOSTRA ISOLA DESERTA...

ED LOGG

DATAFILE

NOME: ED LOGG

DATA DI NASCITA: 11.9.1948

PRIMO IMPIEGO: ISPETTORE GENERALE

ATTUALMENTE: IL SUO BIGLIETTO DA VISITA DICE SUPER DUPER GAME GUY

FILM PREFERITO: ANIMAL HOUSE

suoi giochi sono letteralmente entrati ormai a pieno titolo nell'immaginario collettivo di milioni di persone.

"Qualcuno ha scritto che all'epoca di Asteroids, almeno due giocatori su tre se ne andavano a dormire cullati da meteore fluttuanti sul nero schermo dei loro occhi chiusi..." ci conferma il creatore del cult-game in questione. "... e devo ammettere

chiacchierata col grande Ed Logg non poteva iniziare meglio. Come ci ricorda il saggio, persino le leggende hanno un'origine. Beh, i fatti che seguono ci narrano proprio di quella del nostro prestigioso ospite...

GLI ESORDI

Giudicando oggi il favoloso retro-catalogo che Ed ha saputo "riempire" nei suoi quasi trent'anni di attività nel settore, possiamo dedurre che la sua mente sia sempre stata un ribollire di idee clamorose e brillanti, come per esempio quella di lasciar perdere la carriera di insegnante per inseguire pixel e routine di animazioni...

"Non c'era nulla da fare. Preferivo senza dubbio perdere le mie giornate a programmare piuttosto che trascorrerle a consumare cellule cerebrali sui libri di analisi matematica... E furono essenzialmente i

dirigenti di Control Data Corp. a scoprirlo. Quando mi assunsero non riuscivo a credere alle mie orecchie: a loro si dovevano mitici computer della serie CD 6000 Cyber, i migliori dell'epoca ed ora io facevo parte del gruppo!"

Prima del "colpaccio", Ed aveva già avuto qualche contatto con il mondo dei videogiochi, occupandosi di simulazioni di scacchi e slot-machine sui computer della serie 1400, nonché "...giocando a Space War con altri compagni della Stanford University" come lui ci tiene a rendere noto; e il suo talento non aveva certo esitato a sbocciare... "Riuscii a convertire il codice FORTRAN dei master originali di Adventure e Star Trek sulle macchine IBM e a distribuire le mie prime creazioni sulla vecchia Arpanet (la rete progenitrice di Internet, Ndr). "Sebbene i computer su cui



» **A sinistra:** Il Golden Boy al fianco di un coin-op di Asteroids.
Sopra: Atari Football... Prima che Ed ci aggiungesse altri due controlli.

lavoravo fossero di proprietà del governo, e io non venissi certo pagato per realizzare prodotti di svago, decisi di dedicarmi a questo processo per un unico motivo: la passione per i videogiochi”

Una passione che presto si sarebbe trasformata nel suo nuovo lavoro. Era il 1978: un ex collega trasferitosi all'Atari, Dennis Koble, gli consigliò di contattare la compagnia californiana e il giovane Logg lo fece, stupendo tutti i dirigenti col racconto di come si fosse costruito da solo un computer e ci avesse quindi fatto girare una versione di Sea Wolf. “Fui subito assunto e inviato alla divisione coin-op - rammenta Ed - e qui rilevai un progetto chiamato Dirt Bike. Niente di troppo complesso: si trattava solo di realizzare un gioco di moto sfruttando il code del vecchio Sprint e mettere quindi un

ASTEROIDS, IL SUCCESSO E IL GRANDE ADDIO

Logg aveva un indiscutibile intuito per riconoscere ciò che poteva andare bene da quello che non funzionava, e fu proprio quest'abilità a guidarlo sulla strada del suo più grande successo, Asteroids. “Ripresi l'idea di Cosmos, un gioco dell'Atari a proiezione olografica rimasto allo stadio di prototipo. Ci avevo giocato un anno prima, giudicandolo fiacco: si trattava solo di volare con un'astronave intorno a un grosso asteroide. Interessante, almeno all'inizio, ma poi il tutto restava privo di un obiettivo. Pensai che sarebbe stato più divertente se il giocatore avesse potuto far esplodere il corpo celeste” Ispirato dal vecchio Space War e assistito dalla tecnologia a vettori di recente scoperta già usata per Lunar Lander Ed iniziò così a dare forma al progetto. Non

continua a spiegare con decisione, “gli UFO dovevano sparare a ogni secondo, ma se si riusciva a centrarne uno a, diciamo, sette decimi di secondo dal ricominciare del ciclo, quello successivo sparava ad appena tre decimi di secondo dalla sua comparsa su schermo. Non c'era insomma un rapporto fra la vostra abilità e la loro presenza. Avrei potuto eseguire una specie di sanatoria diminuendo il timer con l'aumentare del punteggio, ma ciò avrebbe senz'altro inciso sulle vendite a lungo termine di Asteroids”.

ATTENTI AL CENTIPEDE

Gli utenti esperti riuscivano a giocare ad Asteroids per più ore di seguito, entrando spesso a fare parte di quella ristretta cerchia di maratoneti digitali tanto caratteristica che, per un lungo periodo, fece la storia degli Arcade. Tuttavia, il successo del gioco rimase un acuto isolato, che il suo sequel, il difficilissimo Asteroids Deluxe, non fu in grado di eguagliare... del resto, Ed non prese parte alla sua stesura e come egli stesso esclama quando gli chiediamo se provò disagio nel vedere la sua creatura passare in mani altrui: “Certo! Era un titolo completamente diverso! Compresi che sarebbe andata così quando iniziarono a trarre versioni alternative del progetto originale senza mai consultarmi... Provai a giocarci: ma nel suo code c'era più nulla della mia creatura. Ovviamente feci in modo che il mio disappunto non passasse inosservato...” E i conseguenti attriti che nacquerò tra la divisione coin-op e quella consumatori, portarono presto i dirigenti della Atari supervisor. Una soluzione che non fu comunque apprezzata da Logg: “Si trattava probabilmente di una sorta di contentino. Certo avrei avuto il potere di assumere, licenziare, muovere i fili. Ma la verità è che facevo di tutto, tranne che videogiochi. Sicché, dopo un anno e mezzo, diedi le dimissioni”

Prima di lasciare l'incarico, Ed fece in tempo a inserire la versione a quattro giocatori nel coin-op Football della Atari e a intuire il potenziale della Trackball

“GIOCAVO DURANTE IL SONNO, DISTRUGGENDO ASTEROIDI TUTTA LA NOTTE” ED LOGG

manubrio al posto del volante (ride. Ndr)”

Alla fine, il gioco non entrò in produzione, ma se non altro Ed fu il primo a esplorare un concetto di uso oggi comune quale il multitasking. “Mi inventavo qualcosa di nuovo ogni giorno - prosegue Logg - e lo affidavo alle colleghe che si occupavano del codice, scritto tutto in Assembly. Purtroppo le ragazze non avevano che un'unica macchina PDP, e per eseguire la compilazione ci voleva circa un'ora. Sapevo di poter fare di più, ma non ne avevo le possibilità, così discussi con Owen Rubin di come estendere il gameplay di Breakout”. Logg, in effetti, ideò sei nuove modalità di gioco per Breakout, una delle quali, la progressive, era fortemente debitrice al gameplay di Space Invaders. “Avete presente Arkanoid?” Si entusiasma Ed. “Riprese molte delle nostre idee. Eravamo penalizzati dall'indisponibilità del colore, c'erano solo gli Overlay”.

senza difficoltà. “Al termine di una partita, il raggio finiva al centro dello schermo e apriva un buco nel fosforo”, ricorda. “Sistemammo allora sul bordo uno spot killer che avrebbe dovuto cancellarne le tracce ove questo non avesse incontrato una deviazione sufficiente. Ricordate quel messaggio di copyright in fondo allo schermo? Serviva proprio per far deviare il raggio senza ricorrere al nostro espediente di riserva, ma il problema era che non avevo alcuna idea del tempo minimo di deviazione! Su alcune macchine, non appena ti ritrovavi con un solo asteroide e la navicella, lo schermo iniziava a sbiadirsi. Era lo spot killer che entrava in azione... Decisi quindi di aggiungere un certo numero di astronavi nemiche per mantenere alta la tensione del giocatore e feci in modo che l'ultima roccia rimasta fluttuasse gentilmente sullo schermo, dando all'utente il modo di concentrarsi sui graziosi UFO. Tuttavia, mi accorsi purtroppo subito di una nuova, grossa difficoltà”.

IL LIBRO DEI SOGNI

Le famose riunioni strizzacervelli della Atari avevano luogo in alcune località della California come Boulder Creek e Napa. Ed ci ha descritto così la gestazione tipo dei processi creativi: “Ciascuno esponeva la propria idea e ne discuteva con gli altri. Le migliori trovate venivano riportate su una specie di annuario... Se ho conservato qualcuno di questi volumi? No, mi dispiace. A ogni modo, le idee veramente valide erano pochissime”, ci dice. “Il design di gruppo è troppo dispersivo, le persone con l'intuizione giusta sono sempre una ristretta minoranza”. Concordiamo, anche se qui a Retro Gamer ci sarebbe piaciuto leggere almeno uno di questi documenti...



DESERT ISLAND

» Il Dr. Muto: vi ricorda qualcuno?

implementata al suo interno come sistema di controllo: un sistema che avrebbe presto utilizzato all'interno di un nuovo titolo inizialmente chiamato Bug Hunter. "Mi occupai del design generale del progetto - commenta - lasciando a Donna Bailey (un'altra "reduce" dall'avventura Atari, Ndr) il compito di curare codice"

Il risultato ultimo fu un giochino di nome Centipede, la cui fortuna fu tale da superare quasi quella di Asteroids. "Si dimostrò popolare soprattutto fra le ragazze - precisa Ed riferendosi a esso - ed ebbe il merito

"CENTIPEDE DOVEVA ESSERE UN GIOCO PSICHEDELICO... MA I FUNGHI NON ERANO ALLUCINOGENI" ED LOGG

di attirare per la prima volta nella storia un pubblico femminile in sala giochi"

Questa volta, Ed si assicurò subito la possibilità di curare in prima persona la realizzazione del Sequel, e nel 1982 le sale giochi registrarono così l'arrivo di Millipede, una versione più frenetica dell'originale... "Vollì infilarci tutto ciò che avevo lasciato fuori dal primo gioco - ci spiega - Gli utenti potevano adesso partire da un livello più alto e si vedevano sino a otto ragni per volta e il livello di difficoltà fu ammorbidito".

ARRIVANO I GIAPPONESI!

Manco a dirlo, Millipede bissò clamorosamente il grande successo del suo predecessore, conferendo alla divisione

coin-op dell'Atari di un'aura di assoluta invincibilità e legando ancor di più il nome di Ed a essa. Sebbene costui si fosse dedicato per breve tempo anche allo sviluppo del VCS 2600, egli decise quindi di proseguire il suo lavoro in ambito Arcade anche quando l'Atari entrò nella sua leggendaria crisi. Quella che inizialmente poteva considerarsi una decisione controproducente, si rivelò in realtà un scelta quanto mai felice, giacché quando nel luglio del 1984 il gruppo Time Warner capitanato da Jack Tramiel acquisì il marchio della compagnia, la divisione

consumatori venne chiusa, mentre quella coin-op riuscì invece a salvarsi. Logg ricorda quest'episodio con un ironico sorriso dipinto sul volto: "Probabilmente Jack Tramiel avrebbe tolto di mezzo anche noi. Fortunatamente la Time Warner aveva alcuni debiti con la Namco. Così ci tennero in vita per utilizzarci come pagamento e la Namco accettò volentieri..."

Fu così che Ed e il suo team iniziarono a lavorare sotto la direzione dei giapponesi.

Per un po' questi provò a convertirsi alle nuove tecnologie realizzando Road Runner su formato Laserdisc, ma i primi test non furono confortanti e il dipartimento di marketing cominciò a bombardarlo di consigli e suggerimenti. Lui, però si tirò indietro. "Sono fatto così", commenta. "È il primo test quello che conta. Se va male, non c'è cambiamento che tenga. Volevano trasformare il progetto in qualcosa di differente e io risposi gentilmente di affidarlo a un altro. Anche perché avevo un'altra idea che mi frullava in testa..."

IL MAGLIO DELLA SFIDA

L'altra idea si chiamava Gauntlet. "Il progetto scaturì da alcune discussioni che intrattenni con Pat Mc Carthy (un designer specializzato nella realizzazione di sistemi di controllo, Ndr) circa la possibilità di elaborare un'opzione multiplayer per quattro giocatori: il doppio di quanto si fosse mai visto in qualsiasi altro titolo Atari." Ci informa Ed. "In termini concettuali, traemmo gran parte dell'ispirazione da un vecchio gioco per computer di nome Dandy e, soprattutto, dai vari porting videoludici dedicati in precedenza al board game Dungeons &

POKER D'ASSI

Le innovazioni apportate da Ed all'intera industria Arcade con il coin-op di Gauntlet furono tanto importanti da persuadere la Atari a brevettarle. "Quattro dei cinque brevetti portavano il mio nome", ricorda Ed, "ma a me spettò solo un dollaro di percentuale. Ebbi la sfrontatezza di rivolgermi al loro avvocato chiedendo di avere il mio dollaro, e lo pagai caro. Lui tirò fuori un dollaro dalla tasca, me lo gettò in faccia e mi disse 'E' l'ultimo che avrà!'"

Riprendendo il concetto fondamentale di Gauntlet - mettere insieme la migliore squadra possibile - abbiamo chiesto a Ed con quali altri tre programmatori avrebbe voluto realizzare un progetto. "Sicuramente con Eugene Jarvis, un tipo sempre pieno di grandi idee; con Bob Flanagan, che comunque lavorò con me su tanti giochi; e ovviamente con Dave Sheppard, l'unico uomo capace di sviluppare sempre i tool necessari per far quadrare il tutto"



» Un team di maghi, non c'è che dire.



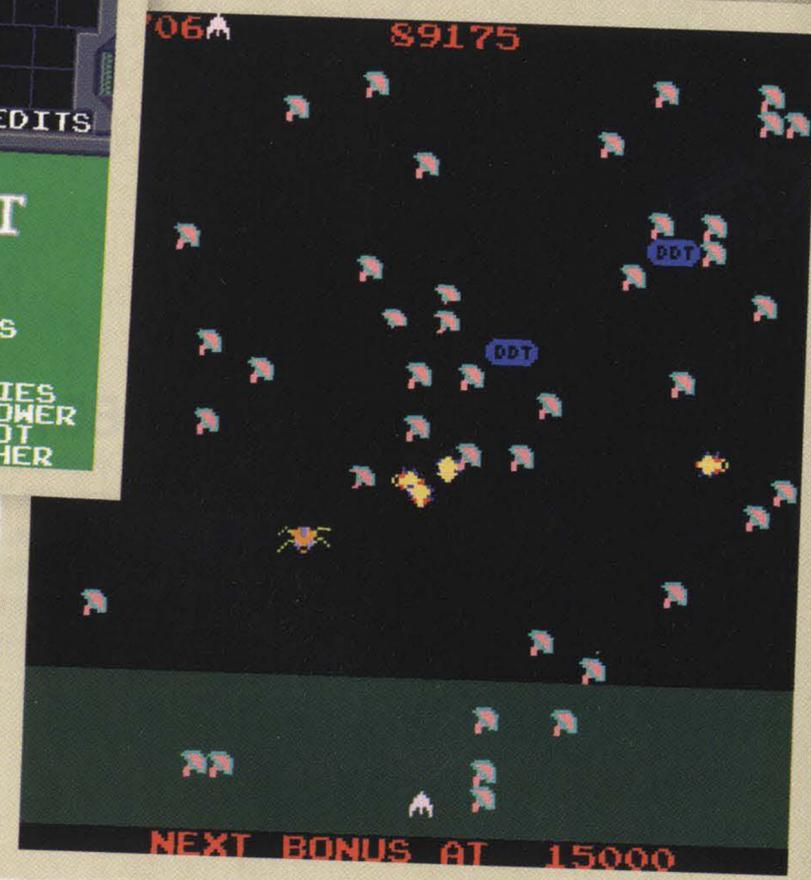
» Il vistoso cabinato di Steel Talon. Versione purtroppo priva del "sedile eiettabile"...



» Gauntlet fu un eccezionale coin-op che spinse al limite la modalità Cooperativa -almeno finché non decideste di prendere oro e cibo.



» A sinistra: Ed si associò a Donna Bailey per creare l'eccellente Centipede.



» Millipede, il sequel di Ed, fu un grande miglioramento del gioco originale.

Dragons. Ci interessava molto l'idea di utilizzare infatti un'ambientazione fantasy, e il canovaccio di esplorare labirinti pieni di mostri si adattava parecchio al gameplay che avevamo in mente..."

Come è ben noto, con la creazione di Gauntlet, il signor Logg e i suoi ragazzi forgiarono di fatto l'Arcade Adventure definitivo: l'impalcatura di gioco elaborata dal team risultò difatti impressionante, per l'epoca. Conseguentemente, nessuno si stupì più di tanto quando, nel 1986, la stessa compagnia rilasciò un relativo sequel, destinato ovviamente a espandere in maniera esponenziale le qualità del suo precursore. Quando Ed lasciò tuttavia intendere di essere già al lavoro su un terzo capitolo del franchise (il quale avrebbe dovuto adottare il nome Catacombs) i responsabili della produzione ritennero che questa serie avesse già egemonizzato a sufficienza il mercato. Avvisato il loro

individuo senz'altro abile, ma non proprio alla mano. "Rotberg aveva un temperamento molto irritabile, e il fatto che avessimo spesso dei vibranti contrasti mi metteva a disagio. Non si finiva certo a pugni, ma a urlacci sì. Spesso e volentieri. E questo complicò molto la nostra collaborazione"

Ed sostiene che non c'entrò nulla il fatto di essersi sposato con l'ex ragazza del suo scorbuto collega Rotberg, tuttavia questo sodalizio non riuscì mai a decollare... Le liti e le varie beghe sentimentali non furono però nulla rispetto a quanto accadde dopo. Come lo stesso guru ci racconta imbarazzato, la sua carriera nel settore sarebbe infatti culminata nell'incidente che si verificò proprio durante la realizzazione del gioco: "Volevo che giocando a Steel Talon, i giocatori potessero provare davvero la sensazione di venire colpiti dai nemici. Perciò decidemmo di fornire il cabinato di un dispositivo elettrico tipo quelli che fanno vibrare i flipper, il quale fu

Dal 2000 in poi le cose iniziarono a girare decisamente meglio, tanto che Ed si ritrovò presto a capo del gruppo di programmatori che realizzò Dr. Muto per PS2 nel 2002 per conto della Midway. Come alcuni ricorderanno, il protagonista del gioco era un vecchio scienziato pazzo che conduceva folli esperimenti: non ci abbiamo dunque messo molto a stabilire una sorta di legame speciale tra quest'ultimo e il suo creatore... Inizialmente, la risposta riservata alla nostra

"IL PERSONAGGIO DI GAUNTLET CHE PREFERIVO ERA SENZA DUBBIO IL MAGO CHE SI MANGIAVA TUTTO IL CIBO E INGANNAVA GLI ALTRI GIOCATORI!" ED LOGG

pupillo della decisione presa in consiglio, lo costrinsero quindi a rielaborare il concept che stava sviluppando, ed è essenzialmente da questa manovra che nacque Xybots: uno dei titoli più ambiziosi mai ideati da Logg. Uscito in Arcade nel 1987 questo titolo anticipava idealmente la struttura di gioco di capolavori futuri come Wolfenstein 3D e lo stesso Doom. Proponendo infatti un'ambientazione proto-futuristica, esso prevedeva l'esplorazione di determinate stazioni spaziali, offrendo al giocatore la possibilità di controllare il proprio personaggio attraverso una pionieristica prospettiva in prima persona. Sfortunatamente, come afferma lo stesso Ed questa visionaria operazione poté definirsi riuscita solo in parte... "Passare per la prima volta all'impiego di una visuale in soggettiva implicò ovviamente alcuni problemi di natura tecnica e gran parte di questi si concentrarono nel sistema di controllo, che non fu di fatto intuitivo come avrei voluto.

IL GRANDE BOTTO

Per il suo seguente lavoro, il simulatore di elicottero Steel Talons, Logg si associò al suo vecchio amico Edward "Battlezone" Rotberg,

sistemato sotto il sedile del pilota/giocatore. Ora, io non so esattamente cosa accadde il giorno del collaudo, ma l'ingegnere adibito al suo funzionamento fece sicuramente passare molta più corrente del previsto... Proprio mentre me ne stavo lì seduto allegramente... Beh, non credo di poter descrivere esattamente ciò che accade, ma fu come se il sedile fosse stato centrato da un enorme martello..." Tra le risate generali Ed inizia a scuotere la testa incredulo e noi, con un po' di tristezza nell'animo, prendiamo atto che questo gran botto fu idealmente il suo ultimo acuto nell'industria Arcade...

RITORNO A CASA

Con l'arrivo degli anni novanta, Mr. Logg si spostò alla divisione consumatori della rediviva Atari, dove convertì la serie di San Francisco Rush per N64 e Dreamcast. "Anche se intorno alla metà degli anni ottanta avevo curato la produzione di alcuni titoli per NES come la conversione di Centipede, Millipede e Tetris (!) - riprende Ed - non ero molto abituato a sviluppare titoli per sistemi da casa, di conseguenza fu un po' come tornare ai primordi della mia carriera..."

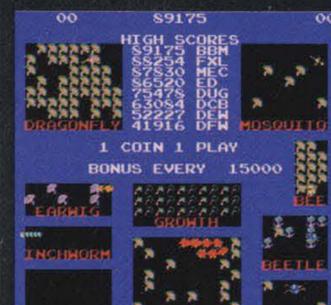
ipotesi è un no secco. Poi, però, Logg prende una lunga pausa e aggiunge: "Okay, forse in lui c'era qualcosa di me. Magari il Dr. Muto non incarna ciò che sono, ma rappresenta probabilmente quello che vorrei essere..."

A prescindere dal responso incontrato dal gioco una volta giunto sul mercato, il simpatico Platform avrebbe segnato un punto d'arrivo per il maestro e come lui stesso conferma... "Fu proprio durante la realizzazione del gioco che di mi accorsi di quanto tempo ci voleva ormai per realizzare un gioco e di quanta gente ci fosse bisogno. Semplicemente, non faceva più per me"

Di conseguenza, quando la Midway chiuse lo studio nel 2003, Ed ha finito col ritornare a ciò che gli era sempre riuscito meglio: sviluppare idee in proprio. Dopo aver fondato così una piccola compagnia di sviluppo volta a produrre giochi per cellulare, egli è passato a creare titoli d'intrattenimento per la TV via cavo, per la distribuzione dei quali ha raggiunto un accordo con la TVHead... I tempi della gloria sono lontani, ma in fondo, qualcosa nel suo sguardo ci dice che è meglio così.

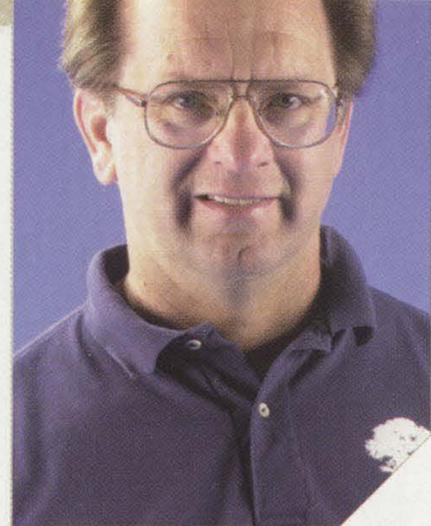
HIGH SCORE

Molti attribuiscono ad Asteroids l'introduzione della tabella dei record nei videogiochi, ma Ed afferma che quest'idea deriva da un vecchio titolo chiamato Star Fire. "Non avevamo possibilità di realizzare un back-up, ma fliche era accesa la macchina poteva archiviare dieci punteggi. Come un Eprom programmabile". Logg è altrettanto sincero quando gli ricordiamo che si può leggere il suo nome nella tabella del durissimo "real flight mode" di Steel Talons. "Inserimmo molti aiuti nel gioco, come la stabilità dell'elicottero (utile a mantenere quota), e mi sembrò giusto aggiungere un'opzione per farne a meno. Se ero bravo? No, non feci che scrivere il mio nome al primo posto della tabella. Una piccola vanità"



» Questo sì che era un pilota...

ED LOGG E L'ISOLA DESERTA È FINALMENTE GIUNTO IL MOMENTO DI SCOPRIRE QUALI SONO I GIOCHI CHE ED LOGG PORTEREBBE CON SÉ SULLA NOSTRA FAMIGERATA ISOLA...



ROBOTRON (ARCADE)

1 "Dinnanzi a Robotron non si passa oltre. Design minimalista, adrenalina pura... Non sono mai riuscito a superare il decimo grado di difficoltà, ma la sfida è ancora aperta. Prima o poi ce la farò..."



RISK 2 (PC)

2 "Se c'è qualcosa di più affascinante di uno strategico in tempo reale, si tratta sicuramente di uno strategico in tempo reale online... Certo sull'isola deserta trovare una porta Ethernet non sarebbe impresa facile. Ma una volta risolto il problema non resterei mai più solo!"



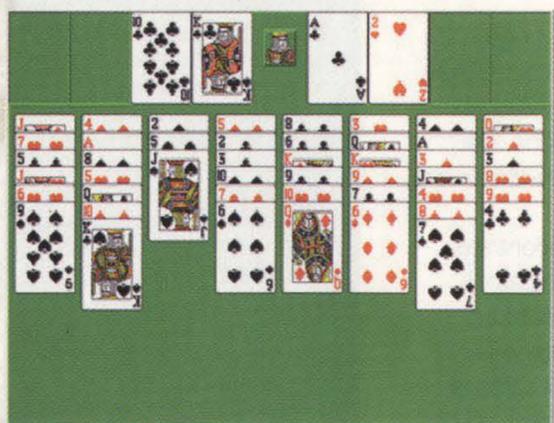
SPACEWARD HO! (MAC)

3 "Ho fritto la memoria di molti Mac giocando a questo titolo... Si trattava basilarmente di un simulatore gestionale di "conquista dell'Universo"... Uno di quei classici titoli in cui bisogna amministrare tonnellate di risorse: quelli per cui vado matto... In questo caso bisogna tenere sotto controllo danaro, tecnologia e risparmi... Lo adoro"



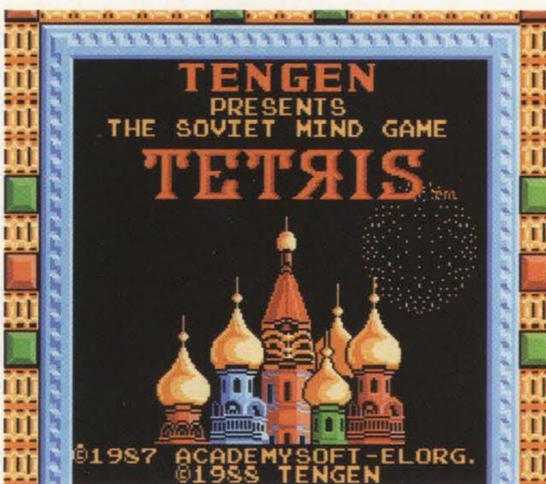
MINE SWEEPER (PC)

4 "Cerco di giocare a Campo Minato ogni volta in cui ho una piccola pausa di lavoro - fossero anche cinque minuti. Cerco sempre di sfondare la soglia temporale di 1 minuto e 40 secondi per risolverlo a livello Expert. Ci sono riuscito solo una volta: 1 minuto e 39!"



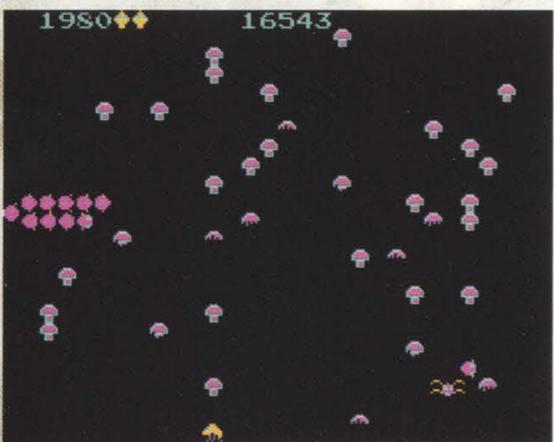
FREE CELL (PC)

5 "Il solitario è probabilmente uno dei giochi più indicati da portare su un'isola deserta. È un gioco dalla longevità praticamente infinita che offre sempre situazioni diverse, ed è richiesta grande pazienza per risolverlo. Visto che ci gioco ormai da anni, il mio obiettivo è ormai quello di perdere... La mia striscia di vittorie consecutive è ormai fuori parametri umani..."



TETRIS (NES)

6 "Dovendo scegliere una versione di Tetris, prenderei ovviamente quella curata da me... che per poco non mi costava il posto a causa delle beghe legali che ne scaturirono. Personalmente, senza alcuna modestia, ritengo sia la migliore mai realizzata... E attualmente siamo in trattative per ridistribuirla magari in versione portatile... Vi farò sapere..."



CENTIPEDE (ARCADE)

7 "La grandezza di Centipede sta nella sua imprevedibilità... L'ho creato io. Ed è ancora capace di spiazzarmi... Non credo che esistano molti giochi in grado di mettere in difficoltà i loro stessi artefici... Beh, questo è uno di loro..."



ASTEROIDS (ARCADE)

8 "Il mio figlio prediletto. Un gameplay decisamente vario considerate le capacità degli hardware su cui venne sviluppato. Mia moglie lo adorava e ho sempre avuto il sospetto che fosse per questo che le piacesse anch'io..."

Da oltre **20 anni** la più autorevole rivista di informatica

CHIP

COMPUTER & COMMUNICATIONS

Il tuo appuntamento con
l'informatica da leggere



OGNI MESE IN EDICOLA

Con un DVD in allegato a € 5,20

media company
play
www.playmediacompany.it

MIKE TYSON'S PUNCH OUT!!

Non c'è niente di più rincuorante che vedere un improbabile eroe trionfare contro avversità molto più grandi di lui: resa celebre dal biblico confronto tra Davide e Golia, quest'immagine ha trovato nel tempo numerose riproposizioni nei contesti più disparati. Ma, per quanto riguarda almeno il settore videoludico, nessuno è probabilmente mai riuscito a riprodurla con maggior efficacia di quanto fece Nintendo utilizzando solo un mucchio di pixel di nome Little Mac...



VS.



I clamoroso ritorno in scena di Rocky Balboa, impegnato di recente in uno scontro ideologico che lo vedeva opposto a un avversario più giovane e tecnicamente più dotato, ha sollevato per l'ennesima volta una delle domande più amate dai cultori dei confronti a distanza... A parte la corsa dietro alla gallina, i pugni alle carcasce di manzo e l'inverosimile cameo di Spider Rico, il film si chiedeva infatti cosa sarebbe successo se due pesi massimi figli di epoche diverse si fossero ritrovati l'uno di fronte all'altro. Chi avrebbe avuto la meglio? Oppure, volendo essere più sottili, quanto si può essere sicuri che il più florido sia comunque il più forte? Abbiamo provato ovviamente ad applicare quest'amletico dubbio al mondo dei pixel e, più precisamente, alla categoria

dei giochi di boxe... Dopo aver dunque ingaggiato l'ultimo peso massimo in fatto di simulatori di boxe - ovvero quel miracolo visivo di Fight Night Round 3 - l'abbiamo quindi "convinto" a incrociare virtualmente i guantoni con il vecchio Punch Out!!, provando infine a decretare un vincitore. E c'è da dire che, anche se probabilmente viziato da una giuria non esattamente super partes, il verdetto è stato quantomeno sorprendente. A sfregio di una forma fisica ormai risibile, il vetusto classico made in Kyoto è riuscito infatti a divertirci molto di più e ad avere così la meglio in una sfida che non aveva idealmente storia. A proposito di storia, i meno avvezzi al culto del retrogaming, si staranno a questo punto chiedendo quanto siano in effetti antiche le radici di quello che

potremmo definire il Muhammad Ali dei boxing game. La risposta al quesito è tanto semplice quanto esplicita: molto. La prima incarnazione di Punch Out!! risale infatti al lontano 1984, anno in cui le sale giochi di tutto il globo furono invase da quello che diversi esperti del settore definirono come una sorta di cartone animato a gettoni, in cui un anonimo pugile trasparente era impegnato a vedersela con un mucchio di combattenti a dir poco bizzarri, onde conquistare il massimo degli allori. Giunto sui circuiti del mirabolante scaldapizzette grigio marchiato Nintendo solo nel 1987, il titolo in questione presentava numerose e stupefacenti differenze rispetto alla sua ormai famosa controparte arcade. La novità più rimarchevole fu sicuramente rappresentata dalla brillante intuizione

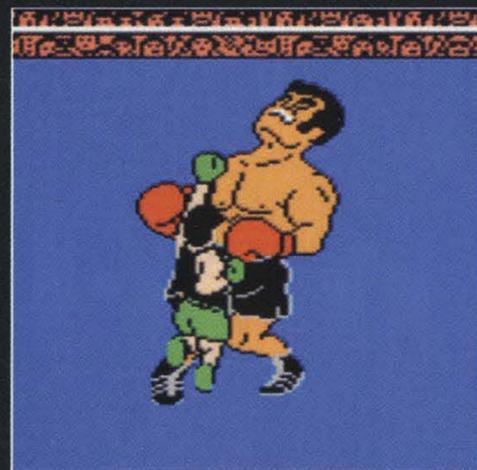
NEI DETTAGLI



PRODOTTO: NINTENDO
SVILUPPATORE: NINTENDO
USCITA: 1987
GENERE: SPORT (BOXE)



» Un'altra facile vittoria per il fortissimo Little Mac. Avrà i guantoni carichi di cemento?



» Un violento jab di Mac manda il paradenti di Tom Jones nelle sue tonsille.



» La madre di Mac ha di nuovo messo per sbaglio un calzino rosso nella lavatrice...

grafica che trasformò il boxeur invisibile di cui sopra in un gracilissimo ragazzino di 17 anni. Trascinato dall'innata simpatia del suo nuovo protagonista, il redivivo Punch Out!! conquistò immediatamente i cuori di milioni di gamer, pur non potendo ovviamente sfoggiare un impatto visivo efficace quanto quello della sua matrice originaria.

Strutturalmente parlando, il gioco si riproponeva di sfruttare nel modo più efficace possibile le limitate risorse a disposizione del Pad del NES, offrendo comunque ai giocatori l'opportunità di avvalersi di soli cinque attacchi per individuare il punto debole di ogni avversario: due volte a colpire la parte bassa del corpo di questi, due uppercut e un affondo. Pur essendo senza dubbio esiguo, l'arsenale a disposizione di Little Mac si dimostrava comunque efficace, ed era probabilmente a causa di questi determinati vincoli che i combattimenti assumevano toni così frenetici e avvolgenti. La sensazione di effettiva onda d'urto che si poteva desumere dall'impatto dei colpi riusciva peraltro a sottolineare in maniera alquanto efficace questi determinati aspetti del gameplay. Come è possibile evincere dalle immagini circostanti o dai ricordi che ognuno di noi custodisce nel proprio cuoricino, i parametri di realismo offerti da Punch Out!! erano completamente sfalsati. A prescindere dalla durata degli incontri, settata sulla lunghezza dei tre round, tutti gli sfidanti del nostro

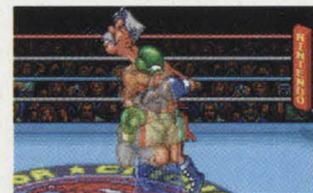
"CERCARE DI PREVENIRE UNA SERIE DI PUGNI AVVERSARIA ANTICIPANDO UNA MASSACRANTE SERIE DI COLPI ALLA TESTA È CIÒ CHE VI DÀ LE MAGGIORI OPPORTUNITÀ DI RAGGIUNGERE IL TITOLO DEI PESI MASSIMI"

campione sfoggiavano per esempio caratteristiche pressoché estranee allo sport in questione o quantomeno non in linea con il codice etico di quest'ultimo, ed è logico che tali caratteristiche avrebbero trovato ulteriore rincaro dal fatto che ognuno di essi presentasse una stazza al di fuori di ogni eventuale categoria di peso. Tutti in possesso di una propria routine di attacchi, costoro non esitavano a sommergerci di cazzotti sin dall'inizio dell'incontro e, spesso e volentieri, la chance di strappare una vittoria sarebbe dipesa dal tempismo e dalla precisione con cui avremmo regolato le nostre reazioni: cercare di prevenire le offensive avversarie piuttosto che lanciarsi all'arrembaggio, offriva di fatto maggiori opportunità di successo, come ci avrebbe spesso ricordato il nostro allenatore a forza di una serie di criptici consigli forniti nelle pause tra un round e l'altro. A proposito di tali sequenze, andrebbe aggiunto che, invece di riservare all'uso batuffoli di cotone e altri aggeggi simili il compito di ripristinare la nostra energia,

il mitico Doc si sarebbe prodigato solo in una intensa serie di pacche sulla spalla del suo pupillo, la cui efficacia veniva regolata chiaramente da una nostra cadenzata pressione del tasto Select. Non c'è dubbio che i giochi di boxe si siano enormemente evoluti dai tempi di questo vecchio classico da Nintendo a 8-bit: i tempi dei jab a ripetizione, dei rischiosi allunghi a capo chino e delle frenetiche manovre spaccapollici in cui prodigarsi sui piccoli Pad in forza al NES sono ormai un pallido ricordo. Tuttavia, l'arrivo delle produzioni contemporanee, con i loro controlli hyper-realistici e tutte le impalcature sceniche che le caratterizzano, ha purtroppo spazzato via anche una parte di quel diabolico feeling alla Rocky che permeava titoli come Punch Out!!. Probabilmente si tratterà di uno dei soliti effetti collaterali dell'invecchiamento ma, per quanto ci sforziamo di ricordare, sembra che siano passati davvero troppi anni dall'ultima volta in cui un gioco di pugilato ci ha spinto a smanacciare nell'aria come forsennati...

E TYSON GETTA LA SPUGNA...

Come molti sapranno, Nintendo realizzò in realtà due versioni NES di Punch-Out!!, le cui differenze risiedevano essenzialmente nella presenza del micidiale Mike Tyson in veste di testimonial del prodotto. Presente nella release originaria del gioco (quella del 1987), Iron Mike fu di fatto sollevato dall'incarico nel 1990, per quella che inizialmente si ritenne essere una reazione della Major di Kyoto alle beghe legali che coinvolsero quest'ultimo in quel periodo. In realtà la vera ragione che aveva spinto i creatori di Mario a sostituire l'atleta con il più rassicurante Mr Dream, erano però molto meno provocatoria di quanto non si credesse: il contratto che legava il pugile newyorkese a Punch Out!! prevedeva infatti una clausola che avrebbe segnato il decadimento dell'accordo nel caso in cui questi avesse perso il titolo... Cosa che accadde, guarda caso, proprio nel 1990, quando nell'incredibile match-farsa di Tokyo costui franò al suolo al nono round sotto i colpi di James "Buster" Douglas...



MADE IN NINTENDO

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

SISTEMI: SNES, GBA, VIRTUAL CONSOLE
ANNO: 1991

SUPER MARIO BROS

SISTEMI: NES
ANNO: 1985

DONKEY KONG

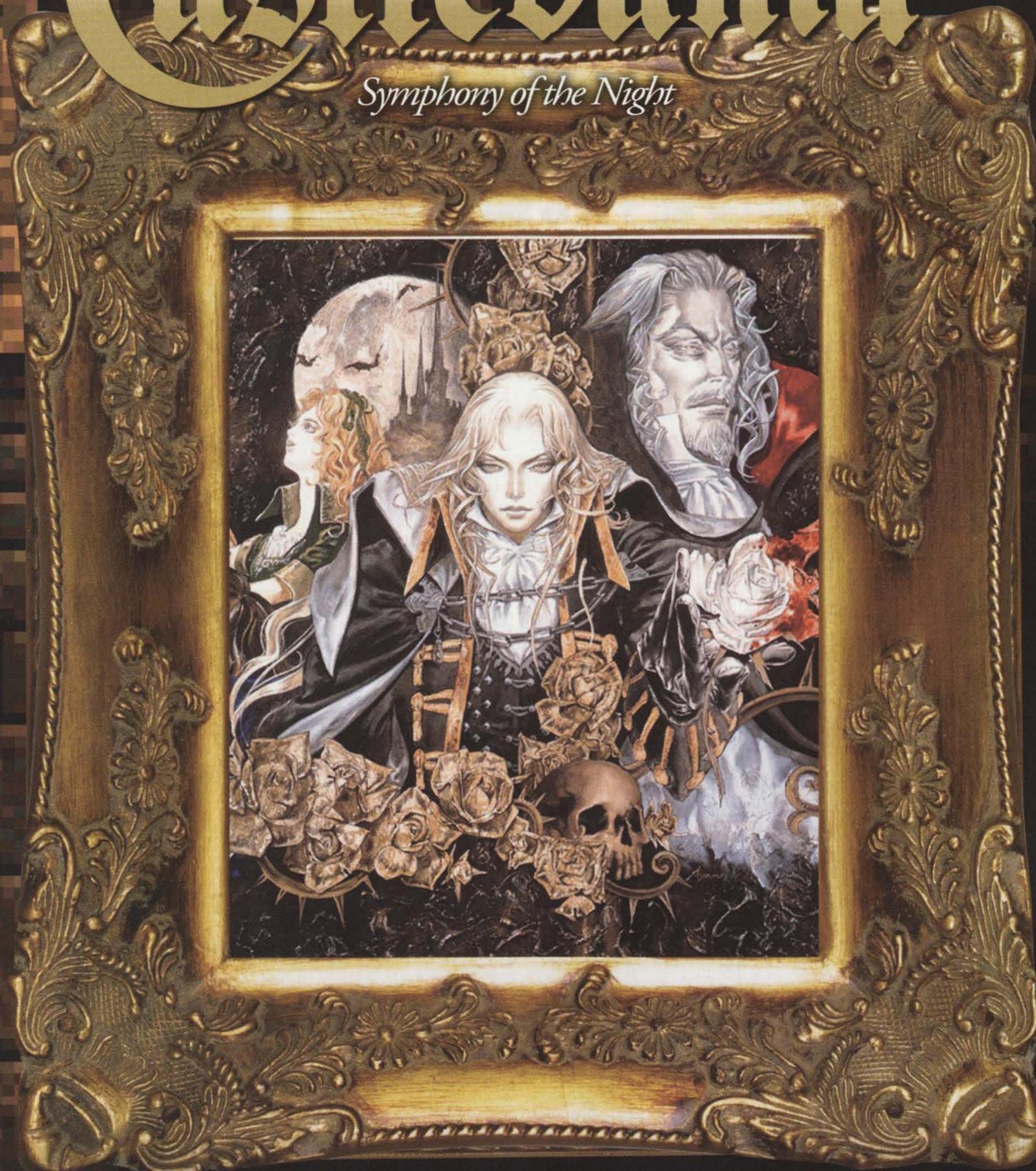
SISTEMI: NES
ANNO: 1983



THE MAKING OF...

Castlevania

Symphony of the Night



Quest'anno sarà celebrato il decimo anniversario di *Symphony of the Night*, uno dei capitoli più amati della saga di *Castlevania*. Al fine di onorare a dovere l'evento, Konami ha rilasciato una strepitosa versione del gioco per il servizio Live Arcade dell'X360 e, per non essere da meno, anche *Retro Gamer* ha cercato di porgere a modo suo i propri omaggi a questo leggendario capolavoro.

Sebbene ciò implicasse il doversi avventurare in un'oscura cripta nel bel mezzo della notte per poter incontrare il temibile Koji Igarashi, ci siamo lanciati nell'impresa senza indugio... Se buio, spiriti e vampiri non vi intimoriscono vi consigliamo di leggere attentamente quanto segue...



» La barra di trasformazione consente ad Alucard di accedere ad aree altrimenti impraticabili.

I fascino esercitato sulle masse da questo leggendario classico PSX presenta ormai diversi connotati da culto vero e proprio. Probabilmente solo Strider della Capcom può di fatti vantare feature altrettanto avvincenti come quelle proposte dal masterpiece di Koji "IGA" Igarashi... Colui che cura ormai da anni gli interessi della saga - e ha recentemente supervisionato anche la produzione dei due eccellenti episodi DS, Dawn of Sorrow e Portrait of Ruin - cominciò a lavorare per la Konami nei primi anni novanta, collaborando a svariati titoli prima di approdare alla realizzazione del goth-game in questione. Quest'ultimo rappresenta per molti versi un punto di svolta per tutto il franchise, nonché la prima esperienza al vertice per il nostro ospite, il quale guru all'epoca svolgeva il compito di vice-director del progetto, sotto la guida del sommo Toru Hagihara...

TEMPO DI CAMBIARE

Sin dai primi briefing, l'idea della Konami era quella di conferire un nuovo look al progetto, e rigenerare così la linfa vitale del marchio di Castlevania. A tal riguardo, Igarashi sottolinea che: "Ci si trovava in un periodo di forte crisi per i giochi d'azione, e desideravo produrne uno che potesse risollevare le sorti di questo genere". Prendendo spunto da un classico del SNES quale Super Medroid, il team decise di abbandonare il concetto ormai logoro di gioco da attuarsi "stage by

stage" e focalizzarsi invece su un concept più dinamico che lasciasse al giocatore una maggiore libertà d'azione. Inizialmente, alcuni dei più reconditi luoghi della demoniaca fortezza del Conte Vlad non erano accessibili, ma gradualmente, grazie al potenziamento di armi e abilità (tra cui il doppio salto), l'esplorazione della cittadella poteva essere completata. Per rendere più avvincente il percorso del nostro eroe, alcune sezioni risultavano sbloccabili solo dopo aver collezionato determinate reliquie che avrebbero permesso di sciogliere gli incantesimi e superare così gli ostacoli, mentre altre aree, invece, erano attraversabili solo sottoforma di pipistrello. Oltre a presentare momenti di puro feeling hack 'n' slash, il gioco proponeva molti espedienti e rebus da risolvere le quali, pur non costituendo mai enigmi proibitivi, rendevano senz'altro più avvincente il suo dipanarsi, permettendo di rimando all'utente di sentirsi maggiormente coinvolto nell'azione.

Un'altra innovazione fu sicuramente l'introduzione di alcuni meccanismi in stile GdR. Riguardo tale evoluzione, il buon Koji dichiara che l'idea di base nacque dall'esigenza di affrontare nuove sfide: "Volevo sradicare dalla mente del pubblico il pensiero che Castlevania fosse solo un action game troppo difficile. Per assurgere allo scopo, decidemmo di introdurre i Life Points e incentivare l'impegno dei giocatori nell'eliminare i nemici attraverso i Punti Esperienza".



» L'esiguo numero di copie PAL disponibili di Symphony of the Night causò una lievitazione dei prezzi tale da rendere l'acquisto del gioco quasi proibitivo. Fortunatamente la versione americana risultava più economica e, soprattutto, più reperibile.

Tramite l'eliminazione degli avversari, il gamer poteva di fatto usufruire di nuovi potenziamenti per le proprie armi, la difesa e gli incantesimi. "Con questa variante - continua Koji - anche coloro che non erano soliti cimentarsi in giochi di questo tipo, avrebbero potuto confrontarsi con Symphony of the Night e credo che fu una scelta azzeccata, sebbene alcuni fan della serie rimasero delusi dall'apprendere quanto fosse cambiato il sistema di gioco rispetto ai precedenti capitoli della saga, e in particolare, al primo Castlevania per NES. La cosa positiva era che la longevità del gioco bilanciava l'abbassamento del livello di difficoltà, consentendo a tutti coloro che lo desideravano, un "duraturo" soggiorno nei sobborghi del castello senza picchi di alcuna sorta. Decidemmo inoltre di inserire una singolare mappa del dungeon principale, la quale non si esauriva con l'esplorazione della roccaforte, prevedendo la scoperta



» Certamente uno strano posto per conservare candelotti incandescenti...

NEI DETTAGLI



- » **PRODOTTO:** KONAMI
- » **SVILUPPATORE:** INTERNO
- » **FORMATO:** PSX
- » **USCITA:** 1997
- » **ALTRE VERSIONI:** SEGA SATUR, TIGER GAME.COM (SOPPRESSO), PSP, XBLA



"ERA UN PERIODO DI FORTE CRISI PER I GIOCHI D'AZIONE, E DESIDERAVO PRODURNE UNO CHE POTESSE RISOLLEVARE LE SORTI DI QUESTO GENERE" - KOJI IGARASHI

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

LE HIT DEI
PROGRAMMATORI:

**DRACULA X: RONDO OF
BLOOD**

SISTEMI: PC ENGINE CD ROM
ANNO 1993

METAL GEAR SOLID

SISTEMI: PSX
ANNO 1998

NANO BREAKER

SISTEMI: PS2
ANNO: 2005



» L'ultimo epico scontro con papà, nonché signore delle tenebre, Dracula.

di un secondo castello a stanze invertite, destinato essenzialmente a sbloccare uno dei tanti finali alternativi. Successivamente pensammo poi all'introduzione di innumerevoli oggetti da collezionare, che avrebbero a loro volta consentito di liberarsi più facilmente degli ostacoli: si andava dalle pozioni di vitalità, al cibo, fino a nuove armi letali. Particolari determinanti che, rendendo ancor più profonda l'esperienza di ricerca, stimolavano la curiosità di molti videogiocatori..."

ALUCARD

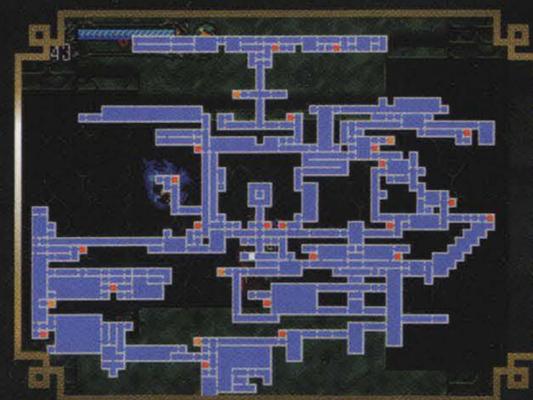
Un ulteriore elemento di rottura con i precedenti capitoli della serie, fu rappresentato anche dalla particolare scelta del protagonista. Tradizionalmente,

la famiglia Belmont aveva di fatti monopolizzato i ruoli previsti per i personaggi principali: in Symphony, la scelta cadde tuttavia su Alucard, un vampiro mezzo-sangue legato indissolubilmente alla casata di Dracula. Una soluzione fortemente voluta da Igarashi che ne esplica in questo modo la genesi: "Dopo aver formulato tutti i vari cambiamenti nel gameplay e nell'impostazione di gioco, si rese secondo noi necessario marcare ancor di più la "rottura" col passato e questa linea di pensiero passava ovviamente per il protagonista del gioco. Pur avvertendo la necessità di cambiare strada anche in questo senso, volevamo comunque adottare un personaggio che fosse legato indissolubilmente ai precedenti capitoli della



» Volare sui crocifissi può risultare pericoloso... attenzione!

serie, onde non spiazzare troppo un pubblico che avrebbe già potuto sentirsi confuso dalle nostre nuove proposte. La scelta ricadde quindi su Alucard. Prima di tutto perché aveva già fatto la sua comparsa nella serie in veste di comprimario all'interno Castlevania III: Dracula's Curse per SNES e, in seconda analisi, perché combattendo a fianco di Trevor Belmont, egli aveva di fatto impedito alle forze del male di risorgere. In definitiva il suo ci sembrava un "background" decisamente in linea con i nostri intenti. L'unico problema era costituito dal fatto che, dopo questa importante vittoria, Alucard aveva deciso di abbracciare un sonno senza fine per evitare che il suo sangue maledetto potesse causare in futuro altre sofferenze all'umanità. Questo particolare fu fonte di diverse perplessità... Ero preoccupato di come i fan avrebbero potuto reagire a una sua resurrezione: sapevo che, proprio come me, molti seguaci della saga avevano subito il fascino di Alucard, ma il pericolo che i puristi potessero non condividere la scelta era sempre dietro l'angolo... Senza contare il fatto che, per la prima volta nella storia di Castlevania, l'eroe principale non sfoggiava,



» La mappa illustrata si ispira a quella di Super Metroid.



» Ecco Michiru Yamane e Koji "Iga" Igarashi.

"IL MONDO VAMPIRESCO È SEMPRE STATO CARATTERIZZATO DA UN'AUREA DI ESTREMA NEGATIVITÀ: IL MIO È UN MONDO DANNATAMENTE MERAVIGLIOSO IN CUI SANGUE E OSCURITÀ SONO INDISSOLUBILMENTE LEGATI" - KOJI IGARASHI



» Nella foto a sinistra: la copertina frontale americana; al centro: il pregevole lavoro artistico di Ayami Kojima per il mercato giapponese, a destra: la versione PAL del bellissimo artwork che non ha goduto però di altrettanta fortuna.



» Che è costui? Shaft, Ahhh!

la consueta frusta! (Ndr. Ride)".

Col senno di poi, possiamo tranquillamente affermare che Igarashi-San non aveva in realtà motivo di preoccuparsi poi tanto, in quanto la scelta piacque senza riserve alla maggior parte dei giocatori. Con una punta di imbarazzo, l'allora vice-direttore del progetto afferma che "per evitare problemi di sorta, in occasione del lancio giapponese optammo comunque per una soluzione che ci avrebbe eventualmente permesso di ritornare sui nostri passi... Intitolando il gioco Akumajo Dracula X, potevamo infatti lasciar intendere ai videogiocatori che il gioco sarebbe stato una sorta di spin-off della serie, un filone parallelo alle vicende del casato Belmont. Tuttavia l'opera riscosse un tale successo da sostituirsi di prepotenza alla storica trama principale. E questo per noi fu decisamente un risvolto inatteso...". Non a caso, oggi Alucard rappresenta senz'altro uno dei protagonisti più famosi della saga, e parte del suo trionfo dipende proprio da Symphony. Tuttavia, Igarashi ci tiene a precisare che "per quanto Alucard fosse un personaggio strepitoso e abbia senz'altro giocato un ruolo fondamentale nel gioco, alcuni dei supporter più tradizionalisti rischiavano comunque col restare delusi... E quindi concessi loro la possibilità di utilizzare anche Richter Belmont, attraverso un extra sbloccabile..."

CREATURES OF THE NIGHT

Un'altra delle componenti più brillanti del gioco è costituita senza dubbio dalla caratterizzazione dei boss. Da questo punto di vista, l'eredità lasciata dai precedenti titoli della serie e da altri progetti costituenti il

catalogo Konami appare innegabile. Igarashi San si mostra chiaramente d'accordo:

"Questa particolare decisione scaturì essenzialmente dalle remore che iniziammo a nutrire dopo aver modificato in maniera tanto sostanziale i volti della saga... Non volevamo recidere drasticamente ogni legame con essa ed è per assecondare questa necessità che pensammo di adoperarci in qualche curioso cross-over. Galamoth era per esempio già apparso in Kid Dracula (graziosissimo spin-off super deformed della serie principale Ndr.) e ai fan più accorti non sarà comunque sfuggito che altri avversari provenissero invece da produzioni esterne quali Medusa, Werewolf, e Frankenstein's Monster. Diciamo che cogliemmo anche la palla al balzo per rendere omaggio al catalogo della nostra casa madre..."

Sebbene rappresentassero una sorta di Easter Egg, queste comparsate non compromisero comunque il look gotico di gran parte del bestiario proprio di Symphony of the Night: "L'immaginario classico che funge da ispirazione all'ambientazione del gioco - rimarca Koji - rappresentava comunque la nostra priorità assoluta. Per quanto alcuni nemici potessero strizzare l'occhio ai più accaniti fan della Konami, credo di poter affermare che lo stile dark caratterizzante le varie etnie costituenti l'armata delle tenebre non risultò in alcun modo pregiudicato". Nel passare in rassegna tutti i grandi antagonisti presenti in Symphony, il programmatore inoltre confessa la sua predilezione per il personaggio di Beelzebub, e in effetti, non lo si può certo biasimare. L'apparizione di quest'ultimo resta infatti ancora oggi una delle più celebri sequenze dell'intero. Un risultato portentoso, alla luce dei limiti della RAM a disposizione a 32-bit della Sony, la quale non era peraltro storicamente troppo avveza alla programmazione di giochi in 2D.

SYMPHONY FOR THE DEVIL

Per ciò che concerne il sonoro, il franchise di Castlevania ha sempre goduto di musiche di alta qualità, e Symphony non fa ovviamente eccezione. Anzi, non sono pochi coloro che si dichiarano propensi a reputare il lavoro svolto da Michiru Yamane come uno dei

più raffinati di tutta la saga. A tal proposito, abbiamo chiesto a Igahashi gli effetti di una colonna sonora così solenne che riuscì a provocare sul processo di programmazione e la sua risposta è stata decisamente sorprendente: "La musica non ha mai influenzato lo sviluppo del gioco, in quanto ho sempre chiesto a Michiru di attenersi strettamente alle esigenze dettate dallo stile del gioco. Lei stessa ha sempre collaborato insieme a tutto il team affinché le musiche scaturissero dalle immagini in modo da evitare che si verificasse il contrario...". Dal canto suo, Koji rivela comunque che la sua melodia preferita tra tutte quelle composte per il gioco fosse il tema "Castle Dracula", quello che è possibile ascoltare non appena Alucard fa la sua comparsa sulla scena: "A mio parere, in quel frangente la musica riesce a suscitare emozioni incredibili, rendendo l'atmosfera che aleggia sul castello ancora più oscura e decadente. Probabilmente, il fatto di aver programmato personalmente la prima parte del gioco mi ha reso più sensibile al suo fascino, ma la potenza scenica di quelle note è senza dubbio notevole...". Le tracce audio elaborate da Yamane furono una combinazione tra Rock, Jazz e musica Classica: sulla carta questi sound potevano anche sembrare mal assortiti, ma alla prova dei fatti il risultato fu senza dubbio più che efficace. Tra queste risaltarono senz'altro arie come Strange Bloodlines, posta come sfondo

PER FAVORE MORDERMI SUL COLLO

Oltre al recente debutto di Symphony of the Night su Live Arcade, Konami produrrà una versione revisionata di Dracula X: Rondo of Blood, titolo storicamente legato a quest'ultimo; sarà la prima volta che questo gioco verrà distribuito al di fuori del Giappone. Seguendo le orme della Capcom che aveva già provveduto a una conversione su PSP di un classico come Extreme Ghouls 'n' Ghosts anche Konami realizzerà quindi una versione potenziata del loro prodigio, inserendo una nuova colonna sonora, inediti disegni di Ayami Kojima e applicando un potenziamento della scheda grafica 2.5D. Benché alcuni ritengano che le sorprese scaturite da Symphony of the Night e Dracula X siano relative solamente all'acquisizione di contenuti extra sbloccabili, tutti i fan potranno da subito giocare la nuova versione, anche coloro i quali non hanno la fortuna di possedere una PSP!



CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT



» Ecco Richter contro l'immenso Vlad nel prologo del gioco.

alla battaglia iniziale tra Dracula e Richter Belmont, oppure Wood Caving Partita una composizione ad archi che porta con sé un pezzo di storia di Hollywood. Ma se Requiem For the Gods, il tema cantato che pervade l'intera zona ecclesiale del castello, rappresentò probabilmente uno degli apici dell'intera soundtrack, si può affermare che il vero coronamento del complesso intarsio sonoro alla base del gioco fu rappresentato dall'interpretazione di Cynthia Harrell nella canzone "I am the Wind" composta da Rika Muranaka: un brano alquanto azzeccato per accompagnare i titoli di coda...

ARTE FIGURATA

A questo punto sarebbe ovviamente ingiusto non porre adeguato accento sul contributo offerto all'opera dal sontuoso character design realizzato da Ayami

Kojima; un lavoro di indubbia classe che Igarashi rimarca con queste parole: "Nella cultura popolare, le tematiche gotiche da cui traggono ispirazione tutti gli episodi di Castlevania, sono sempre state caratterizzate da un'aura di estrema negatività: il nostro intento invece era quello di proporre una visione alternativa che potesse riflettersi sui contorni di un mondo dannatamente fascinioso in cui sangue e oscurità sono indissolubilmente legati all'eleganza e alla bellezza. Senza il supporto di Ayami (Kojima, Ndr) non credo che saremmo riusciti a rendere appieno la nostra particolare ottica sulla questione..."

La sofisticata ricerca artistica effettuata dalla disegnatrice conferì in effetti al gioco un impatto visivo eccezionale. La vincente fusione tra la sensibilità dei tratti propria del disegno giapponese e i canoni neo-classici

di matrice occidentale diedero di fatto vita a un prodotto unico nel suo genere, e basta osservare la copertina del gioco, o magari gli artwork dei suoi protagonisti per rendersi conto dello spessore di questa proposta...

IL RESPONSO DEL MERCATO

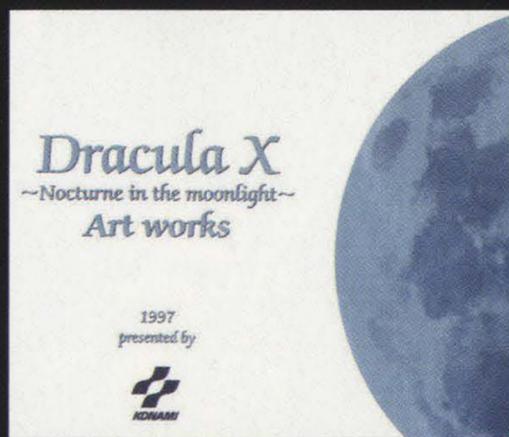
Prendendo coscienza della riuscita combinazione tra elementi quali gameplay strepitoso, character design ricercato, innovazione concettuale, accuratezza per i dettagli e una colonna sonora brillante, risulta facile comprendere il motivo per cui Symphony of the Night abbia venduto migliaia di copie. Ciò che risulta difficile comprendere resta tuttavia il dato che vide quest'ultimo imporsi autorevolmente sul mercato giapponese, riscuotere apprezzamento pressoché totale negli States eppure fallire inaspettatamente l'assalto al continente europeo. Benché le aspettative della Konami alla luce del debutto del suo gioiello nel vecchio continente orbitassero intorno al piazzamento di circa quindicimila copie, le vendite della prima release furono tanto deludenti che alcune catene di negozi specializzati optarono per un ribasso dei prezzi onde esaurire le scorte accumulate. Probabilmente uno dei principali motivi della freddezza ostentata da parte degli utenti occidentali nei confronti del gioco, scaturì da alcune recensioni negative profuse dell'editoria inglese che reputò insensatamente il prodotto come una semplice conversione di un 16-bit su un hardware a 32. Ma ancora oggi sono in molti a chiedersi cosa sia realmente accaduto... Come diretta conseguenza di questo inatteso responso, la Konami avrebbe comunque presto interrotto la produzione del software per il mercato europeo, proprio mentre in America e in Giappone Castlevania quest'ultimo veniva ironicamente ristampato all'impazzata per soddisfare le pressanti richieste di mercato.

DIFFONDERE IL VERBO

A un anno dalla sua uscita, Castlevania fu convertito su Sega Saturn dai Konami Studios di Nagoya che, come molti sapranno, non comprendevano l'intero team originale. Favorita dalle migliori prestazioni vantate dalla console Sega in ambito 2D e da alcune esaltanti innovazioni come l'introduzione del personaggio inedito di Maria Renard, nonché l'aggiunta di aree e oggetti aggiuntivi, questa versione avrebbe dovuto risultare la migliore delle due... almeno secondo gli esperti. Sfortunatamente però, il suo debutto deluse le aspettative: gli splendidi effetti di trasparenza e illuminazione sfoggiati dalla versione per PlayStation furono infatti drasticamente smussati e, per di più, l'intero dipanarsi del gioco fu rovinato da una serie di rallentamenti che comprendevano per giunta alcuni casi di clipping adusi a

CURIOSITÀ DALL'OLTRETOMBA

Tra le varie iniziative commerciali legate a Symphony of the Night vi sono due chicche da segnalare assolutamente: la prima, consiste in un libricino in bianco e nero intitolato Dracula X: Nocturne of Moonlight. L'altro oggetto è uno speciale CD contenente alcune delle tracce musicali più famose della serie. Entrambi gli articoli sono particolarmente richiesti dai fan, tanto che su Ebay il solo artbook vale addirittura più di 50 Euro. L'unico problema è che, per il momento, solo coloro che li avranno preordinati in paesi con un sistema NTSC potranno sperare di portarseli a casa.



» La versione Sega Saturn presentava di nemici a dir poco bizzarri.



» Come se la morte non fosse già un supplizio, questi poveri scheletri sono anche costretti a portare dei copricapo.

"NONOSTANTE NON ABBIA PARTECIPATO ATTIVAMENTE A QUESTA CONVERSIONE, E PUR NON CONOSCENDO TUTTI I DETTAGLI, MI RENDO PERFETTAMENTE CONTO DELLE DIFFICOLTÀ E DELLE PROBLEMATICHE CHE NE DERIVANO" - KOJI IGARASHI



» Immagine del fallimentare porting della Tiger per Game.com.



» Annuncio della cancellazione della conversione per Game.com.

verificarsi quando erano coinvolti troppi poligoni su schermo. Quanto ai livelli aggiuntivi, va infine precisato che, salvo la presenza degli spiritelli impazziti, nessuno di esso offriva soluzioni particolarmente entusiasmanti. Per tali ragioni, questa speciale conversione, rilasciata sul mercato nel 1998, non approdò mai al di fuori del territorio nazionale. Curiosamente, nello stesso periodo fu annunciato un altro porting dell'originale, destinato stavolta ai circuiti della semiconosciuta Handheld console Tiger Game.Com. Interessata alla conquista di una fetta di mercato portatile, la Game.com (responsabile del progetto), tentò di aiutare la propria creatura impegnandosi a accogliere il franchise di Castlevania. Ma questa particolare versione di Symphony of the Night non fu mai ultimata, dato che la console fu ritirata dal mercato prima del suo completamento. Benché gli screenshot fossero di pregevole fattura, la conversione prometteva comunque esito disastroso, tanto che i più perplessi

ritennero il progetto della Tiger una speculazione per risollevare le sorti di una console già condannata. L'appuntamento di Symphony con il mondo dei sistemi da viaggio sarebbe stato in ogni caso solo rimandato, come dimostra un box orbitante nei dintorni...

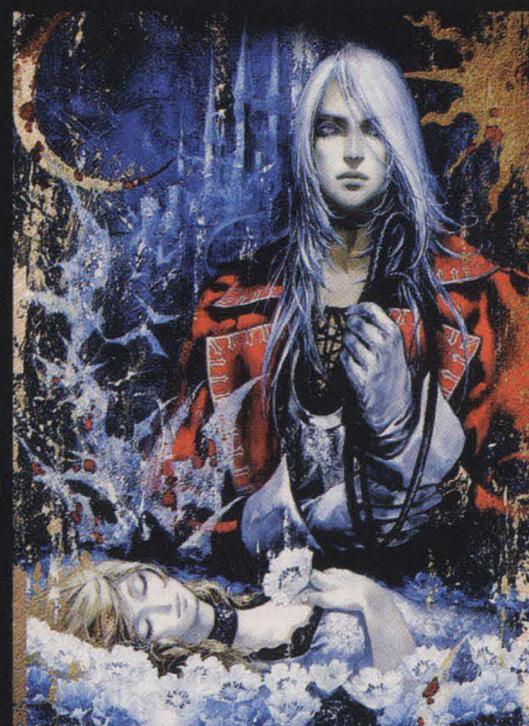
Come già menzionato in apertura, il servizio Live Arcade a disposizione dell'X360 ha recentemente accolto uno speciale revival del titolo attraverso la mediazione della Digital Eclipse. Sebbene Igarashi non sia stato completamente coinvolto nel progetto, egli ha comunque giudicato in modo positivo l'iniziativa: "Nonostante non abbia partecipato attivamente a questa conversione, posso confermare che il gioco merita tutta l'attenzione dei possessori della console Microsoft... Più in generale non escludo che presto il nostro team decida di sfruttare le opportunità messe a disposizione dai nuovi sistemi per sviluppare nuovi esaltanti episodi della saga.

L'ALBA

Ora che la nostra lunga notte passata in compagnia di Igarashi San e le sue ammalianti creature volge al termine è tempo di stendere le ultime considerazioni su quello che è stato senz'altro uno dei più grandi titoli dell'era PSX. Sono ormai passati 10 anni da quando questo strepitoso capolavoro fece la sua apparizione, eppure ancora oggi, il suo code riesce ad attirare l'attenzione di milioni di fan. Symphony of the Night non sarà di certo l'unico Masterpiece mai scaturito dalla saga di Castlevania, ma resta probabilmente il più amato e non solo dal pubblico: "Sono davvero orgoglioso del lavoro che svolgemmo con Symphony - conclude il grande Koji - è il fatto che ancora oggi il gioco sia così amato non fa che riempirmi di orgoglio. Questo conferma che bisogna sempre sperimentare e mettersi alla prova per realizzare prodotti capaci di far divertire..." e non c'è davvero nessuna ragione per dissentire.

AYAMI KOJIMA

La talentuosa Kojima entra a far parte integrante dello staff di Castlevania, dopo la sua collaborazione in Symphony of the Night. Questa brillante artista, che iniziò la sua carriera disegnando copertine di romanzi, approdò al mondo videoludico solo nel 1997 proprio in occasione del lancio del capolavoro di Igarashi-San, salvo poi realizzare gli artwork dello strategico Solderesschild, prodotto della Koei Sega Saturn sempre nello stesso periodo. Il suo contributo al franchise Konami, che può rintracciarsi anche in titoli quali Castlevania Chronicles (PSone), Harmony of Dissonance / Concerto of Midnight Sun (GBA) Aria of Sorrow / Minute of Dawn (GBA) Lament of Innocent (PS2) e Curse of Darkness (PS2/Xbox) ha creato una sorta di leggenda intorno alla sua figura. Il suo stile inconfondibile delicato prevede la rappresentazione quasi femminile del corpo maschile: longilineo, snello, e con lunghe ciocche di capelli, il suo modello di uomo strizza l'occhio a tratti cari all'universo Manga e ai più noti Shonen-ai (fumetti dedicati alla sfera omosessuale maschile). Un particolare questo, che ha provocato stupore in molti supporter della serie.



» Beelzebub è il boss preferito da Igarashi: dopo averlo sconfitto è facile intuire il perché...



» Alucard prende un po' di fiato mentre discorre insieme a un fantasma adirato.

◀ RETRO SCENE

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...

UNA FENICE A 64 KB

CLAMOROSO
RITORNO
UNDERGROUND
PER IL MITICO
C64!

No, non si tratta dell'ultimo modello di Grillo Parlante rilasciato dalla Clementoni, tanto meno di un nuovo Pokémon sfornato da Satoshi Tajiri...

Quello che vedete qui raffigurato non è infatti altro che uno splendido esemplare di Picodore 64: il sensazionale modello di C64 PDA creato dall'eccentrico Jason Winter. Dopo aver acquistato un dispositivo DVT per Commodore 64 da Radio Shack al modico prezzo di \$ 17,99, costui lo ha abilmente convertito in Commodore 64 tramite l'impiego di alcune modifiche e successivamente modellato come da immagine tramite l'utilizzo di uno chassis dotato di speciali porte e drive aggiuntivi, nonché di uno schermo LCD PSone... Oltre ad aver documentato l'intero processo con tanto di foto sul suo sito: www.picobay.com/projects/index.html, Winter ha inoltre realizzato un filmato attraverso il quale dimostra il perfetto funzionamento del suo esperimento... Vale davvero la

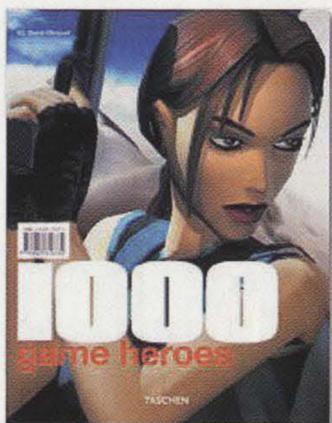
pena di andarlo a visitare, soprattutto per i nostri lettori interessati a tutto ciò che riguarda il Commodore 64.

» Un Commodore 64
portatile?
Lo prendo quanto costa!



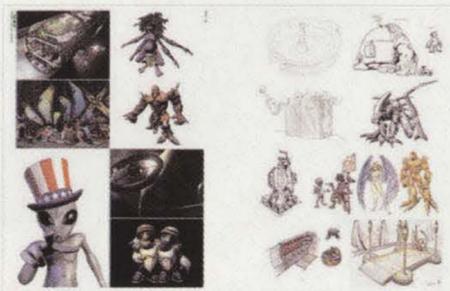
LA CARICA DEI MILLE

GRANDE
SUCCESSO:
LA PRIMA
ENCICLOPEDIA
DEDICATA AI
VIDEOGAME!



» Non è più aggiornatissima, ma è difficile trovare un testo sui videogiochi così ben fatto.

E alla fine David Choquet ha compiuto l'impresa. La sua enciclopedia dei videogame ha infatti superato ogni più rosea aspettativa di vendite. Per chi non conoscesse il bizzarro figura in questione, va innanzitutto precisato che ci troviamo innanzi a una vera e propria leggenda nel campo del giornalismo videoludico made in France. Nel corso della sua illustre carriera monsieur Choquet ha di fatto gestito molte delle più note riviste specializzate del settore, maturando un'esperienza tale da convincere i signori della nota casa editrice Taschen Books a produrre senza indugio il suo 1000 Gaming Heroes: un mostruoso compendio dei videogame, all'interno del quale è possibile trovare un'esauriente cronaca dell'evoluzione del mondo dei videogiochi che, partendo dall'analisi di circa mille titoli, ripercorre sia la storia dei più grandi sviluppatori che i processi creativi che hanno portato



alla nascita delle più grandi star dell'universo virtuale. Acquisto assolutamente obbligatorio per ogni appassionato di retrogaming, 1000 Gaming Heroes ospita peraltro il contributo di numerosi nomi eminenti dell'industria che, incaricati di realizzare le introduzioni dei vari capitoli del libro, hanno arricchito ulteriormente il progetto, fornendo preziose indiscrezioni sui processi di progettazione, sulle statistiche di vendita dei titoli e sulle più disparate curiosità dei personaggi coinvolti all'interno di questi ultimi. Non occorre che una rapida occhiata

per intuire la portata di questo lavoro: la nostra impressione è che con le 600 pagine costituenti l'enciclopedia, David abbia in effetti creato una risorsa definitiva per la consultazione in questo campo, fornendo così un contributo fondamentale al consolidamento culturale dello stesso. Le versioni inglese, francese e spagnola di 1000 Gaming Heroes sono disponibili già da tempo nelle migliori librerie europee e nei negozi online più famosi (Amazon Uk in primis). È tuttavia probabile che presto potremo comunque usufruire di una pronta localizzazione. Nel frattempo, chiunque volesse approfondire la conoscenza di quest'iniziativa può recarsi al seguente link: <http://www.taschen.com/pages/en/excerpts/design/show/1/19.htm>. Nel commentare la sua opera, Jason Winter ha ammesso che l'ostacolo più grande che ha incontrato nel processo di creazione del Picodore 64 è stato quello di sviluppare una tastiera adatta alle sue caratteristiche...

STREETS OF RAGE REMAKE

DURI A MORIRE

Scaturito essenzialmente dall'inguaribile amore nutrito dai ragazzi del team indipendente spagnolo Bomber Games per il mitico rullakartoni scorrevole made in Megadrive, **Streets of Rage Remake** incarna un po' il sogno di molti degli storici amanti di questo particolare genere tutto anni '80: uno spettacolare restyling di quello che fu senza dubbio uno dei maggiori protagonisti della sua epoca. Attualmente in fase di Beta Testing, ma in ogni caso downloadabile agilmente dall'apposito sito che vi abbiamo segnalato nella scheda sita in apertura, il progetto mira a impresiosire gameplay e comparto grafico del classico sopra citato, riservandosi ovviamente di riprendere tutti gli aspetti migliori del gameplay proprio della trilogia e riproporre tutti i vecchi personaggi, incluso peraltro il caro Adam che, dopo il primo capitolo era stato bruscamente sostituito dal suo insopprimibile fratellino dodicenne a rotelle. Pur riproponendo in linea di massima il look che caratterizzò sprite e fondali dei vari capitoli proposti sul 16-bit di Osaka, SOR Remake presenta senz'altro delle migliorie sostanziali in campo visivo le quali, oltre a riflettersi in un maggior numero di dettagli su schermo e in un caratteristico ammodernamento delle ambientazioni, sono principalmente

» Al momento è disponibile solo il download relativo al primo livello del gioco: la feroce scazzottata nel bar proposta, offre comunque un ottimo esempio dell'abilità dei ragazzi della Bomber Games...



- » **FORMATO:** PC
- » **DATA DI USCITA:** TBA
- » **SVILUPPATO DA:** BOMBER GAMES
- » **LINK:** [HTTP://WWW.BOMBERGAMES.NET/SORR_E.HTM](http://www.bombergames.net/sorr_e.htm)



» In alto: Il vecchio bar di SORII sta per ricevere una bella ripulita. A destra: Il nuovo percorso alternativo sta per arrivare alla fine del livello.

evidenziate dai modelli dei protagonisti del gioco, che filtrati "impressionisticamente" attraverso l'uso del Photoshop, risultano ora privi di ogni scalettatura che caratterizzava i loro contorni nella versione originale. Interamente autoprodotta, il gioco propone peraltro una nuova colonna sonora techno di sicuro impatto, nonché l'aggiunta di una pingue lista di modalità extra di cui il

Multiplayer - magari anche online - sarà sicuramente il cavallo di battaglia... In attesa di mettere le mani su una versione definitiva del progetto, non possiamo far altro che consigliarvi di visitare il sito dei Bomber Games... e tenere incrociate le dita!

VOTO

N/D

VICTORY ROAD

INATTESO RITORNO DI FIAMMA PER IL GRANDE DAYTONA DI YU SUZUKI!

Sviluppato dal giovane programmatore freelance Kevin Robinson, **Victory Road** è senza dubbio uno dei più ambiziosi remake mai proposti negli ultimi tempi. Non capita infatti tutti i giorni che qualcuno decida di rinverdire i fasti di un titolo tanto blasonato quale **Daytona**. Anche perché la sua conversione per home system - a eccezione fatta per la tardiva edizione Dreamcast - aveva creato parecchie grane finanche ai suoi stessi sviluppatori... Quando abbiamo lanciato il programma, eravamo pertanto

piuttosto scettici: temevamo infatti che il complicato processo di restyling proposto avesse in qualche modo finito con il ledere all'autenticità stessa del code. Ma, fortunatamente, ci sbagliavamo e anche di grosso. Sebbene la colonna sonora appaia subito differente dall'originale, non sono occorsi che un paio di giri alla guida della mitica Hornet per essere clamorosamente proiettati indietro nel tempo di ben 13 anni! Anche se, per quanto concerne soprattutto l'impalcatura grafica destinata ai fondali, la qualità grafica del lavoro si attesti più sugli standard della non troppo esaltante versione Saturn, e gli effetti sonori applicati a derapate e rombi dei motori non siano esattamente efficaci quanto quelli originali, il prodotto si attesta comunque su standard davvero elevati. Aggressivo e vibrante, il gameplay di supporto all'azione su schermo riesce infatti a rendere piena giustizia al classico da sala: un risultato davvero

notevole, che acquisisce ulteriore valore alla luce dell'insolita aggiunta di un supporto online destinato a proiettare i giocatori all'interno di una community dedicata, che offre la presenza di classifiche, consigli, trucchi e segreti delle piste. Un remake di indiscutibile fregio, dunque, che oltre a testimoniare l'abilità del suo ardimentoso coder, si attesta come un must da non lasciarsi scappare a nessun costo...

VOTO

88%



- » **FORMATO:** PC (NECESSARIO UN SISTEMA POTENTE)
- » **DATA D'USCITA:** GIÀ USCITO
- » **SVILUPPATO DA:** KEVIN ROBINSON
- » **DISPONIBILE SU:** WWW.VICTORYROAD.CO.UK



◀ RETRO SCENE

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

S.M.I.L.E. PLEASE!

NASCE IL PRIMO EDITOR DI AMBIENTAZIONE INTERAMENTE DEDICATO A SUPER METROID!



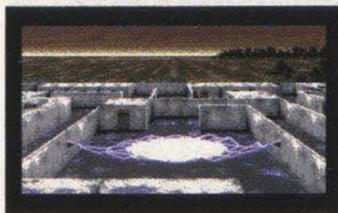
Nel corso degli ultimi dieci anni, il code del leggendario Super Metroid è stato praticamente documentato con precisione analoga a quella riservata alla mappatura del genoma umano, di conseguenza era solo una questione di tempo prima che qualcuno decidesse di sfruttare questa conoscenza in modo costruttivo... Neanche a farlo apposta, l'esperimento a tema è giunto dalla Rete e, più precisamente da un certo hacker di nome Jathys il quale, con il



contributo di un team di circa 2 persone, ha realizzato ciò che i fan della serie di Gunpei Yokoi avevano osato immaginare solo nei loro sogni più ardi: un editor onnicomprensivo che concede di fatto a chiunque la possibilità di modificare i livelli, i nemici, gli oggetti, le tavolozze di colori e persino la gravità applicata alle varie stanze presenti nel magnifico cult game made in SNES. Denominato S.M.I.L.E. (Super Metroid Integrated Level Editor) ed interamente gestibile tramite un comodo sistema punta e clicca, il programma risulta piuttosto facile da utilizzare e, pur

presentando una certa complessità nell'organizzazione dei numerosi menu disponibili, il suo utilizzo non necessita di alcuna conoscenza tecnica legata alla programmazione. Sebbene sia probabile che presto ci si ritrovi sommersi da un diluvio di MOD scadenti, con l'aumentare dell'esperienza potremo probabilmente veder sorgere anche dei remake eccellenti, i migliori dei quali verranno ovviamente recensiti su queste pagine. Se vi sentite abbastanza in gamba da tentare l'impresa, vi consigliamo di visitare il sito <http://drewseph.zophar.net>.

NEWCOMER UN'INATTESA SORPRESA PER TUTTI GLI AMANTI DEL C64... E DEI VIDEOGAME IN GENERALE...



- » **FORMATO:** C64
- » **DATA DI USCITA:** GIÀ USCITO
- » **PRODOTTO:** CID
- » **PREZZO:** 35 EURO

Che ci si creda o meno, nel mondo videoludico vi è ancora spazio per progetti destinati a piattaforme ormai estinte come il C64. In realtà, la vera notizia non è comunque questa, bensì il fatto che queste produzioni siano addirittura degne del massimo interesse, come dimostra, per esempio, questo fascinosissimo GdR realizzato dal Team CID il quale, strizzando l'occhio ad autori come K. Dick e Lovecraft, nonché a opere letterarie come Neuromancer, rinverdisce gli antichi fasti dei videogame "esistenziali" di un tempo, incarnando paradossalmente una nuova svolta stilistica per una categoria di gioco che ha abbandonato da molto soluzioni tanto psicologiche... Più che raccontare una storia, Newcomer la dipinge: attraverso le trame di un intarsio grafico ispirato e maturo, esso ci schiude i battenti di un mondo livido, in cui saremo chiamati a interpretare l'enigmatico Neil, ostaggio di una prigione insulare, il cui scopo primario sarà quello di sopravvivere a un realtà ostile popolata da sette religiose,

psicopatici e belve feroci, salvo poi dedicarsi alla ricerca di tracce esistenziali che possano stabilire le circostanze che lo hanno condotto a macchiarsi del crimine di cui è stato accusato... Pieno di significati reconditi e di soluzioni narrative di indubbio gusto, come i frequenti flashback esplicatori attinenti al passato del suo protagonista, Newcomer presenta dunque un'esperienza di gioco insolita, che pur affondando determinate radici nella classica struttura dei GdR (con tanto di combattimenti a turno, gestione di eventuali party e accumulo di punti esperienza utili all'evoluzione del suo protagonista), offre più volte il fianco a risvolti e considerazioni ormai difficili da rintracciare in una produzione videoludica, i quali finiscono spesso per mettere a disagio giocatori ormai disabituali ad affrontare contenuti tanto profondi... Un dettaglio questo senz'altro stimolante, che potrebbe tuttavia scoraggiare gli utenti meno riflessivi o magari quelli poco adusi a metabolizzare tematiche oscure e paranoiche, rese peraltro ancor più inquietanti dalla



» Chi avrebbe mai pensato che il vecchio C64 sarebbe riuscito a regalarci una tale emozioni a tanti anni dalla sua dipartita?

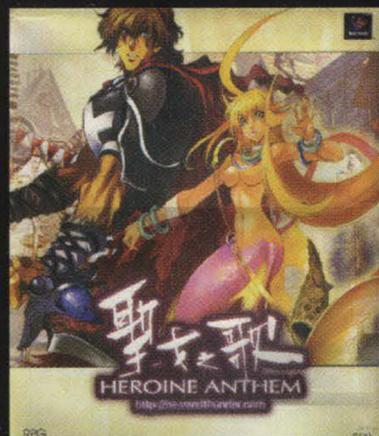
presenza di una lugubre colonna sonora realizzata, sorprendentemente, utilizzando solo il vetusto Chip SID. Fruitore di una pratica interfaccia di comandi e in possesso di alcune delle migliori immagini mai viste su un C64, Newcomer non mancherà comunque di ipnotizzare la grande maggioranza dei suoi spettatori, rivelandosi probabilmente una delle sorprese videoludiche più affascinanti degli ultimi tempi, finanche se rapportata a parametri di coinvolgimento che esulano dai confini del retrogaming...

VOTO

95%

LA REPUBBLICA CINESE DEI GIOCATORI

FINALMENTE
LA POSSIBILITÀ
DI PROVARE
UNO DEI SEI
VIDEOGIOCHI
PIÙ
IMPORTANTI
A PECHINO
E DINTORNI
SOLO PER VERI
INTENDITORI!



» La traduzione italiana del titolo originale del gioco suonerebbe più o meno così: "Paladino cinese: la leggenda della spada e della fata"...

Sebbene si tenda generalmente a racchiudere nel solo Giappone l'intera fascia produttiva del mercato videoludico orientale, il territorio asiatico ospita in realtà aree di sviluppo del settore molto più ampie, che trovano in paesi come Taiwan e Cina i suoi maggiori focolai. Anche se nessuno sembra voler riservare alla questione l'adeguato coefficiente di interesse, all'interno dei confini di entrambi gli stati è di fatto possibile individuare numerose software house e altrettanti videogame di ottimo livello che, a causa di motivi essenzialmente politico-economici non trovano mai la forza sufficiente a valicare i confini che li circondano. Nel tentativo di sfondare un muro di silenzio che, a lungo andare, potrebbe finire con il sopprimere un ingente numero di talenti, alcuni sviluppatori indipendenti hanno deciso di impegnarsi in una sorta di campagna promozionale atta a solleticare la curiosità dei gamer occidentali tramite la diffusione via Rete della traduzione inglese di uno dei più famosi capitoli della saga di GdR nota in Cina come Xian Jian Qi Xia Zhuan. Seconda opera magna della leggendaria (almeno in patria) compagnia Taiwanese Softstar Entertainment - nota per aver introdotto il genere GdR in Cina nel 1990 con il primo episodio



della serie Xuan Yuan Sword - il titolo in questione proponeva un sapiente mix costituito da elementi classici dell'antica Cina e kung fu: un'operazione che riscosse tanto successo in patria da guadagnarsi una insperata localizzazione giapponese nel 1999 e il successivo approdo sui circuiti del Saturn col nome di Senken Kikyouden. Prima di interrompere temporaneamente i lavori di traduzione in attesa di effettivi riscontri, il team impegnato

in questa lodevole iniziativa è riuscito a rilasciare su rete una demo interamente anglofona del progetto, la cui diffusione potrà sicuramente incentivare una sua ripresa. Chiunque fosse interessato a scoprire i dettagli di ciò che può rappresentare senz'altro un'interessante forma di scambio culturale in salsa videoludica, non ha che da scaricare legalmente il file gratuito al seguente link: <http://paleng.blog.com/>

BUONA LA SECONDA?

I RAGAZZI DELLA ALTERN 8 SI APPRESTANO A RILASCIARE UN NUOVO VOLUME DELLA RACCOLTA SPECTRUM ALLSTAR...

Anche se il monito del saggio ci ricorda che "Errare è umano, mentre perseverare è diabolico", abbiamo colto con moderato ottimismo la notizia che vede il Team Altern 8 essere impegnato nella release di una nuova antologia dedicata al caro, vecchio Spectrum. Non è difatti escluso che i votacci

accumulati con il suo predecessore possano averli stimolati a testare meglio il proprio prodotto... Speranze a parte, i dati in nostro possesso ci informano che Spectrum All Stars Vol.2 dovrebbe contenere almeno 50 classici tra i quali figureranno titoli dal pedigree prestigioso come Back to Skool,

Everyone's a Wally, Army Moves e Game Over. Se l'operazione dovesse risultare valida, ci impegneremo ovviamente subito a renderle adeguato omaggio. In caso contrario allestiremo una bella petizione volta a strappare la licenza del catalogo Spectrum dalle mani della compagnia sopra citata... Parola di Retro Gamer!

» La Altern 8 gode di un modello aziendale alquanto singolare, secondo cui il creatore di un gioco trae un beneficio diretto dalle sue vendite grazie ai diritti d'autore: un sistema che sta peraltro riscuotendo sempre più molto successo...



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

LA MULANA

L'MSX TORNA AD APPASSIONARCI CON UN TITOLO DALLO SPESSORE DAVVERO NOTEVOLE...

- » **GENERE:** PLATFORM/ADVENTURE
- » **PRODOTTO:** INDIPENDENTE
- » **SVILUPPO:** GR3 PROJECT
- » **FORMATO:** WINDOWS PC
- » **USCITA:** 2005
- » **LINK:** [HTTP://AGTP.ROMHACK.NET/PROJECT.PHP?ID=LAMULANA](http://AGTP.ROMHACK.NET/PROJECT.PHP?ID=LAMULANA)



» Ecco le rovine di Eerie, luogo ormai dimenticato dove risiedeva un'antica civiltà, infestata da mostri ma anche ricca di oggetti preziosi: non ricorda un po' Super Metroid?

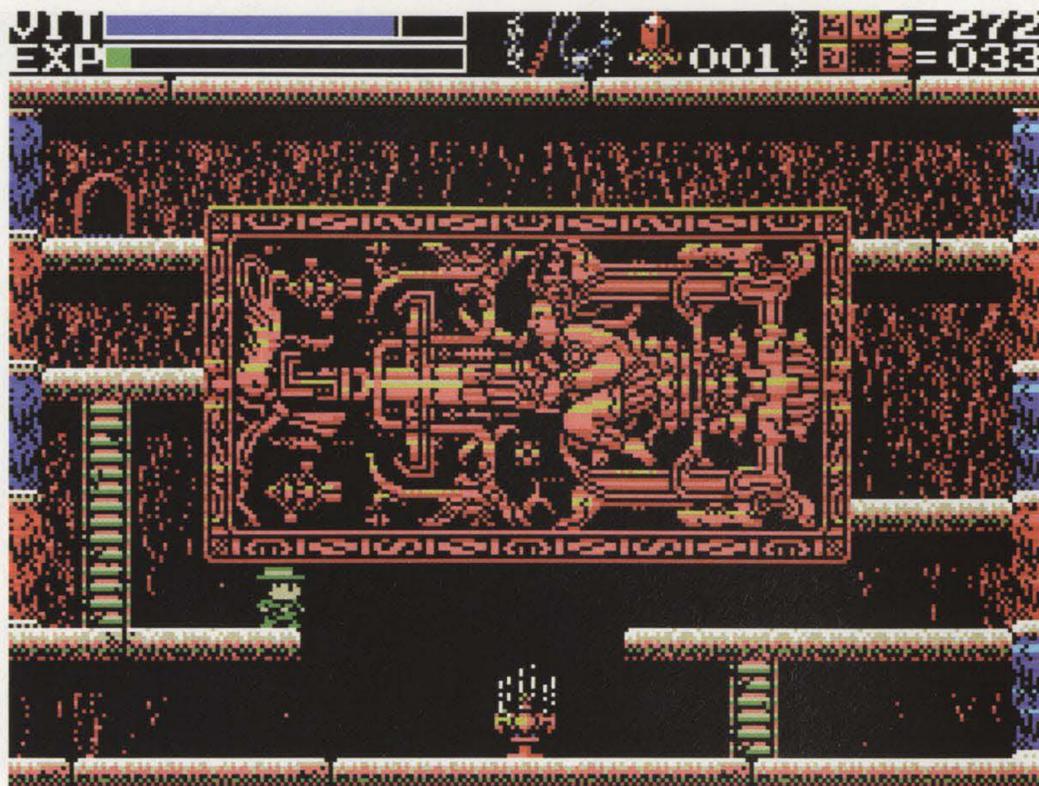
Sviluppato dal team GR3 Project nel corso di cinque anni di sudato coding e pubblicato in veste di freeware presso il portale Aeon Genesis a partire dal gennaio del 2005, La Mulana è un interessantissimo hack'n slash dalle marcate venature fantasy, la cui struttura palesa anche una certa propensione ad abbandonarsi a determinate influenze da adventure esplorativo. Realizzato con lo scopo di emulare le prestazioni grafiche e sonore del vecchio MSX, il gioco si presenta come un enigma in continuo cambiamento: un affascinoso viaggio all'interno di un mondo esotico e pericoloso, la cui essenza primaria sembra far riferimento alle pittoresche avventure di esploratori quali Indiana Jones e Allan Quatermain, rappresentati a dovere da un personaggio brioso e dinamico, il cui design strizza peraltro l'occhio a icone come Rick Dangerous. Dichiaratamente simile, per impostazione strutturale e look visivo, all'intrigante Maze of Galious



» L'acqua è un infido nemico, almeno fino a quando non troverete un oggetto che permetta di respirare anche in sua presenza...



» I boss sono epici, affascinanti e, soprattutto, ingombranti!



» Il design dei livelli è meraviglioso e altamente particolareggiato. Sebbene sia creato in stile MSX, gli scenari non sono mai troppo simili l'un l'altro.

(secondo capitolo della serie Nightmare) prodotto dalla Konami nel 1987 proprio sui circuiti del mitico 8-bit di cui sopra, La Mulana presenta una mappa di gioco particolarmente elaborata, che prevedendo l'accesso a determinate aree solo dopo aver acquisito oggetti o abilità particolari, spiana di fatto la strada a una complessità concettuale davvero rimarchevole che si riflette ovviamente nella ricchezza dei dettagli che ne costituiscono il comparto grafico e, soprattutto, nella profondità della sua struttura narrativa. Come anticipato in apertura, in termini di gameplay, il lavoro svolto dai GR3 si dimostra inoltre alquanto incline ad arricchire le sezioni puramente Action tramite la presenza di enigmi e indovinelli di varia natura, cui si vanno chiaramente ad aggiungere trabocchetti che prevedono l'impiego di un'attenta interazione con l'ambiente circostante: insidie e meccanismi diabolici sono posti di fatto un po' ovunque e, spesso, anche le azioni più semplici possono nascondere insidie di varia sorta. L'amalgama di questi elementi conferisce chiaramente al progetto una notevole personalità, che acquisisce un ulteriore incremento alla luce dell'elevato grado di sfida proposto. Portare a termine La Mulana implicherà di fatto l'impiego di una ingente scorta di pazienza anche se provvisti dell'aiuto di una guida, ed è probabile che anche i giocatori più abili non riusciranno a venirne a capo prima di aver accumulato almeno 25 ore di gioco. Capace di incuriosire e stimolare

l'interesse del giocatore anche se viziato da un coefficiente di difficoltà ostico, La Mulana costituisce senz'altro uno dei progetti indipendenti più affascinanti degli ultimi anni. Un titolo da rintracciare e sviscerare appieno quindi, che non deluderà le aspettative dei più coriacei appassionati di questo genere di produzioni...

VOTO:

95%



» Esplorando le rovine costituenti alcuni dei pittoreschi stage affrontabili, ci si può imbattere in diari di uomini ormai trapassati, che hanno lasciato ai posteri preziosi indizi per avanzare...



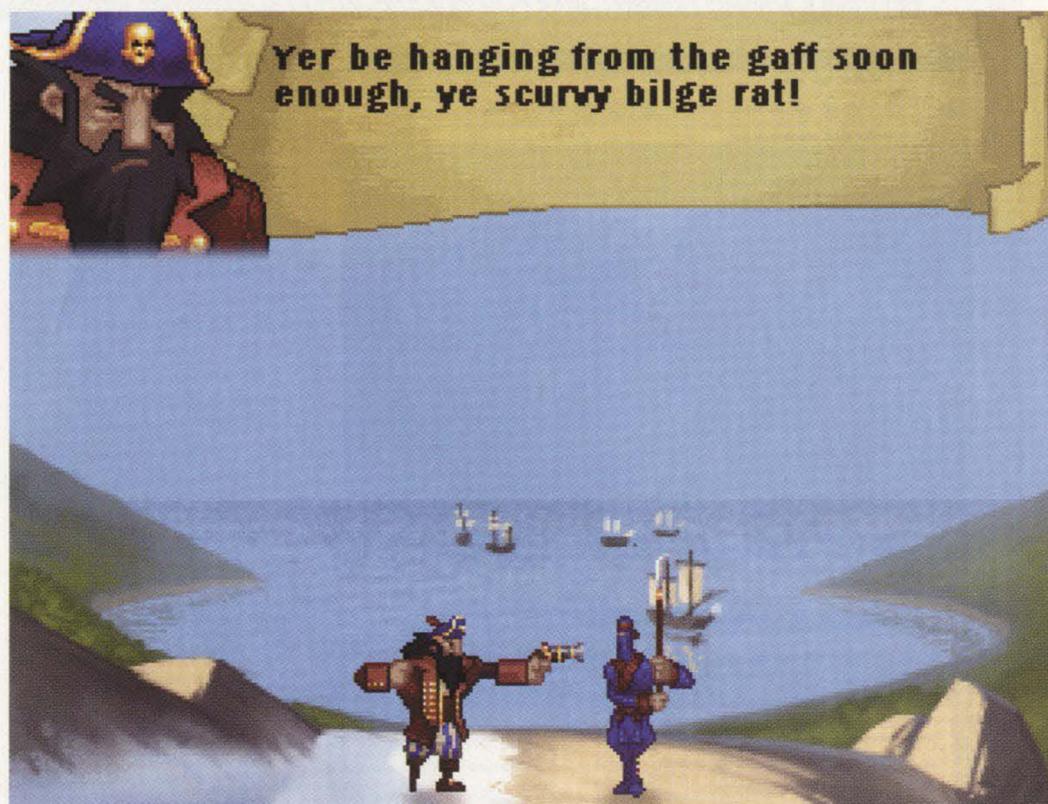
» L'enigma proposto in questa stanza prevede la distruzione di 4 oggetti in un certo ordine. Quest'ultimo deve essere rivelato solo scovando determinate informazioni...

PIRATA PER AMORE

CONTINUA L'ATTESA PER LA PAZZESCA AVVENTURA DELLA MUSKEDUNDER INTERACTIVE...

- » **FORMATO:** WINDOWS
- » **DATA DI USCITA:** N/D
- » **SVILUPPATO DA:** GREASE BEAT GAMES
- » **LINK:** WWW.NINJALOVESPIRATE.COM
- » **PREZZO:** FREEWARE

Dopo essersi meritati una menzione speciale da parte della Swedish Game Awards nel 2005 come uno dei migliori team indipendenti della scena online, i ragazzi della Muskedunder continuano - un po' a rilento - lo sviluppo di Ninja Loves Pirate: uno dei titoli più singolari e briosi mai apparsi in Rete negli ultimi anni... Sappiamo bene che ormai è davvero difficile sorprendere i videogiocatori attraverso l'impiego di cliché abusati quali ninja, pirati, zombi, e alieni... Ma con questo eccentrico lavoro, gli istrionici componenti del team svedese, sembrerebbero essere tuttavia riusciti a dire comunque qualcosa di nuovo, pur misurandosi con un genere ormai da tempo orfano di evoluzioni. Il titolo in questione, che vede come protagonista il ninja Ichiro nell'insolito ruolo di pirata di un vascello di nome Bleackpearl, si propone come infatti un Beat'em Up a scorrimento laterale che, attraverso la presenza di un comparto grafico dalle palesi influenze cartoon, rievoca molto da vicino produzioni care all'epoca d'oro dei 16-bit come l'indimenticato Aladdin della Capcom e, ancor più da vicino, l'impostazione narrativa



» Qualche volta dire "ti amo" non conta, ma in determinate circostanze non c'è alternativa...

propria dei migliori episodi della saga di Monkey Island. Caratterizzato dalla presenza di personaggi, situazioni e ambientazioni quantomeno bizzarre, Ninja Loves Pirate mira al puro divertimento non-sense proprio di alcuni spaccati di cinema demenziale,

con un occhio particolare all'eccentricità delle animazioni dei protagonisti. Incuriositi? Perfetto, allora non vi resta che recarvi al link www.ninjalovespirate.com e scaricare l'apposita demo...

VOTO:

N/D

TITAN ATTACKS!

IL SOLITO CLONE DI SPACE INVADERS... O FORSE NO?

- » **FORMATO:** WINDOWS, MAC, LINUX
- » **DATA DI USCITA:** PROPRIO ORA
- » **SVILUPPATO DA:** PUPPY GAMES.NET
- » **LINK:** WWW.PUPPYGAME.NET
- » **PREZZO:** 9,95 \$

Diciamocela tutta, l'idea di mettere le mani su un ennesimo remake di Space Invaders non ci aveva fatto propriamente ribollire il sangue nelle vene... Quando è arrivato quindi il momento di testare il qui presente Titan Attacks tutti i membri della redazione hanno iniziato a defilarsi onde evitare di doversene occupare... Le cose sono tuttavia cambiate radicalmente dopo che il solito buon samaritano di turno ha deciso di accollarsi l'onere: una volta caricato il titolo formato dalla Puppy Games in molti hanno infatti dovuto ricredersi. Per quanto l'incipit del gioco sia idealmente identico a quello alla base del leggendario Space Game di



Tomohiro Nishikado, Titan Attacks! affronta in effetti la questione in modo avvincente e innovativo. Gran parte delle novità proposte risiedono essenzialmente nella possibilità di avvalersi di una larga schiera di Power Up e altre diavolerie analoghe: da ogni invasore ucciso, si ricava infatti un aumento di punteggio che comporta l'acquisizione di azioni speciali, le quali possono essere facilmente acquistate all'interno di fornitissimi "negozi specializzati" visitabili al termine di ogni livello. I pregi del gioco non si fermano comunque qui. A impreziosire il suo appeal ci pensano infatti elementi molto affascinanti come la superba caratterizzazione di alcuni nemici, l'ipnotizzante colonna sonora e l'imponenza di determinati boss, particolari che acquistano ulteriore fascino dalla presenza di evocativi fondali ospitanti diverse architetture poligonali. Piacevole da vedere e, soprattutto, divertente da giocare, questo interessante progetto trova la sua unica macchia - se così può essere definita - nel prezzo da pagare per accedere al download, il quale non supera tuttavia la cifra di 9.95... Fossimo in voi ci faremmo quindi un pensiero...

VOTO

86%.



» Invasori al neon in una notte luminescente: meraviglioso.



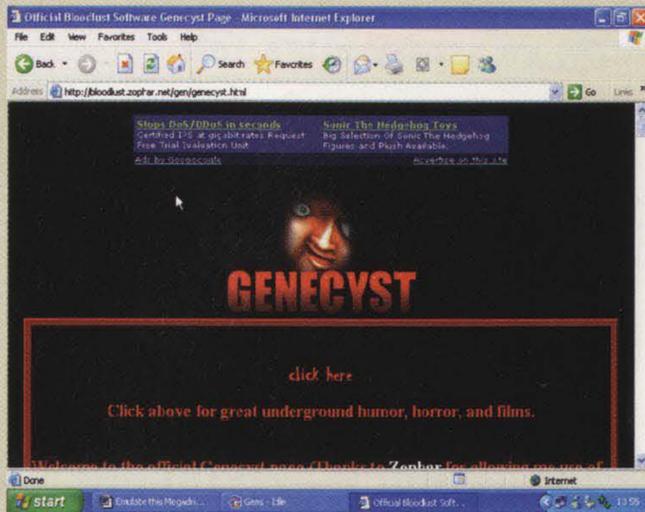
» È ora di usare qualche bomba per rendere l'attacco più vivace...

EMU NATION: GENECEYST

OGNI MESE RETRO GAMER VI PRESENTA UNA GUIDA ATTA A INTRODURVI, PASSO PER PASSO, NEL MONDO DELL'EMULAZIONE. QUESTO MESE CI OCCUPEREMO OVVIAMENTE DEL LEGGENDARIO SEGA MEGADRIVE.

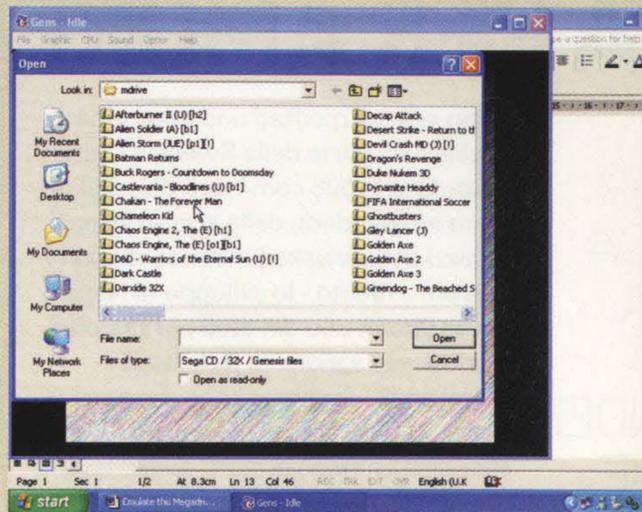
Genecyst

Ecco l'opportunità di usare un emulatore che rende migliori le fonti che usa. Come è possibile? Beh, i giocatori che utilizzano il sistema PAL ora possono giocare i titoli a 60Hz, ovvero la velocità per la quale questi erano progettati.



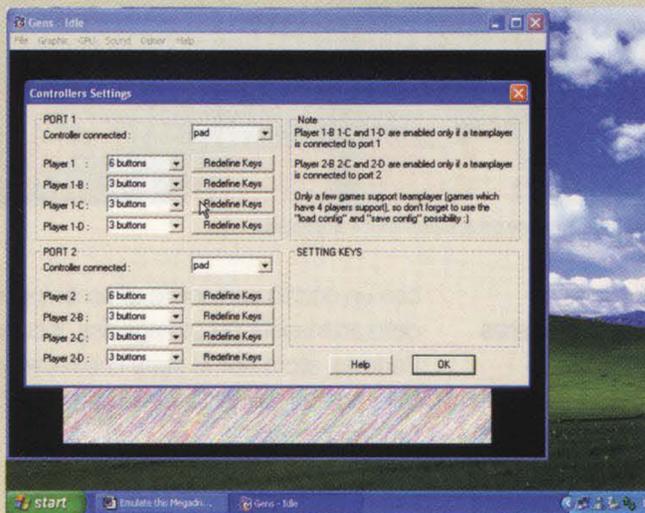
PASSO 1

Andate su <http://bloodlust.zophar.net/gen/genecyst.html> e date un'occhiata alla storia dell'emulatore. L'autore lo ha dichiarato terminato, quindi non ci saranno altri aggiornamenti ufficiali. Sebbene ci siano molti emulatori del Megadrive disponibili gratuitamente su Internet, questo è di gran lunga il migliore. Una volta letta la storia, passate su www.Romantion.net o un altro provider e scaricatene la versione più recente.



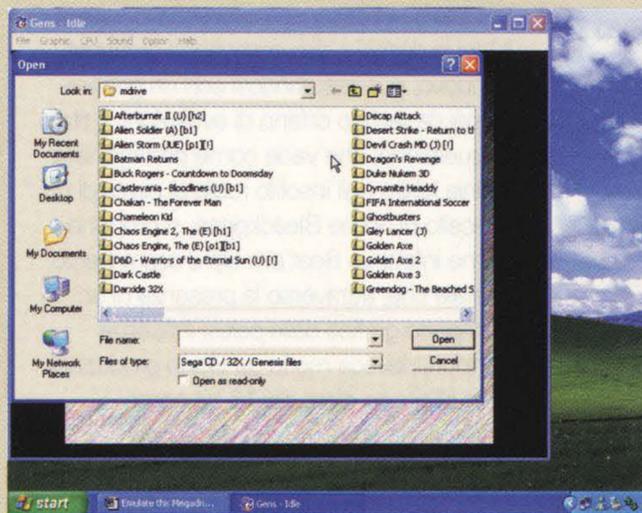
PASSO 2

Create una nuova cartella in quella dei documenti del vostro computer, quindi estraiete il file zippato che avete appena scaricato dalla rete. Create al suo interno una nuova cartella ROM e spostatevi tutte le ROM che avete, in formato zip. Fate doppio clic sull'icona di Gens e l'emulatore si caricherà automaticamente. Fatto questo andate sulle opzioni dei file, quindi aprite ROMS, localizzate la cartella delle ROM e uscite.



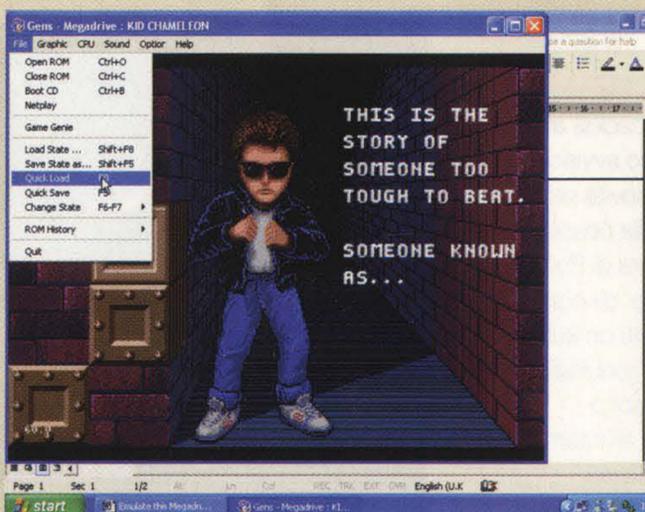
PASSO 3

Caricate di nuovo l'emulatore e aprite la tabella opzioni, tra le quali ne troverete una per configurare una per configurare un joypad o il controller che preferite, quindi premete il pulsante per ridefinire i tasti seguendo le istruzioni finché non sarete soddisfatti della configurazione ottenuta. Ora potete salvarla. Aprite di nuovo le opzioni e in fondo ne troverete una con scritto save config as. Dovrete ricaricare questa configurazione ogni volta che fate partire l'emulatore.



PASSO 4

Andate sull'opzione file e cliccate per aprire le ROM. Selezionate il titolo che volete giocare e fate doppio click sopra di esso: il gioco partirà automaticamente e questo è quanto. Se il gioco non funziona correttamente o sembra troppo veloce o lento, andate sulle opzioni della CPU, quindi selezionate country: questo aprirà le opzioni per selezionare le varie regioni a cui era destinato il software del Megadrive. Se non siete sicuri delle origini di un gioco non dovete far altro che selezionare l'opzione autodetect, dato che è raro che l'emulatore interpreti male la regione di provenienza di un titolo.



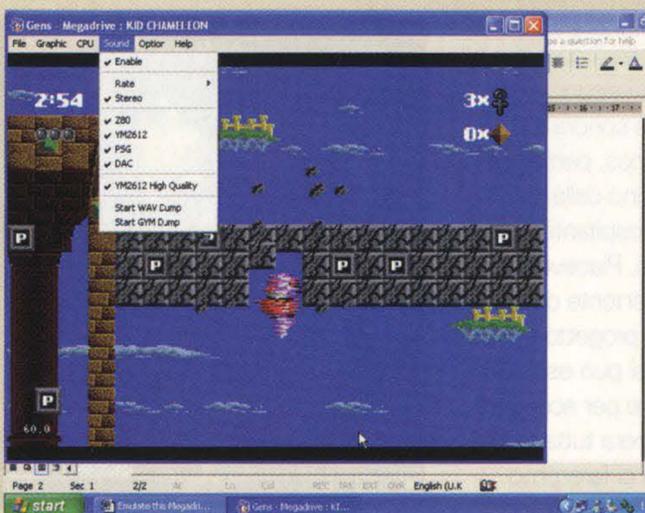
PASSO 5

Durante le partite, Genecyst fornisce delle opzioni come la possibilità di salvare in qualsiasi momento grazie a una funzione di salvataggio veloce. Ci sono dieci slot disponibili, shift e F5 vi permettono di dare un nome al salvataggio, una comodità per molti dei giochi più grandi, soprattutto gli spesso trascurati GdR del Megadrive. F8 vi permette di caricare l'ultimo salvataggio veloce effettuato, mentre shift e F8 vi permettono di trovare un salvataggio a cui avete dato un nome. F6 e F7 vi consentono di spostarvi in su e in giù lungo i dieci slot.



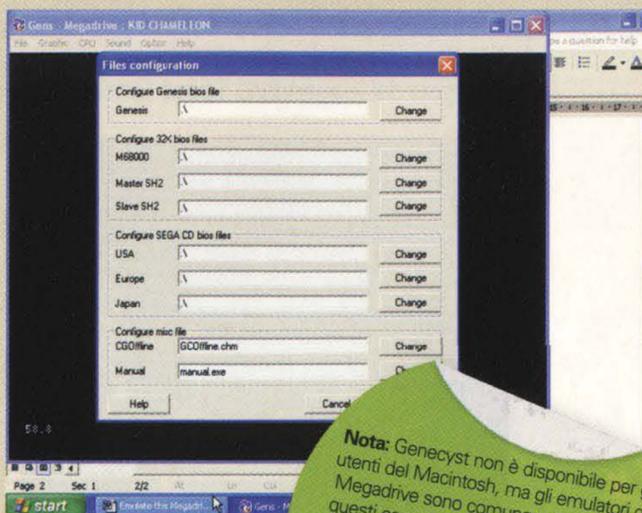
PASSO 6

Le opzioni grafiche si autodeterminano a seconda della scheda grafica installata. I computer dalle prestazioni più basse daranno un risultato molto migliore tramite l'opzione video stretch: attivatela con un semplice click. L'emulatore allargherà l'immagine il più possibile senza ridurre la qualità. L'opzione color adjust controlla la luminosità del display. Inoltre le graphic options permettono un render control (impostato su double per l'emulazione a 32x, uno sprite limiter (da lasciare selezionato) e una frame skip option (da impostare su automatico perché).



PASSO 7

Abilitate il sonoro tramite la tabella. I livelli di campionamento si possono adattare a 3 diverse console Sega: nel Megadrive il livello era quello dei 22050. Selezionate l'opzione stereo a seconda dell'uscita di cui dispone il vostro computer. A seguire c'è una lista di chip audio: accendeteli tutti. Tranne lo Yamaha e il Z80, gli altri sono tutti inutili per emulare il Megadrive, ma se vengono spenti l'emulatore tende a rallentare perché deve calcolare al momento il modo in cui processare il suono che viene generato.



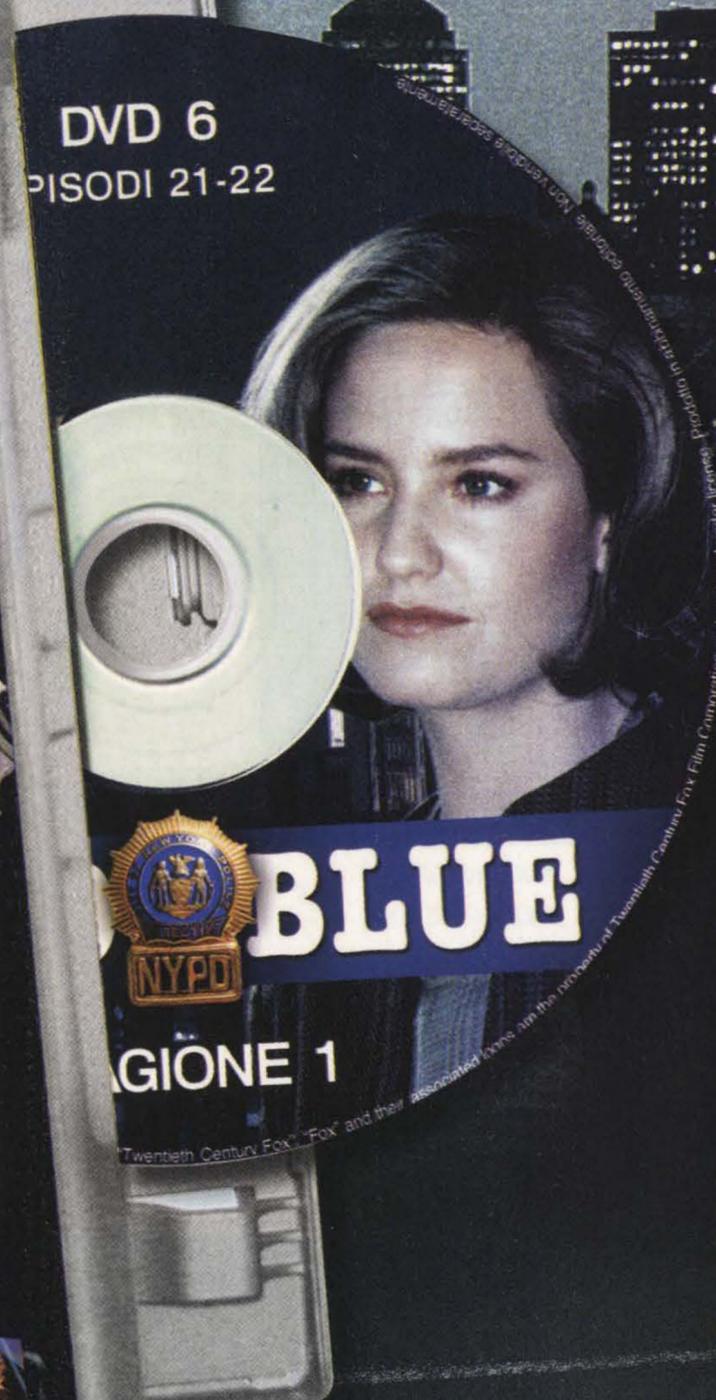
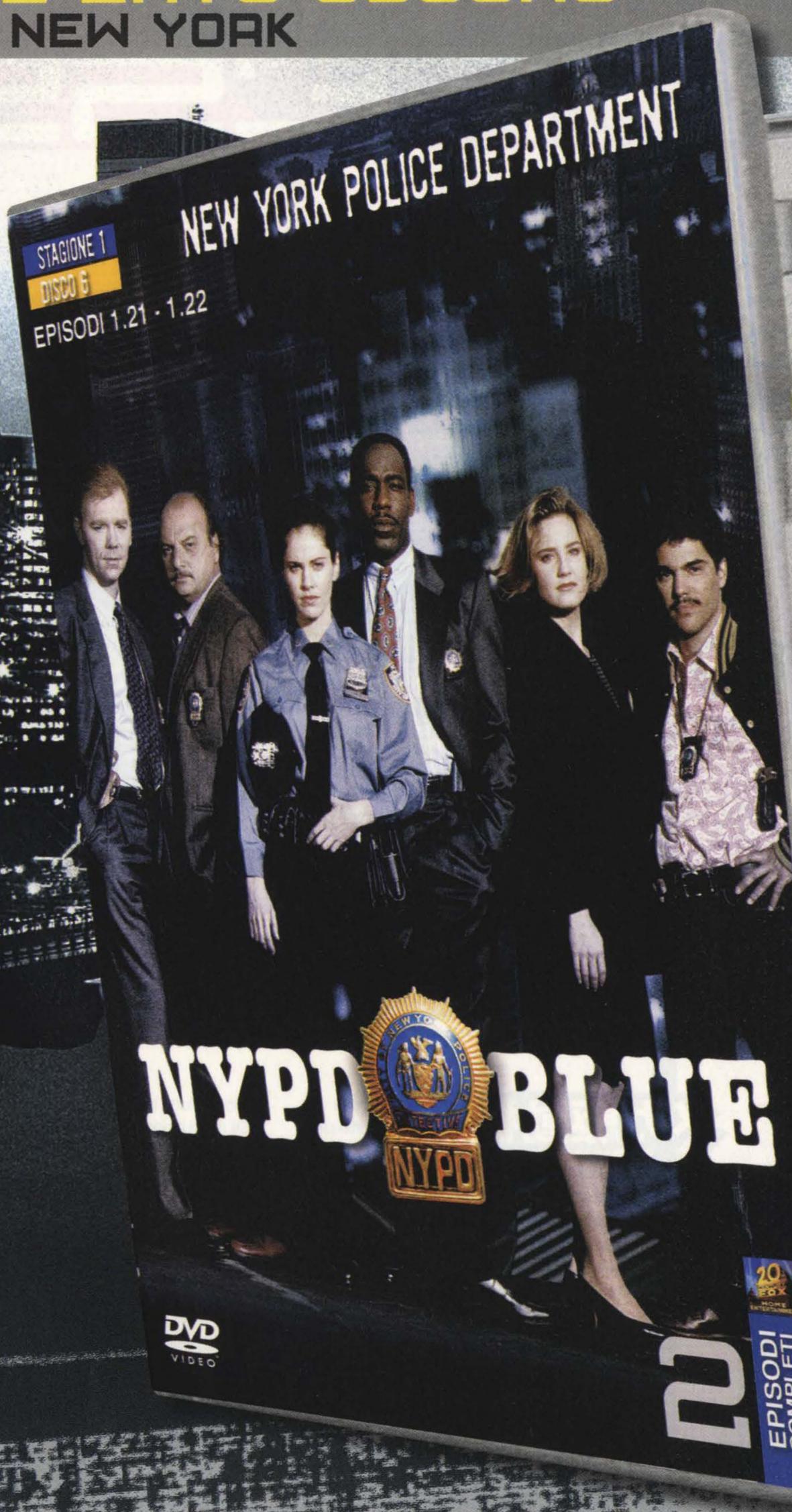
PASSO 8

L'ultimo passo ed è finita. Il tempo di parlare del Mega CD. Scaricate i 3 file di bios MCD. Andate su options, quindi su bios/misc. Mettete i tre file sugli slot corrispondenti. Inserite un disco sul lettore CD del vostro computer, aprite l'opzione file e cliccate su boot CD. Se ci sono difficoltà di caricamento potrete cambiare la velocità di lettura dal menu options. Impostate l'ampiezza della CD SDRAM a 64. Questo vi permetterà di controllare le informazioni di back up, quindi Slipheed sarà di nuovo vostro.

Nota: Genecyst non è disponibile per gli utenti del Macintosh, ma gli emulatori del Megadrive sono comunque reperibili per questi computer. I fan della console a 16-bit di Sega devono solo andare sul sito di Richard Bannister, <http://www.bannister.org/> ed entrare nella sezione emulatori. Sia Generator v0.4.1 che Genesis Plus v1.2.7 sono ottimi emulatori, e svolgono il proprio compito in maniera accurata. Tutto quello che bisogna fare è scegliere.

IL TELEFILM CHE VI SVELERÀ
IL LATO OSCURO
DI NEW YORK

VINCITORE DI
3 GOLDEN GLOBE
E 20 EMMY AWARDS



NYPD BLUE

IN EDICOLA DAL 30 GIUGNO
IL SESTO DVD CON 2 EPISODI COMPLETI
+ IL FASCICOLO "I GRANDI CASI DI CRONACA NERA"
A SOLI 9,90 EURO



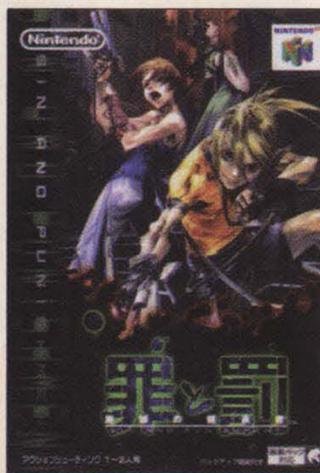
ORIENT EXPRESS

DELITTO + CASTIGO IN CASA TREASURE. MA DOSTOJEVSKIJ NON C'ENTRA NULLA...

SIN & PUNISHMENT: SUCCESSOR TO THE EARTH

Come abbiamo ormai avuto modo di appurare, il macrocosmo degli all Kanji games non è occupato solo dai soliti simulatori di appuntamenti o dalle insopportabili riproduzioni del Majhong. A superflua conferma di questa tesi, il nuovo viaggio dell'Orient Express ci condurrà al cospetto di Sin & Punishment, l'epico shooter di Treasure che, a sfregio della sua invidiabile natura tecnica, non riuscì mai a calcare i circuiti degli N64 occidentali...

NEI DETTAGLI



- » PRODOTTO: ESP
- » SVILUPPO: TREASURE
- » FORMATO: N64
- » USCITA: 2000



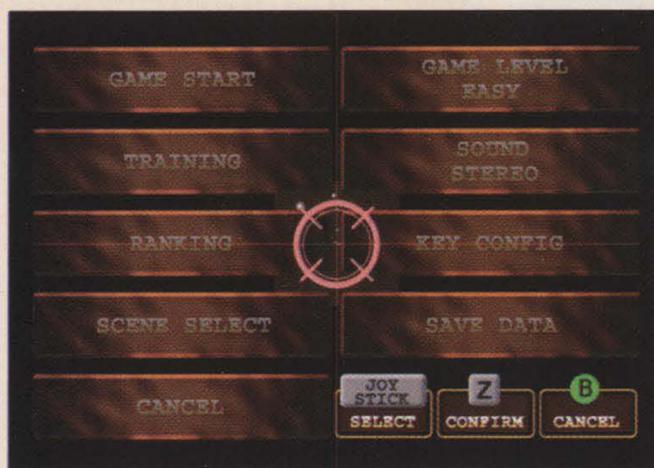
» A sfregio dell'esiguo numero di poligoni utilizzati nella costruzione degli stage, alcuni di questi mostravano una struttura impressionante...

メガ駆動機構

Se fosse rimasto un briciolo di giustizia al mondo, a Nek non sarebbe mai stato consentito di avvicinarsi a uno strumento musicale, George Lucas sarebbe stato appeso a un palo per aver ritoccato digitalmente la sua prima trilogia di Star Wars e il qui presente Sin & Punishment sarebbe probabilmente riconosciuto da tutti come uno dei più grandi titoli mai approdati N64. Giocare a questo travolgente sparattutto della Treasure per la prima volta era infatti un po' come assistere un miracolo in diretta o presenziare alla nascita di un bimbo di oltre otto chili: un momento indimenticabile. Quello che i giapponesi chiamarono Tsumi To Batsu - Chikyuu No Keishousha, ci appare in effetti ancora oggi come un progetto sloga mandibole, e questo non può che rendere sommo onore a una casa produttrice ormai entrata a pieno diritto nei

cuori di tutti. In poche parole, così come Mario 64 riuscì a ridefinire il genere platform in un sol colpo e Ocarina of Time cambiò per sempre la vita di tutti i fan della saga di Zelda, S&P è stato in grado di rivoluzionare un genere, seppur concettualmente "ostacolato" da una struttura di gioco a scorrimento pre-impostato... Ricco di immagini mozzafiato, sequenze al cardiopalma ed evoluzioni sceniche da vertigini a loop, esso stabiliva di fatto nuovi insospettabili standard per un hardware che nel 2000 sembrava aver ormai sparato tutte le cartucce a sua disposizione.

Certo, come qualcuno non mancherà di sottolineare, le classiche sfocature delle texture proprie dei comparti grafici sviluppati sulla sfortunata console di Kyoto erano ovviamente presenti anche in questo contesto, ma sarebbe comunque eufemistico considerare tale difetto come un peccato rilevante. Sin dall'inizio del gioco il nostro personaggio veniva infatti trascinato all'interno di una rutilante tempesta



Fatto interessante

Sebbene Sin & Punishment non sia mai uscito in Occidente è possibile giocare una versione completamente in inglese, ammesso che abbiate il plug-in che si può trovare al link www.romhacking.net/trans/920.

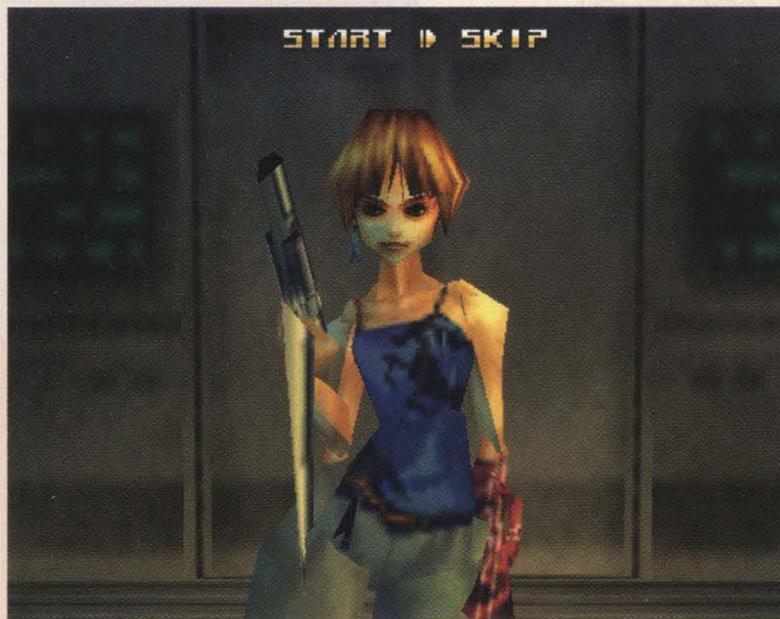
I GIOCHI ORIENTALI CHE NON CE L'HANNO MAI FATTA AD ARRIVARE FINO A NOI...



» In una delle ultime fasi, il nostro alter ego avrebbe indossato un'enorme armatura al fine di proteggersi dall'immenso boss sito alla fine dello stage...



» Quando questa ragazza si sarebbe stancata di scagliarvi i suoi soldati, avrebbe iniziato a tirarvi contro delle scaglie di metallo davvero enormi!



» Agli occhi degli scettici, la grafica del gioco potrebbe anche non sembrare un granché... Ma aspettate di vedere il tutto in movimento!

di fuoco, senza che il chip grafico del sistema desse il minimo segno di cedimento. E con l'intero schermo stracolmo di spettacolose esplosioni, notevoli effetti di luce a illuminare stage molto articolati e immensi boss di fine livello intenti a prodigarsi in evoluzioni quantomeno sconcertanti, sarebbe stato probabilmente lecito attendersi complicazioni quali pop-up, rallentamenti di varia natura, clipping e compenetrazioni di poligoni: invece, incredibile a dirsi, nessuna di queste problematiche avrebbe impedito all'azione di scorrere liberamente innanzi ai nostri occhi, al pari di una Transiberiana lanciata a massima velocità... Un'impresa dai toni ciclopici, che trovava sicuramente la sua più concreta esplicazione nello stage antigravitazionale ambientato alla volta dell'aeromobile da

trasporto merci dove, in equilibrio sull'enorme lastra di metallo, il nostro alter ego avrebbe falciato ondate di nemici, mentre l'intera ambientazione gli sarebbe ruotata intorno, provocando di fatto un impatto visivo tale da mozzare il fiato.

Naturalmente tutta questa magnificenza richiese comunque una sorta di contropartita, ed è probabilmente alla luce di quest'ultima che è possibile individuare uno dei due unici effettivi difetti di Sin & Punishment: per mantenere sempre fluido lo scrolling di sostegno all'azione, i programmatori dovettero infatti limitare in modo sostanziale la quantità di poligoni destinati a comporre i modelli dei protagonisti e delle strutture costituenti i fondali, conferendo di conseguenza all'impianto un impatto scenico generalmente spartano. Un

male necessario, in fin dei conti, che consentì di lasciare intatta la solidità strutturale di ritmo di gioco e di gameplay. Per nulla limitato dalla sua natura precalcolata, quest'ultimo aspetto si confermava essere inoltre l'ennesimo asso nella manica della produzione. Interamente affidata alle peculiari caratteristiche ergonomiche del Pad N64, l'interfaccia di comando ci consentiva di gestire il mirino presente su schermo tramite la levetta analogica, riservando la funzione di grilletto al tasto Z, i movimenti dei personaggi al tastierino C e la gestione di salti e azioni evasive a una doppia pressione delle relative frecce destra e sinistra... Queste intuitive soluzioni strategiche sarebbero riuscite a immergere ben presto i giocatori all'interno del contesto di gioco, garantendo loro una sensazione di libertà molto più intensa di quanto non gli fosse realmente concessa... In precedenza avevamo accennato al fatto che la semplicità delle architetture poligonali fosse uno dei due difetti fondamentali del titolo. Ora è il momento di svelare i dettagli del secondo, il quale sarà già saltato in mente a tutti coloro che ebbero la fortuna di possedere il capolavoro Treasure. Ebbene, per quanto la storyline di sfondo agli eventi fosse sufficientemente avvincente e i dialoghi di supporto fossero adeguati a essa, per portare a termine Sin & Punishment non ci sarebbero volute più di due ore. Quest'esigua longevità, che poteva essere comunque in parte arginata impostando il grado di sfida su parametri più severi, era senza dubbio una conseguenza della particolare impostazione del gioco e rappresentava, dopo tutto, un compromesso accettabile, data l'eccezionalità di un code che continuiamo ad amare senza remore, così come accadeva sette anni fa...



» Una volta schivate agilmente tutte le pallottole, avremmo potuto investire l'ennesimo boss con un bel fluido di caldo plasma...

私を読み、私に書くことができ、私に知らせれば好みのゲームはある

THE SENTINEL

CIRCONDATI DA UNA SOLA CREATURA



- » **PRODOTTO:** FIREBIRD SOFTWARE
- » **SVILUPPO:** GEOFF CRAMMOND
- » **GENERE:** STRATEGICO
- » **FORMATO:** C64
- » **DEBUTTO:** 1986

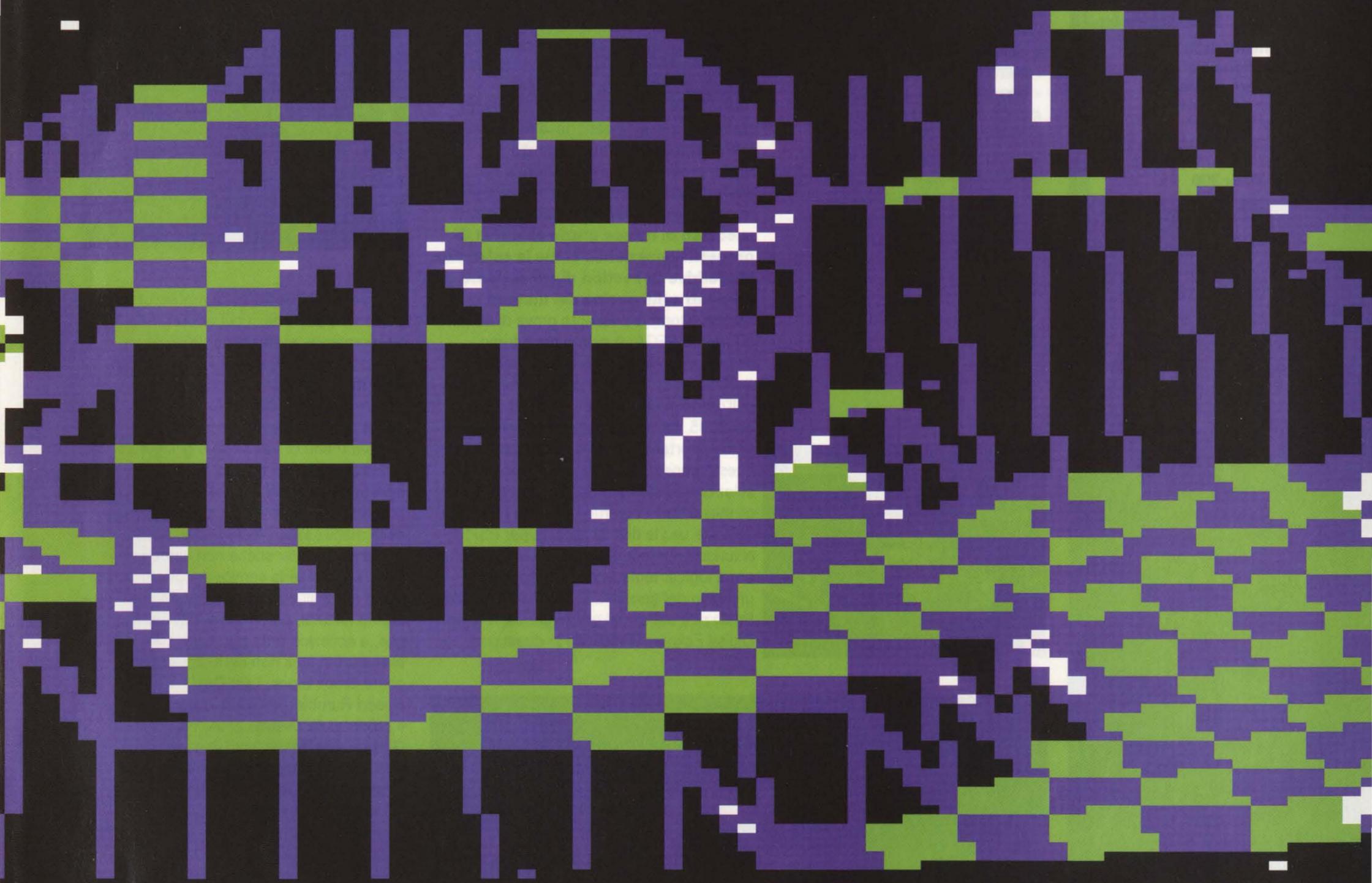
Non ha un nome perché "La Sentinella" già dice tutto. Se è l'unica entità della zona, poi, allora tu non puoi che essere il controllato. Con questi elementi la testa può mandare un solo impulso, un solo comando: fuggire via! Ma non è mai stato semplice, tanti sono i corpi che queste lande scolpite con l'accetta di una divinità grafica hanno inghiottito. Tante sono le facce deformate dal terrore che La Sentinella ha lasciato cadere a terra, senza più vita, senza più voglia di provarci ancora, a scappare, a sfidare gli occhi di quella strana creatura, senza nome, senza patria, senza comandanti e comandati. Si staglia nel punto più alto, a volte sembra un monaco corrotto, altre un totem di tecnologia, con i suoi sensi capaci di travalicare ogni dimensione cerca il povero fuggiasco ed è abituato a trovarlo, ne consuma poi la vita fino all'ultima goccia e nel farlo non sembra provare nessun sentimento, nessuna emozione. Asettico, pericoloso, estraniante, se cerchi di descrivere il gioco di Crammond ti ritrovi a utilizzare gli stessi aggettivi che useresti per La Sentinella, questo perché l'uno non può prescindere dall'altro, sono una cosa sola, un nemico e un obiettivo, ma soprattutto la chiave per capire le regole del gioco e riuscire ancora una volta, sperando sia sempre l'ultima, a proseguire verso un'uscita tenuta lontana da mille realtà diverse. L'importante è non fermarsi mai a guardarla negli occhi cercando di carpirne il segreto, bisogna rimanere concentrati sulle proprie azioni poiché la cosa peggiore sarebbe riuscirci, capire una volta per tutte che oltre quello sguardo nulla è stato pensato come una risposta. La Sentinella è un viaggio senza speranza, un purgatorio videospirituale dove espiare le nostre colpe digitali. Un percorso naturale, una fluida divinità al cui cospetto non c'è inchino che possa placarne l'ira. Intrapreso il viaggio, però, c'è tutto il tempo per cambiare idea, capovolgere completamente i nostri pensieri e sorseggiare quel brivido di follia che probabilmente stavamo cercando. E se La Sentinella volesse aiutarci?

FRANCESCO SERINO

LANDS

PRESS

CAFFE OOOO



AMV KEY

RE-PLAY

» COLLECTION, REMAKE, DOWNLOAD: TUTTI I METODI PER RISCOPRIRE SU PC E CONSOLE I GRANDI CLASSICI DEL PASSATO

» DOPO L'ECCELLENTE DEBUTTO IN AMBITO PSP, LA NUOVA COMPILATION CAPCOM ARRIVA SU PS2!

CAPCOM CLASSICS VOLUME 2

- » **PRODOTTO:** SEGA
- » **SVILUPPO:** DIGITAL ECLIPSE
- » **FORMATO:** PS2
- » **GIOCATORI:** 1-3
- » **DATA DI USCITA:** DISPONIBILE
- » **PREZZO:** € 29,90
- » **GIOCHI INCLUSI:** 1941, COUNTER ATTACK, AVENGERS, BLACK TIGER, BLOCK BLOCK, CAPTAIN COMMANDO, ECO FIGHTERS, THE KING OF DRAGONS, KNIGHTS OF THE ROUND, LAST DUEL, MAGIC SWORD, MEGA TWINS, QUIZ & DRAGONS, SIDE ARMS, HYPER DYNE, STREET FIGHTER, STRIDER, SUPER STREET FIGHTER II TURBO, THE SPEED RUMBLER, THREE WONDERS, TIGER ROAD.



Takano

Recentemente abbiamo assistito a un vero e proprio diluvio di compilation dedicate alla riscoperta di vecchi

classici da sala e non: nata inizialmente come una sorta di movimento underground, questa tendenza ha assunto via via connotati sempre più marcati, sino a raggiungere di fatto il successo di massa grazie all'arrivo di progetti sensazionali come la splendida Megadrive Collection di cui ci siamo occupati sulle pagine del numero scorso.

Dopo la possente prova di autorità offerta da SEGA, è giunto ora il turno della grande Capcom la quale, regalando finalmente un erede al solido volume uno dell'omonima antologia uscita nel corso del 2005, ha sicuramente segnato un altro importante capitolo della storia di questo genere di produzioni. Sebbene la selezione proposta presenti più o meno gli stessi titoli implementati nella rispettiva edizione uscita diversi mesi fa per PSP, chiunque non posseda quest'ultima non potrà logicamente lasciarsi scappare un prodotto del genere... E i motivi sono palesi. Realizzata dall'ormai già leggendario team Digital Eclipse, la raccolta in questione



MetalleR

OPINIONE

Apprezzi davvero tanto la prima Classic Collection sviluppata dalla Capcom e posso affermare che, pur non toccando gli apici di grandezza sfiorati da quest'ultima, questo sequel rende comunque adeguato onore al passato della storica compagnia di Osaka... Inizialmente si potrebbe magari restare perplessi dal fatto che diversi giochi proposti non sono molto conosciuti: alla lunga, questa peculiarità diventa tuttavia un pregio. Grazie a essa, molti giocatori avranno infatti la possibilità di accostare delle emozioni nuove e sorprendentemente piacevoli, alla classica commozione da reminiscenza che si prova di solito rigiocando, dopo anni, ai propri titoli preferiti...

sfoggia di fatti un livello di emulazione pressoché perfetto, il cui valore viene ulteriormente impreziosito dall'egregio lavoro svolto dagli sviluppatori in ambito produttivo: a partire dalle evocative schermate di caricamento, passando per le preview dei giochi affiancate al relativo menu di selezione e giungendo infine ai numerosi extra sbloccabili per ogni titolo ospitato, ogni aspetto del progetto appare in effetti curato al limite della maniacalità. Chiaramente, queste pregevoli caratteristiche non sarebbero valse a tanto se la cernita dei giochi non fosse stata all'altezza della situazione. Per nostra fortuna, possiamo tuttavia affermare che, a eccezione fatta per l'ingiustificata presenza di titoli non certo imperdibili come Block Block, Last Duel, Avengers e Speed Rumbler, anche in questo campo il prodotto ha rivelato gusto invidiabile... Giusto in proposito, vale senz'altro la pena sottolineare il gradito ritorno di classici come Tiger Road, Strider, Captain Commando, The King of Dragons e Three Wonders, la presenza di una nuova, irresistibile edizione di Quiz & Dragons (probabilmente la vera rivelazione della raccolta) e infine la presenza del clamoroso episodio d'esordio della saga di Street Fighter, presente qui per la prima volta nella storia in versione Arcade Perfect: impresa che nessun sistema home aveva mai realizzato... Ricco di elementi epici, iniziative briose e persino qualche insospettabile gemma smarrita, questo secondo volume

Le console della nuova generazione, coi loro servizi download, stanno dando nuova linfa al fenomeno del retrogaming. Ecco i giochi da non perdere su PS3, Wii e Xbox 360.

- 84 **CAPCOM CLASSICS VOLUME 2**
La nuova compilation Capcom arriva su PS2!
- 86 **F-ZERO**
Oltre la sfera del suono
- 86 **FINAL FIGHT**
Ennesimo revival per il monster Beat'em up della Capcom
- 86 **THE LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA**
Goemon ritorna su Wii!
- 88 **DOUBLE DRAGON**
31 dicembre per l'anno del Dragone
- 88 **ALIEN HOMINID HD**
Guida galattica per alieni invasori
- 88 **PAPER BOY**
Edizione straordinariaaa!
- 89 **GYRUSS**
Ritorno con lifting per un grande classico
- 89 **JETPAC REFUELLED**
Un grande remake da un gioco solo grazioso
- 89 **TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: THE ARCADE GAME**
Quattro Tartarughe per difendere la Terra
- 89 **CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT**
Inseguendo i figli della notte
- 90 **LEMMINGS**
La genialità non invecchia mai!
- 90 **Q*BERT**
Non tutte le leggende sono dure a morire...



» Il maestoso Knights of the Round rappresenta sicuramente un altro motivo per accaparrarsi al più presto questa raccolta...

di storia dei pixel made in Capcom risulta dunque essere una proposta davvero convincente che, nel risvegliare senz'altro un vulcano di emozioni negli animi di tutti i Retro Gamer nati e cresciuti in sala giochi, non mancherà di convertire una flotta di nuove leve al sacro culto della major di Osaka...



Jabba

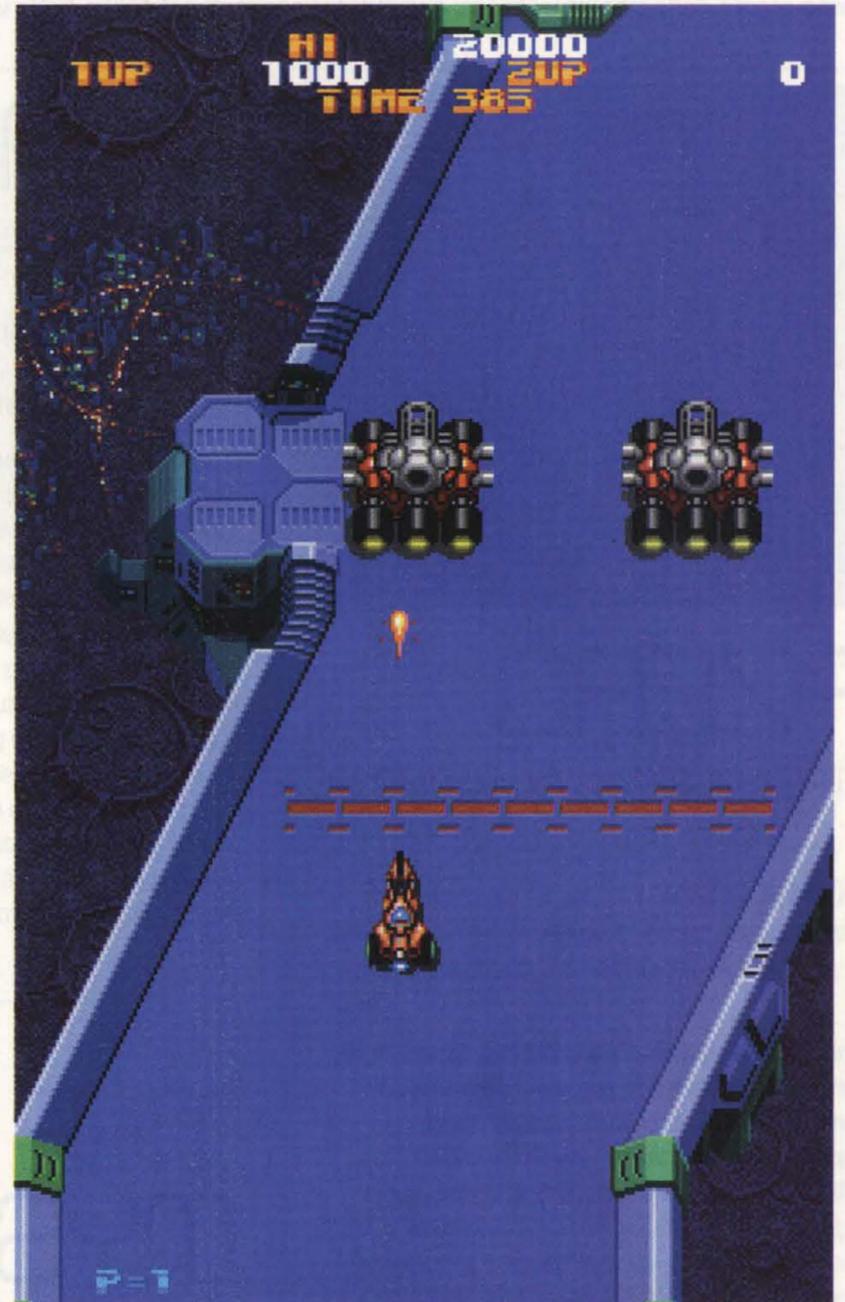
OPINIONE

E alla fine, eccomi a firmare la milionesima partita a Quiz & Dragons: a sfregio di tutto quel ben di Dio, non sono riuscito a staccarmi un attimo da questo clamoroso remix del vecchio classico... Buffo vero? Eppure è così: assolutamente ipnotizzante! Per il resto, non c'è in realtà molto da dire, è un titolo che ogni Retro Gamer deve acquistare a scatola chiusa... Punto. Come? Ah, beh, certo... Ci sarebbe da discutere un po' sull'implemento di Last Duel e Avengers, una mossa questa davvero insensata. Peccati veniali, comunque. Il prodotto finale è senz'altro di prim'ordine... E dagli stessi autori della Megadrive Collection, non avrei certo preteso di meno....

IN BREVE

Ben lungi dal riproporre la scialba minestra riscaldata costituita dalla precedente Edizione Reloaded (Upgrade del Vol.1), questa nuova raccolta della Capcom centra in pieno i suoi obiettivi e spiana di fatto la strada a un terzo volume di una serie che diventerà sicuramente un cult...

Voto **93%**



» La presenza di Last Duel all'interno della compilation non può che incarnare un nobile gesto di autocritica da parte di Capcom. Suona un po' come dire: "Anche noi possiamo sbagliare!"



» A conferma della tesi che lo vedeva essere decisamente "avanti coi tempi" all'epoca della sua uscita, Strider riesce ancora oggi a stregare chiunque in pochi secondi...



» Capcom Classics Vol. 2 implementa anche una modalità in Progressive Scan per meglio adattare le immagini ai televisori HD di ultima generazione...

RE-PLAY

» COLLECTION, REMAKE, DOWNLOAD: TUTTI I METODI PER RISCOPRIRE I GRANDI CLASSICI DEL PASSATO SU PC E CONSOLE



VIRTUAL CONSOLE CORNER

In attesa che i giochi appartenenti al prestigioso catalogo NeoGeo si aggiungano alla già pingue lista di titoli offerti dal servizio Virtual Console, quest'ultimo continua saldamente il suo processo di espansione ospitando, con invidiabile puntualità, proposte di grosso richiamo. Scopriamo insieme alcuni delle più interessanti produzioni apparse nel corso delle ultime settimane...



F-ZERO

OLTRE LA SFERA DEL SUONO

INFORMAZIONI

» **PRODOTTO:** NINTENDO » **SVILUPPO:** INTERNO » **GENERE:** RACING GAME » **MULTIPLAYER:** NO » **COSTO:** 800 WII POINTS

Indimenticata pietra miliare del catalogo SNES, F-Zero passò alla storia per aver determinato diverse, cruciali evoluzioni stilistiche nel campo dei racing game, e soprattutto in quelli d'impostazione futuristica. Grazie a uno spregiudicato uso del Chip Mode 7 in forza al mitico 16-bit di Kyoto, questa frenetica simulazione di Hoovership applicava alla dinamica delle corse strepitosi effetti rotatori in grado di produrre un convincente effetto di tridimensionalità, i cui tratti venivano impreziositi dalla sorprendente profondità degli orizzonti dei tracciati... Giunto alla volta della nostra fida Virtual Console in versione praticamente identica all'originale, esso si attesta senz'altro come un acquisto obbligato. Veloce, spettacolare e in possesso di un gameplay solido come nuda roccia, F-Zero è infatti ancora oggi in grado di impartire dure lezioni di coding: a sfregio dei suoi quasi diciassette anni di età...

VOTO

92%



» La versione SNES di F-Zero rappresentò il debutto assoluto di questo storico franchise. Successivamente ogni home system avrebbe potuto godere di una nuova edizione del gioco, il quale è sempre rimasto ancorato a parametri di eccellenza assoluti.

FINAL FIGHT

ENNESIMO REVIVAL PER IL MONSTER BEAT'EM UP DELLA CAPCOM

INFORMAZIONI

» **PRODOTTO:** CAPCOM » **SVILUPPO:** INTERNO » **GENERE:** BEAT'EM UP A SCORRIMENTO » **MULTIPLAYER:** NO » **COSTO:** 800 WII POINTS

Come prevedibile, non sono passate che poche settimane prima che il granitico Final Fight seguisse prontamente Streets of Rage in casa Virtual Console. Storicamente impegnati in un micidiale testa a testa volto a determinare il miglior esponente della propria categoria, questi due titoli incarnano infatti una faida davvero dura a morire che vede la maestosa possanza del primo opposta alla scattante agilità del secondo. Per la gioia di tutti i supporter del classico Sega, dobbiamo ammettere che questa particolare versione di Final Fight presenta diversi problemi di natura concettuale. Essenzialmente da ricondurre alla infelice scelta di snobbare un porting diretto della splendida edizione rilasciata per GBA nel 2001, in virtù della riesumazione del vecchio, caracollante adattamento per SNES, questi difetti possono riassumersi nella ingiustificata assenza del personaggio di Guy e nella grave mancanza di una modalità Multiplayer. Un particolare quest'ultimo che incide purtroppo in maniera determinante sul livello di appetibilità di un prodotto che, a questo punto, può contare solo sulla sua imponente grafica e sull'affetto dei vecchi arcade gamer per cercare di imporsi anche in questo formato...

VOTO



» La conversione originale di Final Fight per SNES soffriva anche di fastidiosissimi rallentamenti nel corso delle sezioni di gioco più concitate: fortunatamente la nuova edizione Virtual Console si dimostra in grado di gestire senza problemi qualsiasi tipo di situazione...

71%

THE LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA

GOEMON RITORNA SU Wii!



» The Legend of the Mystical Ninja offre anche un comparto sonoro di prim'ordine in cui alcuni strumenti tradizionali della cultura nipponica vengono amalgamati a una ritmica moderna, dando conseguente vita a una lunga serie di graziosissimi motivetti da fischiare anche a console spenta...

INFORMAZIONI

» **PRODOTTO:** KONAMI » **SVILUPPO:** KCEO » **GENERE:** ACTION PLATFORM » **MULTIPLAYER:** SÌ » **COSTO:** 800 WII POINTS

Conversione diretta dell'omonimo hit per SNES distribuito da Konami nel 1991, The Legend of the Mystical Ninja rappresenta probabilmente uno dei più convincenti episodi della lunga e fortunata serie delle pittoresche avventure marziali del simpaticissimo Goemon e della sua irresistibile ciurma di amici.

Ambientato come sempre all'interno di una brillante rielaborazione proto-industriale di quello che fu il Giappone feudale, questo avvincente platform dalle spiccate connotazioni GdR e le piacevoli digressioni da adventure esplorativo, giunge sulla Virtual Console trascinando a suo seguito un solido comparto grafico d'impronta super deformed e un gameplay oltremodo vario che trova ovviamente nella strepitosa modalità Multiplayer la sua completa affermazione. Consigliatissimo...

VOTO

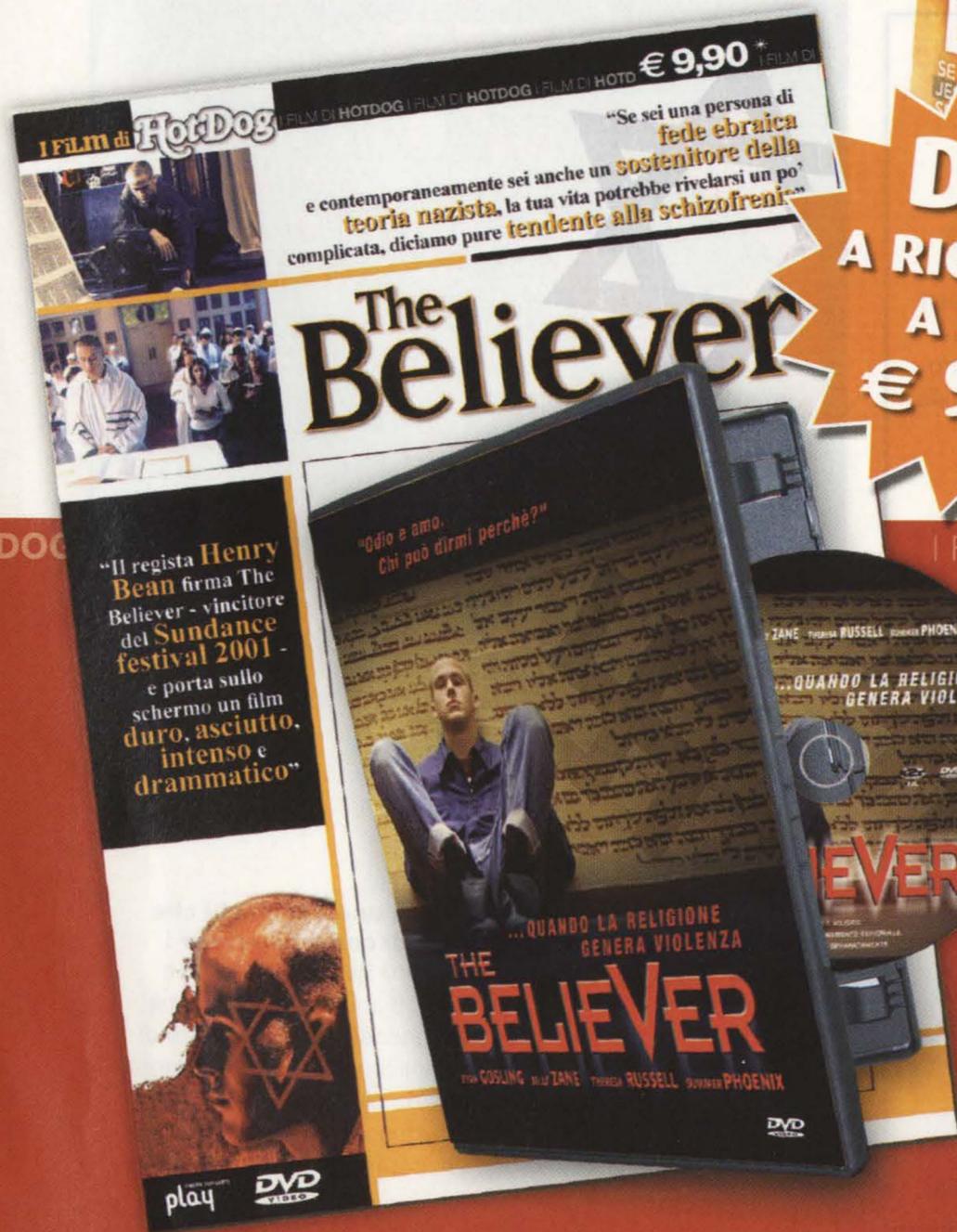
90%

HotDog

IN EDICOLA A € 4,90

- + IRONIA
- + GOSSIP
- + GLAMOUR
- + COOL
- + TRASGRESSIONE
- LUOGHI COMUNI
- BANALITÀ
- POLITICALLY CORRECT

LA RIVISTA CHE VI REGALA UN POSTO IN PRIMA FILA. OVUNQUE!



The Believer

Duro, intenso, drammatico. Quando la religione genera violenza

» COLLECTION, REMAKE, DOWNLOAD: TUTTI I METODI PER RISCOPRIRE I GRANDI CLASSICI DEL PASSATO SU PC E CONSOLE



XBOX LIVE ARCADE CORNER

Anche se, talvolta, la validità dei porting non risulti essere efficace quanto l'eccellente gusto riservato dai signori della Microsoft alla scelta delle licenze da riproporre, il catalogo Live Arcade continua la sua florida espansione con ritmo invidiabile e altrettanto successo. Dopo aver fatto incetta di preziosi Microsoft Points abbiamo setacciato il Marketplace del nostro X360 al fine di valutare i titoli che, in questi mesi, hanno suscitato il maggiore Hype nella grande community verdecrociata...

DOUBLE DRAGON

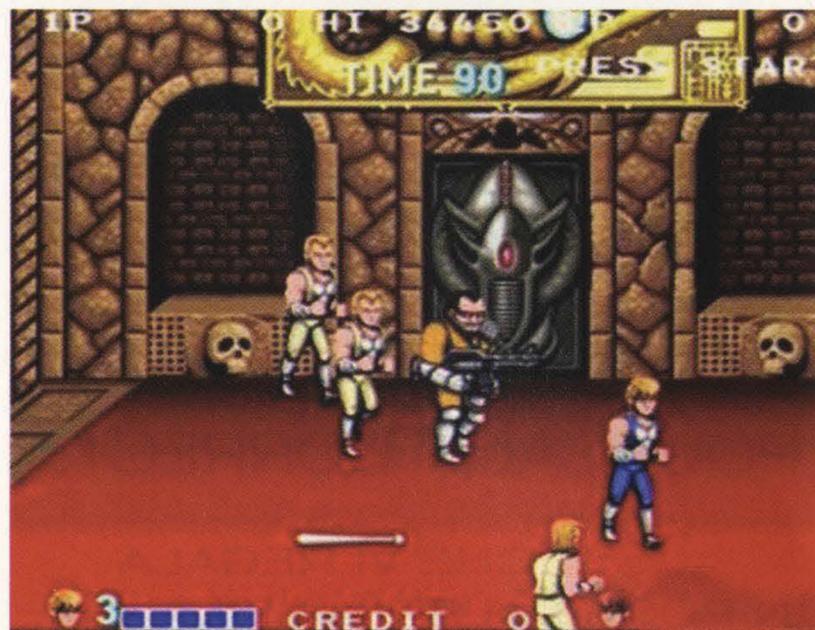
31 DICEMBRE PER L'ANNO DEL DRAGONE

- » **PRODOTTO** EMPIRE INTERACTIVE
- » **SVILUPPO** RAZORWORKS / TECHNOS
- » **GENERE** BEAT'EM UP A SCORRIMENTO
- » **MULTIPLAYER** 1- 2 GIOCATORI
- » **COSTO** 400 MS POINTS

Double Dragon è senza dubbio uno dei grandi classici del retrogaming: quei titoli che ogni giocatore dedito a questo culto dovrebbe conservare gelosamente nella sua collezione... Sebbene il suo approdo ai lidi del servizio Live Arcade fosse di conseguenza più che benaccetto, questa particolare versione del cult-game non è tuttavia riuscita a

convincerci. Al di là del riuscito (e opzionale) effetto di pixel-shading applicato a sprite e fondali nel tentativo di smussare l'atavica cubettosità del motore grafico onde meglio adattarlo così ai parametri HD, il gameplay risulta lento, macchinoso e fin troppo viziato da una scarsa reattività dei comandi, la quale non può che inficiare l'intera esperienza di gioco. Un acquisto dunque consigliato solo ai più strenui collezionisti del franchise o in ultima analisi a coloro che non hanno mai avuto occasione di giocarlo prima...

VOTO 68%



» Una particolare opzione presente nel menu principale del gioco permetterà agli utenti di decidere se avvalersi o meno dei filtri grafici impiegati dai ragazzi della Razorworks per migliorarne il comparto visivo. Una soluzione interessante che andrebbe probabilmente applicata a tutti i titoli che prevedono restyling grafici...

ALIEN HOMINID HD

GUIDA GALATTICA PER ALIENI INVASORI

- » **PRODOTTO** THE BEHEMOT
- » **SVILUPPO** INTERNO
- » **GENERE** PLATFORM
- » **MULTIPLAYER** NO
- » **COSTO** 800 MS POINTS

Conversione pressoché diretta dell'omonimo, geniale platform sviluppato dai ragazzi della Behemot su Xbox, PS2 e GBA a cavallo tra il 2002 e il 2004, Alien Hominid HD ripropone i fasti della versione originale arricchendone ovviamente il suo già eccellente comparto grafico in Cell-Shading grazie al maggiore dettaglio scaturito dal supporto dell'alta

definizione. Simile ormai in tutto e per tutto a uno scoppiettante cartoon interattivo, il gioco continua ancora oggi a stupire, coinvolgere e divertire grazie alla praticità di un sistema di controllo ben calibrato, al delirante design conferito a personaggi e ambientazioni e soprattutto alla luce della pungente ironia che permea il dipanarsi dei livelli, i quali offrono per altro la possibilità di avvalersi di veicoli e numerosi Power Up al fine di variare ulteriormente un'esperienza di gioco quanto mai fresca.

VOTO 90%



» L'eccessiva difficoltà di alcune sequenze di gioco rappresenta probabilmente l'unica macchia di una produzione altrimenti perfetta...



PAPERBOY

EDIZIONE STRAORDINARISSIMA

- » **PRODOTTO** MIDWAY GAMES
- » **SVILUPPO** DIGITAL ECLIPSE SOFTWARE
- » **GENERE** RACING / PUZZLE
- » **MULTIPLAYER** NO
- » **COSTO** 400 MS POINTS

Storicamente noto per essere stato uno dei giochi che hanno vantato il maggior numero di conversioni per i sistemi home della sua epoca, il caro Paperboy ritorna a pedalare sulla scena che conta a ben 8 anni dalla sua ultima, disastrosa apparizione su N64, rivelandosi ancora in grado di stuzzicare la nostra attenzione, complici un gameplay sempre piuttosto efficace, la consueta "aria da classico" e un blando restyling tecnico, i cui principali effetti sono essenzialmente da rintracciarsi nell'applicazione dei parametri HD al comparto

GYRUSS

RITORNO CON LIFTING PER IL GRANDE CLASSICO DI YOSHIKI OKAMOTO

- » **PRODOTTO** KONAMI
- » **SVILUPPO** DIGITAL ECLIPSE
- » **GENERE** SPACE SHOOTER
- » **MULTIPLAYER** SÌ
- » **COSTO** 400 MS POINTS

Avvenuto nel lontano 1983, il debutto Arcade di Gyruss segnò una svolta determinante nel modo di concepire gli space shooter: utilizzando particolari giochi prospettici, Yoshiki Okamoto riuscì difatti a ricreare su schermo una convincente illusione di profondità, cui faceva adeguata eco la straordinaria possibilità di spostare la propria

navicella lungo una circonferenza immaginaria comprendente l'intera area di gioco. Ora che il vecchio cult-game è stato riesumato e spedito sul mercato del Live Arcade - non senza prima essere filtrato attraverso un ovvio processo di restyling grafico e sonoro - gran parte della magia che ne aveva contraddistinto l'esordio sembra essere tuttavia svanita. Superata l'emozione di poterci rimettere su le mani, anche i suoi più coriacei fan troveranno pochi stimoli per portarlo a termine...

VOTO

56%



» Esattamente come accaduto in precedenza per Defender, l'operazione di lifting applicata al comparto grafico di Gyruss si è rivelata stucchevole, snaturando così il feeling del gioco originario...

JETPAC REFUELLED

COME TRARRE UN GRANDE REMAKE DA UN GIOCO SOLO GRAZIOSO



- » **PRODOTTO** MICROSOFT GAME STUDIOS
- » **SVILUPPO** RARE
- » **GENERE** SHOOTER
- » **MULTIPLAYER** SÌ
- » **COSTO** 400 MS POINTS

Generalmente ci dichiariamo contrari alle operazioni di lifting videoludico: per una questione di coerenza, un'iniziativa dedicata al retrogaming come il Live Arcade dovrebbe infatti offrire i giochi nella loro forma originaria e non cercare di rielaborarne il look al fine di rendere l'impatto visivo magari meno drammatico. Dinnanzi al lavoro svolto dal Team Rare con questo vecchio shooter realizzato dalla Ashby Computer & Graphics nel 1983 per Spectrum ZX e Vic 20, è tuttavia impossibile non rimanere almeno

affascinati. Rielaborandone il comparto visivo con una cura semplicemente maniacale ed estendendone la longevità attraverso l'innesto di nuovi, avvincenti livelli da affrontare, quello che i più anziani di noi ricordavano solo come un piacevole passatempo da concedersi tra un capolavoro a un altro, si è trasformato di fatto in uno spettacoloso show pirotecnico dall'elevato tasso di giocabilità, la cui modalità Multiplayer (soprattutto quella online) incarna senza dubbio una delle migliori esperienze di gioco disponibili sul servizio retrò offerto da Microsoft. Un titolo da acquistare a man basse, soprattutto alla luce del suo esiguo costo in termini di MS Points...

VOTO

75%



» L'introduzione di una modalità Multiplayer tesa magari a sfruttare le capacità online del 360 avrebbe sicuramente giovato all'esperienza di gioco offerta da Paperboy...

grafico originario e nella rielaborazione della vecchia colonna sonora d'accompagnamento. Semplice da padroneggiare e piacevole da mandar giù, Paperboy riesce senz'altro a catapultare il giocatore all'interno di quelle spensierate sessioni di gioco in cui tutti amavamo intrattenerci una quindicina di anni fa, rivelandosi dunque un buon acquisto per i giocatori meno esigenti...

VOTO

73%

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

INSEGUENDO I FIGLI DELLA NOTTE

- » **PRODOTTO** KONAMI
- » **SVILUPPO** INTERNO
- » **GENERE** ACTION ADVENTURE
- » **MULTIPLAYER** NO
- » **COSTO** 800 MS POINTS

Dopo aver letto il gustoso Making of relativo a questo intramontabile classico d'epoca PSone, a molti sarà sicuramente venuta la voglia matta di riscoprirlo: la distribuzione di questa nuova edizione del gioco per Live Arcade capita di conseguenza proprio a fagiolo, anche perché, come avrete già capito sbirciando il voto sottostante, l'operazione di porting può di fatto essere considerata un successo totale. A conferma dell'interesse nutrito da Microsoft per il gioiello della Konami, va innanzitutto sottolineato che, per ottenere una conversione assolutamente fedele, la Major statunitense ha di fatto concesso per la prima volta nella storia del



» Sebbene il livello di compressione adottato per la conversione del gioco abbia generato qualche piccola sbavatura al suo interno, il comparto audio di Symphony of the Night è rimasto fermamente ancorato a parametri di assoluta eccellenza...

suo servizio online offerto che un titolo scaricabile superasse la mole dei 50 MB. Questo sforzo ha ovviamente prodotto i suoi risultati: oltre a vantare alcune preziose (e sensate) migliorie inerenti al comparto grafico originario,

Symphony of the Night presenta in effetti tutti gli elementi che determinarono il suo leggendario successo. Attualmente il miglior titolo disponibile per questo particolare formato.

VOTO

95%

RE-PLAY

» COLLECTION, REMAKE, DOWNLOAD: TUTTI I METODI PER RISCOPRIRE I GRANDI CLASSICI DEL PASSATO SU PC E CONSOLE



PLAYSTATION STORE CORNER

Pur non potendo ancora contare su un catalogo di retro-classici competitivo, il Playstation Store appare generalmente in ripresa ed è sicuramente auspicabile che presto anch'esso possa rappresentare una solida base promozionale per il mondo del retrogaming. Al momento, questi confortanti segnali non riguardano tuttavia il servizio europeo, il quale si presenta fin troppo parco di novità. Un dato di fatto decisamente deludente questo, soprattutto alla luce del fatto che il "negozio online" a disposizione delle PS3 americane sfoggi già da tempo in vetrina classici come Mortal Kombat II, Gauntlet II, Rampart e Rampage World Tour. Date le sconfortanti condizioni in cui versa attualmente (ovvero al momento in cui scriviamo quest'articolo) il nostro store, questa prima edizione del PS Corner ospiterà solamente due titoli: lo spassosissimo remake HD dell'intramontabile Lemmings e l'opaca conversione del vecchio, immarcescibile Q*Bert... Fiduciosi in un futuro ben più roseo, vi lasciamo dunque alle relative recensioni...

LEMMINGS

LA GENIALITÀ
NON INVECCHIA MAI!

INFORMAZIONI

» **PRODOTTO:** SONY » **SVILUPPO:** TEAM 17 » **GENERE:** PUZZLE
» **MULTIPLAYER:** NO » **COSTO:** 4,99 EURO

Curata dagli stessi sviluppatori responsabili della nascita della serie - quel leggendario Team 17 che nel 1991 scortò il primo, travolgente Lemmings su sistemi quali Amiga 500, Atari St, PC e Mac - la nuova rilettura di questo grande classico di genere puzzle si avvale delle impressionanti potenzialità a disposizione della PS3 per arricchire il grazioso comparto grafico originale con tutte le meraviglie dell'alta definizione. Ricco di dettagli che un tempo potevamo solo sognarci, il gioco ritorna dunque a nuova vita sulle trame di una luminosità abbagliante che, oltre a ravvivare in modo sostanziale i colori caratterizzanti i fondali e gli sprite dei piccoli protagonisti, sembra conferire al tutto un



» Ecco un'immagine tratta dalla versione originale di Lemmings. Le migliori apportate in campo grafico da questa nuova riedizione HD sono decisamente evidenti.

piacevole aspetto da cartoon. Come prevedibile, alla luce del già ottimo materiale originario, il gameplay di base non ha subito alcuna rivoluzione di sorta: una decisione senz'altro condividibile che esclude tuttavia a priori la possibilità di incrementarne l'efficacia attraverso l'innesto di una modalità Multiplayer che gli avrebbe probabilmente conferito quel pizzico di fascino in più. Al di là di questo dettaglio, l'esperienza di gioco desumibile è in ogni caso più che valida e con oltre 40 stage da affrontare a forza di "Oh No!" e successivi "Plop!" avrete sicuramente modo di restare impegnati per un bel po'.

VOTO

86%



» L'interfaccia di comando adibita al controllo dei Lemmings appare tutt'oggi agile e funzionale. Ben presto anche i neofiti della serie (qualora ce ne fossero) riusciranno infatti a gestire l'intero plotone di gnometti con adeguata scioltezza...



Q*BERT

NON TUTTE LE LEGGENDE
SONO DURE A MORIRE...

INFORMAZIONI

» **PRODOTTO:** SONY ONLINE ENTERTAINMENT » **SVILUPPO:** INTERNO » **GENERE:** PUZZLE » **MULTIPLAYER:** SÌ » **COSTO:** 2,99 EURO

Creato dal grande Warren Davis nel 1982 e distribuito dalla Gottlieb prima in versione Arcade e successivamente per tutti i più noti formati casalinghi dell'epoca, Q*Bert fu uno dei grandi protagonisti della famosa Golden Age del mercato videoludico.

Un vero è proprio pezzo da novanta, che si impose in breve tempo come uno tra i puzzle game più creativi e bizzarri che la storia avesse mai conosciuto. Caratterizzato da una forte componente umoristica, principalmente riconducibile alle buffe fattezze del



» La versione originale di Q*Bert. Come potete notare, le migliori apportate dall'impiego della nuova risoluzione non si rivelano tanto determinanti da giustificare l'innesto.

suo tondeggiante eroe, il gioco prevedeva che questi si arrampicasse sulla cima di una piramide di cubi - visualizzata attraverso l'impiego di una efficace prospettiva isometrica - e colorasse questi ultimi evitando con attenzione i numerosi ostacoli insiti tra di essi: un concept tanto semplice quanto intuitivo che aveva fino a qualche tempo fa retto piuttosto bene al passare del tempo...

Tornato alla ribalta grazie all'impegno profuso dal gruppo Sony Online Entertainment, il titolo che aveva fatto tremare giganti come Pac-Man ci è

apparso tuttavia alquanto appesantito.

Viziati da un sistema di controllo spesso frustrante che incontra probabilmente nello stesso supporto del SIXAXIS i suoi principali ostacoli, gli spostamenti di Q*Bert non sono in effetti pratici come un tempo. Le cose purtroppo non migliorano neanche in campo visivo, dove il supporto della risoluzione 720p non ha sorprendentemente prodotto alcun incremento delle qualità grafiche che andassero oltre l'eliminazione di alcune delle spigolosità proprie del code originale. Mostrandosi peraltro piuttosto opaco anche in ambito multiplayer, questo remake non riesce quindi a rendere adeguato onore al suo illustre passato, rivelandosi infine un acquisto pressoché superfluo.



» Scarno e per giunta privo di alcuni dei motivetti caratterizzanti la sua versione originale, il comparto sonoro di Q*Bert non aiuta di certo a risollevarne le sorti di questo remake...

VOTO

56%



Windows Vista

Magazine Ufficiale

È in edicola la **rivista ufficiale** che vi svelerà tutti i segreti del **NUOVO** sistema operativo **Microsoft®**



Windows Vista

Magazine Ufficiale

UN BLOG IN 10 MINUTI

Scopri come farlo con Microsoft Word

Il tuo ufficio digitale

Dal PC alla stampante al cellulare: la scrivania è tutta nuova

ULTIMATE TIPS Come si usa Dreamscene
Sfrutta i feed RSS

WOW I giochi per la pausa pranzo

SPENDERE BENE
IL MONITOR DEFINITIVO
PER GIOCARE E LAVORARE

LA TUA MUSICA IN DIGITALE

Ascolta, organizza e condividi la musica con Vista

In allegato nel DVD: le demo dei programmi e le utility indispensabili per sfruttare al massimo Windows Vista

Digital Life: gadget, giochi, overclocking, robot, wireless, internet

Windows Vista #4 | Mensile | Giugno 2007

9 771971 200042

€ 4,90

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



Windows
Vista

4/2007

Le demo dei principali programmi compatibili con Vista

Freeware, utility e driver per sfruttare al massimo il nuovo sistema operativo

DVD
ROM
play

RETRO GAMER FORUM

» SCRIVETE A RETROGAMER@PLAYMEDIACOMPANY.IT



LEVEL 02



L'indirizzo di posta funziona. Retro Gamer anche. È questo quello che ho pensato scaricando le primissime e-mail arrivate sul server redazionale.

Tanti complimenti (Grazie! Troppo buoni...), qualche critica costruttiva (sempre ben accettata) e tonnellate di preziose testimonianze. Racconti di vita vissuta che ci rendono tutti parte di una grande famiglia cresciuta senza la possibilità di salvare durante la partita, tra Sprite, parallasce, cassette e floppy disk.

Purtroppo, anche se abbiamo immediatamente dilatato lo spazio del magazine riservato alla posta, non siamo riusciti a pubblicare tutto tutto. Il succo di queste prime, importantissime, lettere arrivate suonava comunque come un "continuate così". Il succo della mia scontata risposta è "anche voi".

Buone Vacanze
Roberto "Cleaned" Pulito



PRESS PLAY ON TAPE

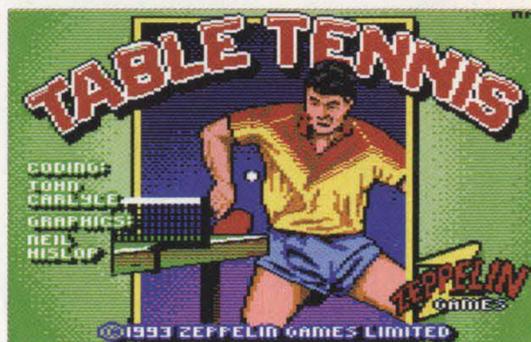
Un doppio grazie.

Ricordo ancora la bellissima sensazione che ho provato la prima volta in cui ho stretto tra le mani il "cofanetto" contenente il grandioso Commodore 64. Per questo un primo grazie per avermi fatto riprovare, a distanza di anni, quella stessa sensazione sfogliando ogni singola pagina dell'ultima rivista. Vi meritate, infatti, un secondo grazie per avere allietato il mio viaggio di ritorno a Londra dove attualmente risiedo per lavoro. Ho piacevolmente trascorso tutto il volo rivivendo le mitiche partite agli ormai storici Great Giana Sisters, Ghost 'N' Goblins, Outrun, Golden Axe. Ho sgranato gli occhi e dilatato le pupille a ogni screenshot dei giochi, come quando premevo ripetutamente i pulsanti rossi del mio "monumentale" joystick per saltare le tombe o per polverizzare i mostri in Ghost 'N' Goblins. Ragazzi, complimenti ancora per questa meravigliosa rivista e a me non resta che aspettare la prossima uscita con la stessa trepidazione di quando attendevo il caricamento di un nuovo gioco!

Cordiali saluti

Alberto da Galatina (LE)

Ho sempre avuto un debole per i complimenti e per i paragoni che nascondono un complimento. Mi piace tanto il parallelo che fai tra il caricamento di un gioco C64 e l'attesa per l'uscita di un nuovo numero della rivista. È un accostamento che ci lusinga e ci riempie d'orgoglio anche se risulta un po' cattivello nei confronti del glorioso Loading Commodore che erano lento... ma non impiegava comunque tre mesi per concludere! Chiaramente da



FROM THE FORUM
www.gamerepublic.it

TOP TEN
utente: Cornholo

1. MANIAC MANSION (C64)
2. TOKI (COIN-OP)
3. RADIANT SILVERGUN (DC)
4. PROJECT FIRESTART (C64)
5. CREATURES (C64)
6. IKARUGA (DC)
7. SUPER GHOULS'N GHOSTS (SNES)
8. METROID (NES)
9. AGONY (AMIGA)
10. CHRONO TRIGGER (SNES)



queste parti speriamo che il tempo di caricamento di Retro Gamer si riduca ad una trentina di giorni e che non venga mai fuori la maledetta scritta "Load Error". Ma per riuscire nell'impresa abbiamo bisogno di tanti Alberto.

LA VETRINA

Salve,
complimenti per la nuova rivista dedicata ai retrogamer, che ho trovato semplicemente fantastica, erano anni che non mi ri-appassionavo così. Grazie. A tal proposito l'ho subito recensita sul mio nuovo sito di retrocomputer www.mypccollection.it dove si può ammirare la mia modesta collezione di retro PC in continua espansione. Spero che avrete molto seguito, in modo da diventare una rivista mensile!

Grazie.

Linus

P.S. Se possibile, potete pubblicare la mia mail sul prossimo numero ?

Pubblichiamo con piacere, grande Linus. Perché la tua collection di computer estinti è veramente invidiabile. Molti di noi all'epoca fecero l'errore di rivendere tutto per pochi spiccioli. Spiccioli che spesso servivano per passare al più attraente sistema superiore. Eravamo convinti che

non ci sarebbe mai venuta la voglia di guardare indietro, di ricaricare i giochi più "brutti". E invece oggi ci ritroviamo tutti su Ebay a ricomprare l'Amiga di qualcun altro (vero Bac?) per calmare sensi di vuoto e sensi di colpa. Spero davvero che la tua mail, grande Linus, funga da apripista: la rubrica della posta è pronta a trasformarsi in una vetrina per tutte le inestimabili collezioni private dei suoi lettori. Fatevi sentire!

FORSE

Allora fino a ora gli scienziati di tutto il mondo ci hanno preso in giro !!!! La macchina del tempo esiste, e si chiama Retro Gamer!! Quando ho sfogliato la rivista, mi è stato finalmente chiaro il concetto di "Deja Vu". È come se una potenza ultraterrena mi avesse risucchiato in un imbuto temporale e riportato indietro negli anni '80. Ho quasi 42 anni, ma per me il periodo del Commodore 64, Amiga, Atari 2600 e Intellivision pare vicinissimo, forse perchè ha segnato in maniera indelebile un periodo importante della mia vita. Il periodo più creativo del mondo dei videogiochi (lo so, tutti grideranno in coro "NOSTALGICO", pazienza) dove l'inventiva dei creativi superava le limitazioni dell'hardware di quei tempi, creando mondi e situazioni in pochi byte. David Crane riusciva a fare girare Decathlon sull'Atari 2600, sarebbe come se oggi facessero girare un gioco con la grafica di Spider-Man sulla Play 3 a 60 frame al secondo!! Mi chiedo come sarebbero stati Impossible Mission, Raid over Moscow, Beach Head se i programmatori avessero avuto a disposizione le tecnologie di oggi. O forse erano proprio quelle limitazioni tecniche a stimolare i creativi in modo da spremere al massimo le macchine? Oppure la risposta è: quei programmatori erano nel posto giusto al momento (nel senso di spazio temporale) giusto? Un momento magico, che forse si ripeterà fra qualche anno, o forse mai. L'importante è che qualcuno tramandi quel passato, in modo che tutti possano conoscerlo (e forse rimpiangerlo). Vi auguro con tutto il cuore che la vostra iniziativa abbia successo, che presto la rivista diventi mensile, e che possiate farci fare



ogni volta un meraviglioso viaggio nel passato !!

Fabrizio Gaeta

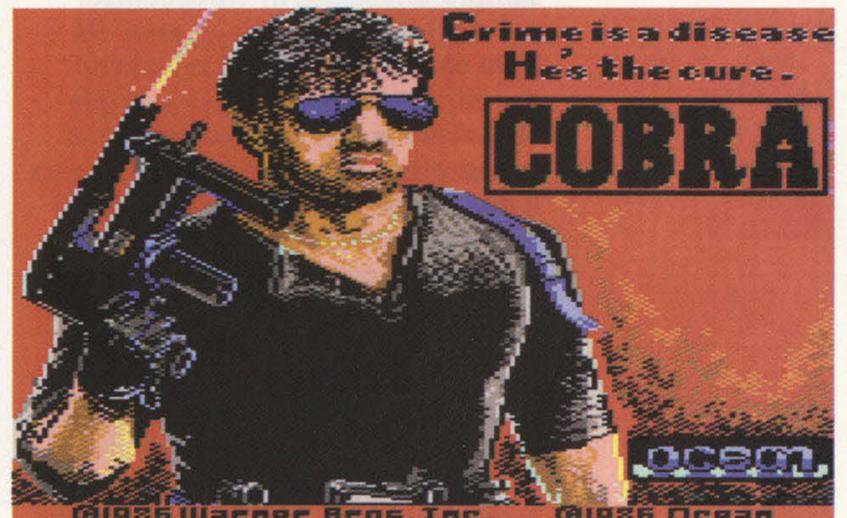
Qualcuno ha detto che bisogna necessariamente conoscere il passato per apprezzare il presente. Io rispondo

"forse". Forse, come dici tu, furono proprio le limitazioni tecniche a stimolare i game designer del passato. I diversi "generi" del resto sono nati all'epoca mentre i "potenti" videogiochi odierni si limitano a miscelarli in quei giochi dalla struttura aperta. È anche vero che creare un videogioco costava molto ma molto meno di adesso. Bastavano un paio di persone (tre contando anche l'illustratore della copertina...) per fare tutto. E potevi anche azzardare un prodotto sperimentale basato su dei cammelli mutanti. Come sarebbe stato Impossible Mission con la tecnologia di oggi? Mmm... non sono sicuro di volerlo sapere. Perfino il "remake" uscito il mese scorso sulle console attuali teme la risposta e infatti non ha cambiato nemmeno di una virgola la struttura e il feeling dell'originale. Ma

FROM THE
FORUM
www.gamerepublic.it

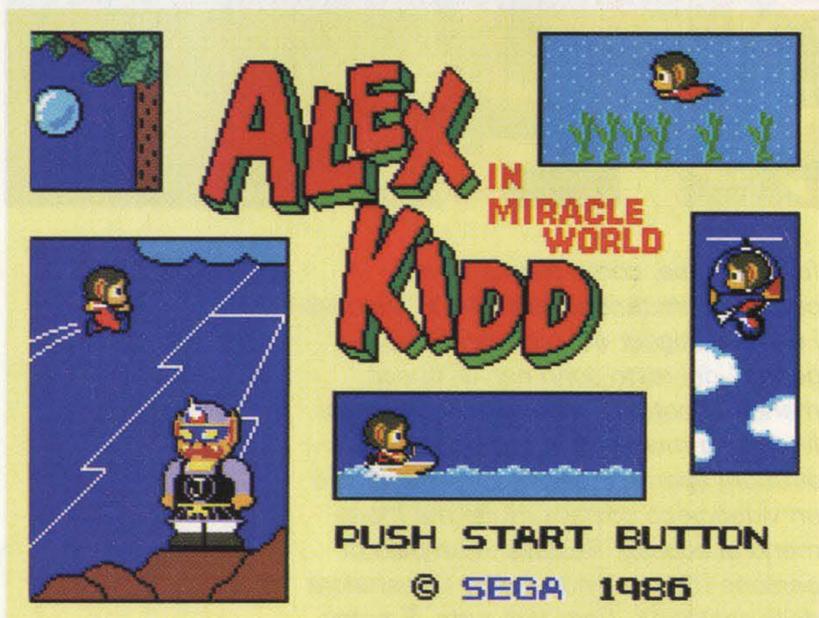
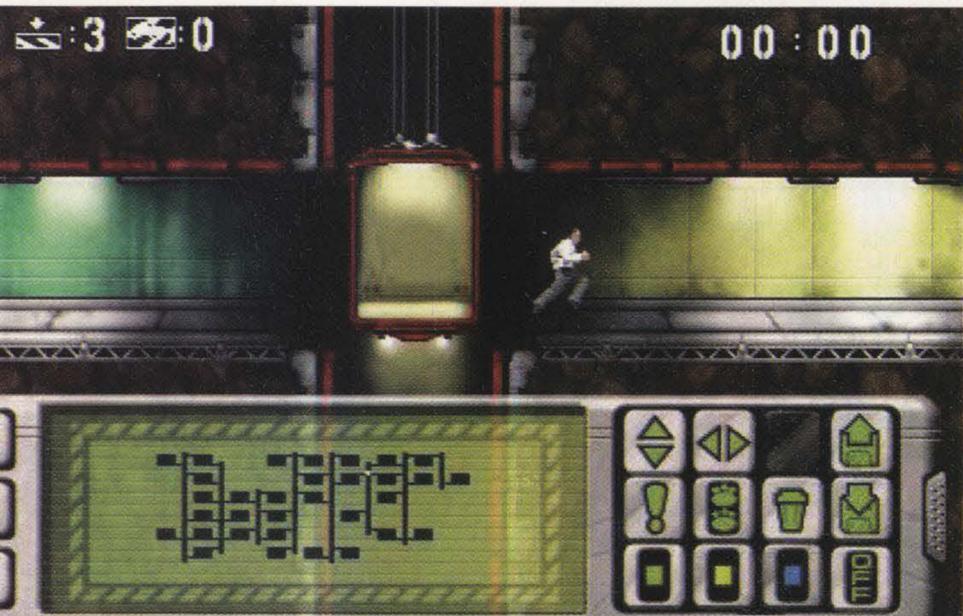
TOP TEN
utente: Celine

1. DAYTONA USA (COIN-OP)
2. TETRIS (GB)
3. SUPER MARIO BROS 3 (NES)
4. PLANESCAPE : TORMENT (PC)
5. STREET FIGHTER 2 (COIN-OP)
6. GRIM FANDANGO (PC)
7. SUPER MARIO KART (SNES)
8. LEGEND OF ZELDA:
LINK TO THE PAST (SNES)
9. BUBBLE BOBBLE (COIN-OP)
10. ADVANCE WARS (GBA)



RETRO FORUM

» SCRIVETE A RETROGAMER@PLAYMEDIACOMPANY.IT



» Se volete rigiocare su PS2 o PSP Alex Kidd in Miracle World, non dovrete fare altro che procurarvi la SEGA Megadrive Collection.

forse, caro Fabrizio, qualcuno tra i lettori del magazine proverà a rispondere alla tua ingarbugliata domanda. Forse.

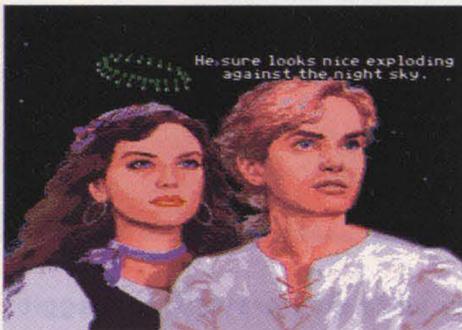
MORRA CINESE

Ciao a tutta la redazione! Ecco finalmente una bella rivista che si occupi interamente dei vecchi (ma sempre affascinanti) videogames, per tutti i nostalgici degli anni '80 e '90 che ci sono in giro ma anche per chi all'epoca non c'era e voglia conoscere la storia videoludica nel suo glorioso passato! Ricordo ancora il mio primo videogame: "Alex Kidd in Miracle World" (...lacrimuccia). Era incluso nella memoria del Sega Master System 2 che mio padre mi regalò al mio settimo compleanno. Un gioco simpatico, ma pazzesco per un bambino. Infatti contava, se non sbaglio, una ventina di livelli circa. Niente di strano in tutto ciò, se non fosse per il fatto che (come parecchi

FROM THE
FORUM
www.gamerepublic.it

TOP TEN
utente: Ricci8

1. THE SECRET OF MONKEY ISLAND (AMIGA)
2. BUBBLE BOBBLE (C64)
3. GOLDEN AXE (COIN-OP)
4. STREET FIGHTER 2 (COIN-OP)
5. TURRICAN 2 (AMIGA)
6. TETRIS (GB)
7. DRAGON'S LAIR (COIN-OP)
8. PRINCE OF PERSIA (PC)
9. SUPER MARIO KART (SNES)
10. SENSIBLE SOCCER (AMIGA)



titoli Sega dell'epoca) non disponeva di nessun sistema di salvataggio dei livelli raggiunti! Neanche un codice per riprendere dall'ultimo livello lasciato! Ogni volta che finivano tutte le (poche) vite a disposizione il gioco ripartiva dal primo livello! Era impossibile da finire... Oltretutto ho letto da un sito francese (zonesega.com) che Alex Kidd in Miracle World è stato "ispirato" dal manga Dragon Ball di A.Toriyama (Alex sarebbe Gokuh, il vecchio Nurari il maestro Muten, ecc...), che lo precede di due anni. Ma nonostante tutto, questo piccoletto con le orecchie a sventola mi è rimasto nel cuore: così come a tutti coloro che hanno posseduto un Master System 2. Conosco infatti parecchi amici che ancora



lo ricordano. Una cosa mi chiedo... proprio ora che sono tornati di moda gli anni '80, tra i vari revival e remake dei videogame più conosciuti, non trovo il personaggio di Alex Kidd. Certo, forse tra i vari titoli del passato ce ne sono parecchi che sicuramente meritano di essere tratti dalla polvere più di lui; ma ricordiamoci che, prima dell'arrivo di Sonic, il piccolo Alex è stato per la Sega ciò che era (e ancora oggi è, in tutta la sua forza!) Super Mario per la Nintendo. Alex è stato protagonista di 6 videogame prima di finire la sua carriera, il che comporta una certa fama e un discreto successo! Voi della reda che dite? Alex Kidd merita di tornare sulle nuove console? Potrà esserci un remake, un nuovo titolo anche per lui? Non penso di essere l'unico a chiederselo. Sarebbe interessante se parlaste anche di Alex tra i tanti games che ricordate. Ci spero! Un saluto a tutta la reda!
by "Tetris".

La storia dei videogiochi è piena di personaggi giocabili che si sono persi per strada. Ma quando a perdersi per strada è una gloriosa mascotte la faccenda diventa inspiegabile. Il piccolo grande Alex aveva vinto la partita a morra cinese contro Wonder Boy ma poi ha perso quella contro Sonic. Evidentemente la Sega ha preferito scommettere sul porcospino blu per rappresentare l'azienda nel futuro. Considera anche che Alex Kidd faceva parte di un genere che oggi si è praticamente estinto (il platform bidimensionale) e che ha lasciato senza lavoro parecchie star 2D. La domanda che ci fai, caro Tetris, io la giro a te. Visti i risultati di Sonic in campo tridimensionale, sei davvero sicuro di volere un remake poligonale per il tuo gioco del cuore? Io nel mio piccolo posso assicurarti che prima o poi parleremo anche di Alex Kidd su Retro Gamer. Ora che ci penso... ne stiamo parlando anche adesso.



DA VITTIMA A CARNEFICE... STACEY DOVRÀ FARE DI TUTTO PER DIFENDERE LA SUA LIBERTÀ

IN EDICOLA,
A SOLI
7,90 EURO

ACTION MOVIES

EURO 7,90

QUANDO IL DESTINO
NON OFFRE VIA DI SCAMPO...

L'AVVOCATO DELL'ASSASSINO

RISANNA ARQUETTE STEVEN ECKHOLD LAWRENCE MONSON

STACEY KEANE È UN
AVVOCATO FAMOSO
PER LA SUA ABILITÀ
NEL DIFENDERE GIOVANI
RICCHI ACCUSATI DI
VIOLENZA CARNALE MA
UN GIORNO LEI STESSA
VIENE VIOLENTATA...

Action Movies - N. 34 € 7,90*

700342 play

9 771503 434505

In vendita con Home Cinema
a € 7,90 in più.
Non vendibile separatamente dal numero
esclusivo in edicola di Home Cinema.
Pubblicazione della Play Media Company Srl
Distribuzione: Partri & C. S.p.A.
Via Marmorata, 51 00100 Roma

L'OMICIDIO È UN GIOCO MORTALE...
DA ENTRAMBI I LATI DELLA LEGGE.

DOLBY DIGITAL

www.playmediacompany.it

DVD VIDEO

DVD
VIDEO

FILM IN DVD

www.playmediacompany.it

media company
play

IL MERCATINO

CACCIA ALL'AFFARE

Oltre a essere profondamente suscettibile a variazioni di prezzo generalmente dipendenti dalle disponibilità sul mercato, il valore dei sistemi old-gen segue più o meno le gerarchie vigenti in ambito fumetti. Esistono quindi diverse categorie qualitative che, legate essenzialmente alle condizioni in cui versa la macchina da vendere, trovano riscontro in altrettante fasce di prezzo...

Ricordate sempre la prima legge del retro-acquisto: un sistema senza scatola vale circa un terzo dello stesso provvisto di scatola...

CATEGORIE QUALITATIVE

PERFECT

L'equivalente di "Mint" per i fumetti: praticamente come nuova. Confezione originale ancora sigillata, nessuna ammaccatura di sorta, completa di garanzia etc... Si tratta ovviamente della condizione migliore, ma il prezzo sarà direttamente proporzionale...

NEAR PERFECT

Scatola non sigillata, ma in condizioni perfette. La confezione deve essere sana, e all'interno non devono mancare manuali di istruzioni, garanzia, ogni sorta di cavo in dotazione e il materiale di imballaggio originale.

VERY FINE

Il livello standard di mercato. Confezione non sigillata, ma pressoché intatta. Sistema e manuali usati, ma imballati e privi di alcuni difetti.

FINE

Confezione lievemente danneggiata, sistema e manuali usati. Difficile trovare un acquirente disposto a spendere più di una cifra standard.

GOOD

La confezione presenta danni o ammaccature minori, mancano alcuni elementi di imballaggio. Manuali spiegazzati, sistema usato, ma in buone condizioni.

FAIR

Scatola piuttosto danneggiata (ammaccature e strappi notevoli), manuali assenti o poco piacevoli a vedersi, elementi di imballaggio assenti, sistema e periferiche molto usate.

POOR

Praticamente invendibile. Scatola, elementi di imballaggio e manuali assenti. Sistema e periferiche danneggiati funzioni della macchina in parte compromesse.

N.B. I prezzi dei sistemi elencati nel Mercatino si riferiscono generalmente a sistemi appartenenti alle categorie Very Fine o Near Perfect.

Bentornati nel nostro polverosissimo mercatino! In attesa di pubblicare anche i vostri annunci di domanda/offerta riproponiamo le quotazioni - nuovamente aggiornate - dei principali sistemi che hanno caratterizzato il nostro passato di gamer... Nel sottolineare che, alla luce delle continue evoluzioni caratterizzanti questo particolare

mercato, tali valutazioni siano da ritenersi puramente indicative, vi auguro di individuare il gioiello che cercavate da tempo e, soprattutto, di riuscire a portarvelo a casa al migliore dei prezzi disponibili! Buona caccia, e occhio ai nostri consigli per tutelare i vostri acquisti!

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



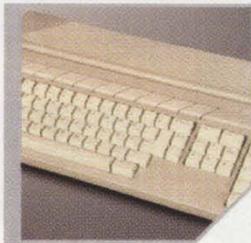
ATARI JAGUAR

» PRODOTTO ATARI
» ANNO 1994
» RARITÀ
» RICHIESTA
» PREZZO € 120 - 150



ATARI JAGUAR CD

» PRODOTTO ATARI
» ANNO 1995
» RARITÀ
» RICHIESTA
» PREZZO € 200 IN SU



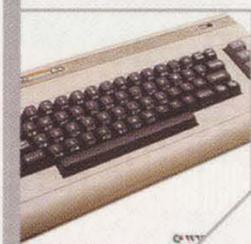
ATARI ST

» PRODOTTO ATARI
» ANNO 1985
» RARITÀ
» RICHIESTA
» PREZZO € 30 - 50



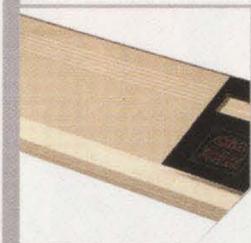
C16/ PLUS 4

» 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
» 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



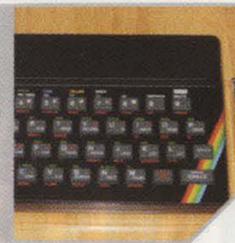
MSX 1

» 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



32X
 » 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

CRITERI DI REPERIBILITÀ

In relazione al successo riportato, alla sua diffusione e persino alle diverse aree geografiche del globo, ogni sistema gode di un grado di reperibilità differente. Nelle relative schede troverete di conseguenza un indice Rarità, i cui canoni vertono sui seguenti parametri:

RARISSIMO UN VERO PEZZO DA MUSEO

MOLTO RARO IL CLASSICO AGO NEL PAGLIAIO

RARO RINTRACCIABILE CON UN PO' DI IMPEGNO [...E FORTUNA]

COMUNE RINTRACCIABILE TRANQUILLAMENTE SU EBAY E DINTORNI

COMUNISSIMO VE LO TIRANO DIETRO

CRITERI DI RICHIESTA

Prima di vendere uno dei vostri retro-gioiellini date sempre uno sguardo al grado di richiesta di cui gode sul mercato. I sistemi più richiesti tendono generalmente a valere di più, in quanto è probabile che siano poco reperibili. Di conseguenza questi criteri potranno rivelarsi senz'altro utili a stabilire un prezzo di partenza per la vostra asta...

RICHIESTISSIMO! COLLEZIONISTI SAREBBERO DISPOSTI A SPENDERE CAPITALI PER ACQUISTARLO

MOLTO RICHIESTO! COLLEZIONISTI SAREBBERO DISPOSTI A PAGARE PROFUMATAMENTE

RICHIESTO SONO IN MOLTI A RICERCARLO, MA NON FAREBBERO PROBABILMENTE FOLLIE

POCO RICHIESTO SISTEMA DI NICCHIA. RICERCATO DA POCHI APPASSIONATI

THE END

THE SUMMER'S HOTTEST VIDEO FROM TAITO'S STARFLEET

SIGN OF THE DRAGON

DOUBLE DRAGON™

TAITO

One of the most powerful games ever! The outstanding graphics take you through six screens of a daring attempt to rescue a young woman captured by a ruthless street gang. "Spike" and "Hammer" are the heroes that must save the kidnapped woman. One player can fight alone, or two players can fight as a team. If play stops before the rescue is complete, the game can be continued from that point by adding additional coins. The graph at the bottom of the screen indicates power.

The collection reports alone tell the amazing story of Double Dragon™, and the tremendous profit opportunities it offers.

TAITO AMERICA CORPORATION
660 Wheeling Road, Wheeling, IL 60090
(312) 520-9280, Telex 25 3290
FAX: (312) 520-1300

DOUBLE DRAGON

Dopo avere attraversato squallidi vicoli, magazzini abbandonati e spaventose foreste, i fratelli Lee finalmente si avvicinano al nascondiglio dell'ultimo boss, Willy, capo dei Black Warriors. È tempo di combattere.



IMMAGINE 1

I due fratelli finalmente raggiungono l'opulento rifugio di Willy e si mettono immediatamente al lavoro sistemando i suoi accoliti. Marian può anche essere legata come un tacchino natalizio, ma riesce comunque ad avere l'aspetto di una che ha passato la notte su un marciapiede. E non è certo un male.

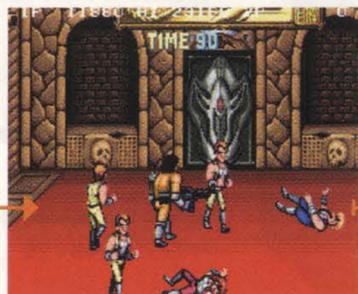


IMMAGINE 2

Quando i lacchè meno importanti vengono sconfitti, Willy decide di unirsi alla bagarre, con un'arma che però ne prova la scorrettezza: una preoccupante mitragliatrice! I fratelli Lee si rendono improvvisamente conto che anche dopo aver mangiato per anni pane & kung fu non sono capaci di schivare le pallottole. Questo, invece, è un male.



IMMAGINE 3

Dopo aver finalmente sconfitto tutti i nemici, Billy & Jimmy si dirigono verso Marian, ancora in ambascie. A sfregio del suo look, la tipa chiarisce subito che non è interessata a un "ménage à trois", va da sé che i due dovranno dunque combattere per il suo amore. (Nota: in realtà non è lei a dire una cosa del genere, ce lo siamo inventati noi).



IMMAGINE 4

Dopo aver fatto il miglior Tyson, Billy alla fine riesce ad avere la meglio sul fratellone e aspetta impaziente il premio (scusate, la propria donna). Sfuggendo miracolosamente alle corde che la tenevano, la sensuale civetta fa schioccare un bacio sulla bocca del suo eroe mentre mette in mostra un po' delle sue mutandine.



IMMAGINE 5

Guardate qua. I due piccioncini si tengono per mano e non vedono l'ora di affrontare una vita in cui invecchiare insieme. E ci sarebbero anche riusciti, se la sfortunata ragazza non si fosse fatta sparare all'inizio del sequel... Sob!

VI PRESENTIAMO IL MAGAZINE CHE STAVATE ASPETTANDO

NUOVA GRAFICA NUOVO DESIGN



PlayStation.2



PLAYSTATION.3

PlayStation®

Magazine Ufficiale - Italia



E INOLTRE

SPIDER-MAN 3/PS3 WWE SMACKDOWN
2008/PS3 CRASH OF THE TITANS/PS3/
PS2 ARMORED CORE 4/PS3 GUNPEY/
PSP SOCOM U.S. NAVY SEALS: COMBINED
ASSAULT/PS2 PUZZLE OUEST/PS3/
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES/PS2/
PSP AFTER BURNER: BLACK FALCON/PS3/
VIRTUA TENNIS 3/PS3 EXIT 2/PS3 RATCHET
& CLANK: SIZE MATTERS/PS3

PS3

PIRATI DEI CARAIBI: AI CONFINI DEL MONDO

CAPITAN JACK SPARROW SBARCA
SU PLAYSTATION CON UN GIOCO STRAORDINARIO!



€
3,90

IN EDICOLA A UN PREZZO INCREDIBILE

www.playmediacompany.it

media company
play

IN REGALO

LA GUIDA COMPLETA A
PIRATI DEI CARAIBI
Ai confini del mondo
IN 64 PAGINE



ALL'INTERNO

GLI ADESIVI DI
GRINDHOUSE
A prova
di morte



VINCI

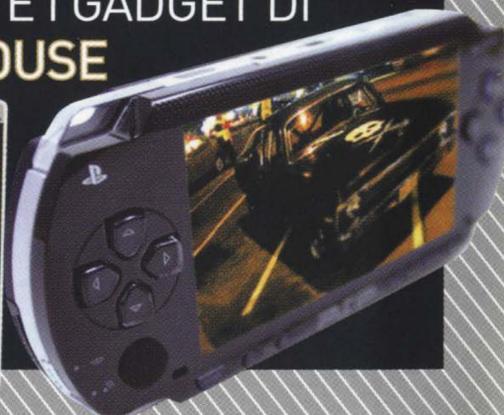
DUE PS2 + GIOCO
SPIDER-MAN 3
E FANTASTICI
GADGET



UNA CHITARRA FIRMATA
BURNOUT DOMINATOR



UNA PSP E I GADGET DI
GRINDHOUSE



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

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

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

PROGRAMMI

TRAILER DEI GIOCHI IN USCITA

SALVATAGGI

WALLPAPER



www.playmediacompany.it

IN EDICOLA A € 6,90

media company
play