

# [Kirby: dal Game Boy a Switch](#)

Il recente *Kirby Star Allies* segna il ritorno della pallina rosa al 2D: un rimando agli inizi della serie di **HAL Laboratories**, datata 1992; più di venticinque anni passati ad ingoiare nemici, rubare le loro abilità e lottare con il malvagio **Re Dedede**.

In questo speciale ripercorreremo la storia di **Kirby**, l'evoluzione della serie e del personaggio, partendo dagli esordi.

## **Kirby's Dream Land, 1992 - Game Boy**

Sapevate che una delle particolarità di **Kirby**, ovvero la possibilità di assorbire i poteri dei propri nemici ingoiandoli, non era presente nel primo titolo della serie? Infatti, in *Kirby's Dream Land* si potevano sì ingoiare i nemici, ma per poterli "sputare" sotto forma di stella. I poteri venivano conferiti da varie tipologie di cibo, come per esempio, un curry speziato che dava al nostro protagonista un respiro infuocato, oppure una foglia di menta che permetteva di sparare aria più volte mentre si volava, e via dicendo.

A parte questi dettagli, *Kirby's Dream Land* si gioca come un normalissimo **Kirby** moderno: un platform a scorrimento orizzontale in 2D, che all'epoca fece successo per la sua immediatezza e semplicità, così come voluto dal designer **Masahiro Sakurai**. E pensare che, inizialmente, il design di **Kirby** era un tappabuchi, ma lo stesso **Sakurai** restò così colpito dalla semplicità del personaggio, che ben si sposava con il concetto del gioco, tanto da decidere di confermare il design del protagonista.

## **Kirby's Adventure, 1993 - NES**

*Kirby's Dream Land* fu così un successo su **Game Boy** che alla **Nintendo** pensarono "perché non lo portiamo sulla nostra console casalinga?". E così nacque *Kirby's Adventure*, remake aggiornato del primo gioco della saga. Qui abbiamo la possibilità di ottenere i poteri dei nemici ingoiandoli, così come la corsa e la scivolata. **Sakurai** ha anche ascoltato i consigli dei fan, che avevano sì apprezzato la semplicità di *Dream Land*, ma con alcuni difetti riscontrabili nella fin troppa facilità e la sua breve durata. E allora i cinque livelli del predecessore divennero sette, con una boss fight per livello. È stato concepito anche per essere rigiocato più volte, grazie alla particolarità di copiare le abilità dei nemici, ed è anche un capolavoro tecnico per la console di **Nintendo**, giunta ormai al suo tramonto. Un'altra particolarità di *Kirby's Adventure* è che in questo titolo fa il debutto uno dei nemici storici di **Kirby**, ovvero **Meta Knight**.

Il titolo è stato poi portato anche su **Game Boy Advance** nel 2002, infatti *Kirby: Nightmare in Dream Land*, è una celebrazione per i dieci anni dall'uscita dell'originale *Dream Land*, con grafica aggiornata ai tempi e l'aggiunta del multiplayer fino a quattro giocatori.

## Kirby's Dream Land 2, 1995 - Game Boy

A due anni dall'uscita del primo titolo, arrivò il seguito diretto, sempre su **Game Boy**. *Dream Land 2* fece tesoro delle migliorie di *Kirby's Adventure*, con l'abilità di copiare i poteri dei nemici e la possibilità di nuotare sott'acqua, oltre all'aggiunta di tre animali che aiuteranno il nostro eroe a superare vari ostacoli: infatti, il criceto **Rick** non ci farà scivolare sul ghiaccio, il gufo **Coo** ci permetterà di volare velocemente controvento e il pesce luna **Kine** ci permetterà di nuotare contro le maree oceaniche. *Dream Land 2* supporta il **Super Game Boy**, l'accessorio che permette di giocare ai giochi del **Game Boy** su **Super Nintendo**, aggiungendo anche una palette di colori ed effetti sonori aggiuntivi.

## Kirby Super Star, 1996 - Super Nintendo

*Kirby Super Star* (*Fun Pak* in Europa) arrivò a fine ciclo vitale del **Super Nintendo**, condividendo quasi lo stesso destino di *Adventure* su **NES**. Ma, al contrario del titolo per **NES**, che era un *port* del gioco per **Game Boy**, *Super Star* era più una raccolta di mini-giochi. Questo perché, secondo **Sakurai**, i giochi dell'era 16-bit stavano diventando troppo lunghi, e quindi cozzava con la filosofia semplicistica e immediata di **Kirby**. Nonostante la sua natura ridotta, *Super Star* introdusse il multiplayer nella serie, grazie alla creazione di un aiutante che ottiene in grado di ottenere i poteri che ha **Kirby** al momento. L'aiutante può essere controllato da un amico, oppure dall'IA se si gioca in singolo. Il gioco ottenne un remake nel 2008 per **Nintendo DS**, chiamato *Kirby Super Star: Ultra*, con grafica aggiornata e dei nuovi mini-giochi.



## Kirby's Dream Land 3, 1997 - Super Nintendo

*Dream Land 3* è il titolo finale della mascotte di **HAL Laboratories** per **Super Nintendo**, purtroppo mai arrivato in Europa prima dell'uscita su **Virtual Console** ai tempi del **Nintendo Wii**. Questo è il primo titolo di **Kirby** che segue le vicissitudini del precedente titolo e, a parte questa particolarità, non aggiunge niente di nuovo alla saga.



## Kirby 64: The Crystal Shards, 2000 - Nintendo 64

*The Crystal Shards* è il seguito diretto di *Dream Land 3*, oltre a esserne il suo upgrade grafico: infatti dal 2D classico della serie, si passa ad un 2.5D, ottenuto grazie alla potenza grafica del **Nintendo 64**. In termini di gameplay, l'unica nuova aggiunta è quella di combinare due poteri per ottenere qualcosa di più potente, come per esempio, unendo le abilità "bomba" e "cutter" si otterrà uno shuriken esplosivo. Il multiplayer è riservato a dei mini-giochi per un massimo di quattro giocatori, anche se pare, dalle prime schermate di anteprima, che *The Crystal Shards* fosse originariamente pensato per poter affrontare la storia anche in multiplayer.



## Kirby and the Amazing Mirror, 2004 - Game Boy Advance

Il primo titolo senza il creatore di Kirby, Masahiro Sakurai, che lasciò HAL Laboratory poco dopo l'uscita di *Kirby Air Ride*. *Kirby and the Amazing Mirror* ha un piglio diverso rispetto ai precedenti capitoli della serie: infatti, è il primo titolo a offrire la modalità principale in multiplayer (attivabile dal cellulare del protagonista, che mette in contatto tutti i possessori del gioco nelle vicinanze) ed è più vicino a un "metroidvania", una novità rispetto al classico platform 2D al quale siamo abituati. Kirby ha anche delle abilità nuove, come **cupido**, che permette al protagonista di avere delle ali con cui volare, e un arco capace di sparare frecce, e **smash**, che replica il comportamento di Kirby su *Super Smash Bros. Melee*.



## Kirby: Canvas Curse, 2005 - Nintendo DS

Nonostante possa sembrare uno *spin-off* della serie principale, *Kirby: Canvas Curse* (*Power Paintbrush* in Europa e *L'Oscurò Disegno* in Italia) è un titolo importante: è completamente diverso dai precedenti, visto che, in questo capitolo, Kirby si può muovere solamente tramite dei percorsi disegnati dal pennino del **Nintendo DS**, e può stordire i nemici con uno scatto ottenibile "tappando" su **Kirby** stesso, così facendo si potranno ottenere anche le abilità degli stessi.

## Kirby: Squeak Squad, 2006 - Nintendo DS

Dopo un anno da *Canvas Curse*, arriva *Squeak Squad* (*Mouse Attack* in Europa), e questa volta si torna più sui binari tradizionali della serie, dopo gli esperimenti del precedente titolo per la console portatile di **Nintendo**. Quindi ritorno al platform 2D, ma con delle novità: infatti **Kirby** può interagire con i livelli, per esempio, tagliando l'erba alta o sciogliendo il ghiaccio usando l'abilità fuoco. **Kirby** può anche conservare diverse abilità o cibi nel proprio stomaco, visualizzato nel secondo schermo della console e combinarle per ottenere abilità più potenti o cibi in grado di dare più punti salute. Un po' lo stesso sistema usato su *The Crystal Shards* per **Nintendo 64**, ma aggiornato.

## Kirby's Epic Yarn, 2010 - Nintendo Wii

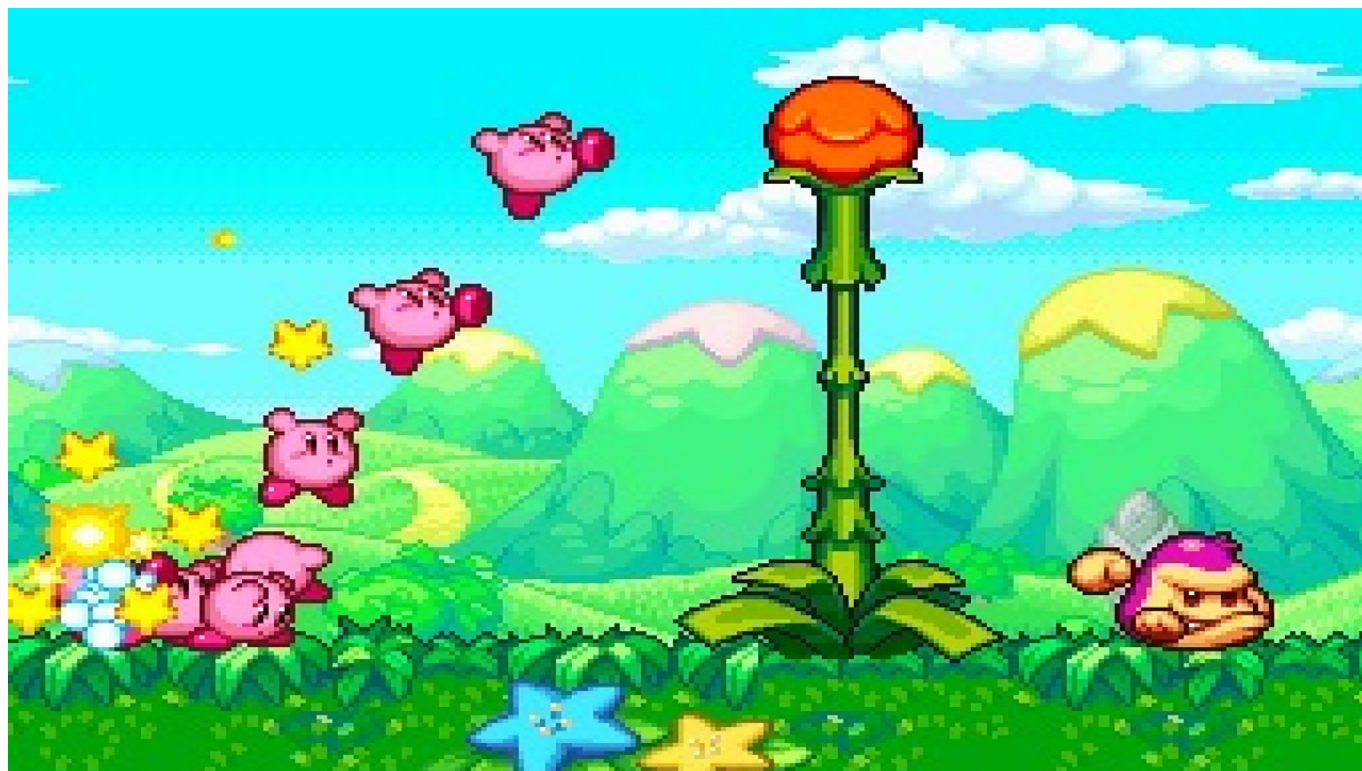
Altro titolo, altro cambiamento! In *Kirby's Epic Yarn* (o *Kirby e la Stoffa dell'Eroe* in Italia) il nostro eroe verrà catapultato in un mondo fatto interamente di lana e, così come nel primo titolo, *Dream Land*, non potrà assimilare le abilità dei nemici, ma potrà avvolgerli con una frusta e usarli come proiettili lanosi. La particolarità del mondo si riflette anche in **Kirby** stesso: infatti non sarà nemmeno capace di volare, ma si trasformerà in un paracadute quando cadrà dalle grandi altezze, oppure, al posto di correre, diventerà un'auto o un mezzo simile, o un sottomarino nelle fasi acquatiche.

Il titolo offre il multiplayer, anche se limitato a soli due giocatori, dove saremo accompagnati dal **principe Batuffolo**, originariamente, il vero protagonista del gioco, che doveva essere chiamato *World of Fluff*.



## Kirby Mass Attack, 2011 - Nintendo DS

*Mass Attack* è un gioco di strategia che prende liberamente ispirazione da *Pikmin*: infatti, in questo particolare capitolo, controlleremo ben dieci **Kirby** tramite il pennino della console portatile **Nintendo**.



## Kirby's Return to Dream Land, 2011 - Nintendo Wii

Un anno dopo l'esperimento di *Epic Yarn*, Kirby torna alla tradizione con *Return to Dream Land* (*Kirby's Adventure Wii* in Europa), riprendendo la struttura 2.5D di *The Crystal Shards*. Non presenta grandi novità, all'infuori del multiplayer fino a quattro giocatori, la possibilità di fare degli attacchi in team e quella di potenziare l'ispirazione di Kirby per poter ingoiare oggetti più grandi o nemici più potenti.

Il gioco ha avuto anche uno sviluppo travagliato, visto che è stato originariamente presentato all'E3 2005 per Nintendo Gamecube, ma per varie vicissitudini, uscì solamente sei anni dopo su Nintendo Wii.





## Kirby: Triple Deluxe, 2014 - Nintendo 3DS

*Kirby: Triple Deluxe* segue gli stili del precedente *Return to Dream Land*: un 2.5D, che, purtroppo, vede l'assenza del multiplayer nella campagna principale. Per il resto, viene utilizzato l'effetto 3D del **Nintendo 3DS**, e viene leggermente modificata la super ispirazione di **Kirby**, adesso ottenibile tramite il frutto miracoloso, che trasforma il nostro eroe in **Hypernova Kirby**. Sono state aggiunte anche tre nuove abilità, ovvero **Campana**, **Scarafaggio** e **Circo**.



## Kirby and the Rainbow Curse, 2015 - Nintendo Wii U

Sequel diretto di *Canvas Curse*, questo *Rainbow Curse* (in Europa noto come *Rainbow Paintbrush* e in Italia *Kirby e il Pennello Arcobaleno*) sfrutta il pennino del **Nintendo Wii U** per offrire un gameplay simile al precedente. La grafica prende ispirazione da *Epic Yarn*, anche se, al posto della lana, il titolo sfrutta la tecnica della *claymation*, ovvero l'animazione a base di plastilina. Torna anche il multiplayer a quattro giocatori, nonostante quest'ultimo renda il gioco molto più semplice: infatti, gli altri tre giocatori, che interpretano **Waddle Dee**, possono trasportare **Kirby** e tirare lance ai nemici. Il titolo è anche il primo della serie a supportare gli **amiibo**.



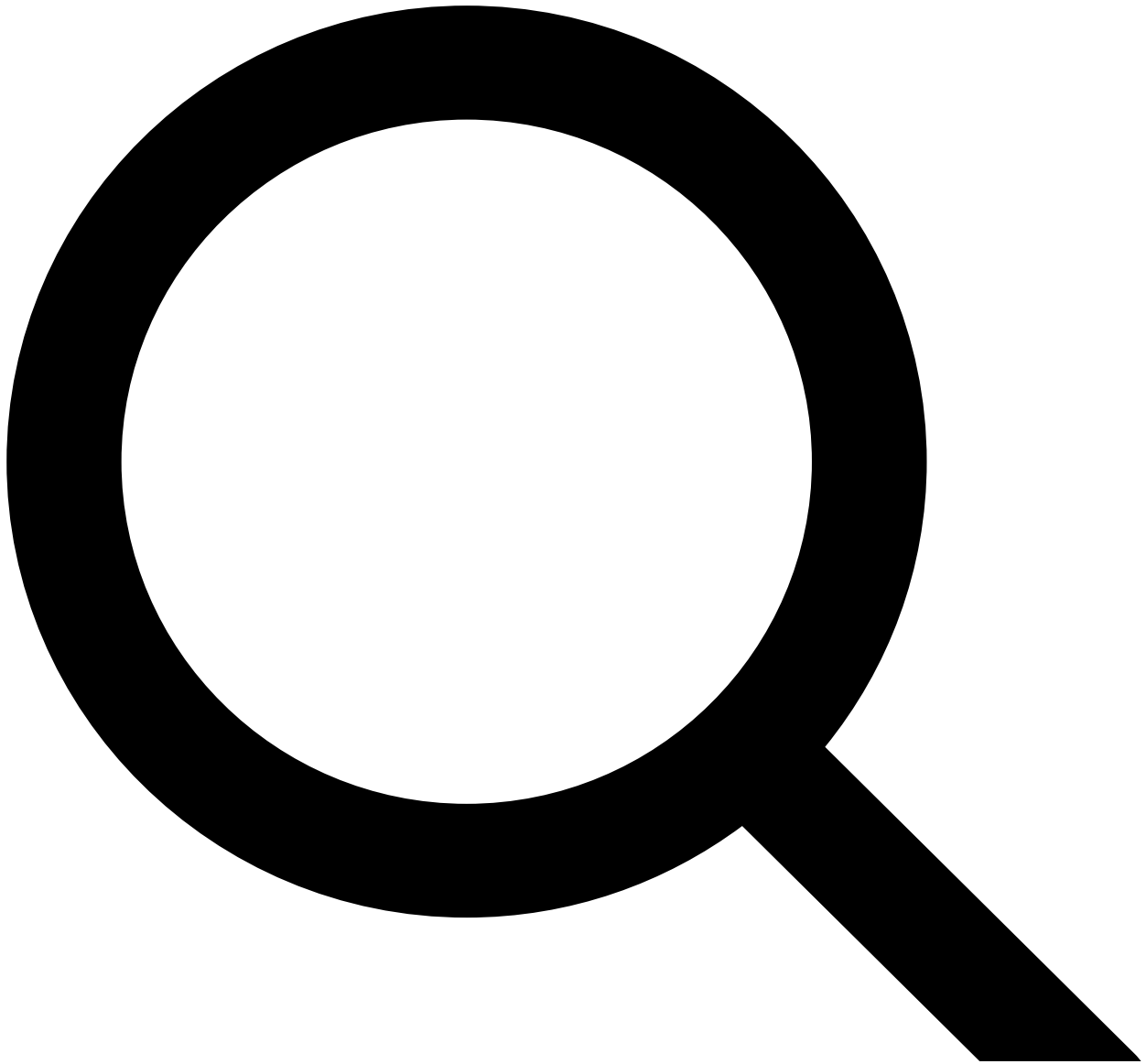
## Kirby: Planet Robot, 2016 - Nintendo 3DS

*Planet Robot* non si differenzia molto da *Triple Deluxe*, all'infuori di tre nuove abilità, ovvero **sensitivo**, **dottore** e **veleno**, e per la presenza di una *mech suit* chiamata **Robobot**. Esso aumenterà i punti salute di **Kirby** e avrà il potere di scansionare alcune abilità dei nemici, come **lama**, **spada** o **parasole**.



## Kirby Star Allies, 2018 - Nintendo Switch

Arriviamo, infine, all'ultima incarnazione del nostro adorabile batuffolo rosa: **Kirby Star Allies**, recentemente uscito su **Nintendo Switch**, racchiude alla perfezione tutto ciò che è stato **Kirby** negli ultimi ventisei anni: si gioca come **Return to Dream Land**, è in 2.5D come **The Crystal Shards**, il *moveset* del nostro protagonista è come quello del primo titolo per **Game Boy**, ma con le novità introdotte da **Kirby's Adventure**. Abbiamo il ritorno degli animaletti di **Dream Land 2**, il supporto agli **amiibo** come **Rainbow Curse** e la combinazione dei poteri come in **Squeak Squad**.



## Spin-off

**Kirby** non è solo platform, anzi! La **HAL Industries**, ai tempi, avrà pensato “**Kirby** è una palla. Approfittiamone per metterlo in qualsiasi tipologia di gioco che presenta delle sfere!”, e infatti nel 1993 su **Game Boy** arrivò **Kirby's Pinball Land**, fortemente ispirato a **Dream Land**, ma con un *layout* da **flipper**. L'anno successivo toccò al **Super Nintendo**, con **Kirby's Dream Course**, un gioco di **golf**, e nel 1995 arrivò il turno di **Kirby's Avalanche**, una versione personalizzata del popolare puzzle game **Puyo Puyo**. Il 1995 è anche l'anno di **Kirby's Block Ball**, *spin-off* uscito su **Game Boy** che richiama lo storico gioco arcade **Breakout**.

Dopo cinque anni, su **Game Boy Color** venne il turno di **Kirby Tilt 'n' Tumble**, particolare puzzle game che sfrutta l'**accelerometro** contenuto nella cartuccia di gioco. Conclude la lista **Kirby Air Ride**, uscito nel 2003 per **Nintendo Gamecube**, e unico titolo della saga uscito per la console: è un particolare gioco di guida, dove bisogna solamente controllare la direzione dei veicoli e non la loro velocità. Nella visione di **Sakurai**, **Air Ride** doveva essere una versione “semplificata” di **Mario Kart: Double Dash**.

Insomma, la nostra amata pallina rosa ne ha fatta di strada in ventisei anni, partendo dalle quattro gradazioni di grigio del **Game Boy**, fino ad arrivare all'esplosione di colori su **Nintendo Switch** col recente ***Kirby Star Allies***, una vera e propria celebrazione del lavoro svolto da **Masahiro Sakurai** e di **HAL Laboratories**, che continua, e continuerà, a far sognare grandi e piccini.