

Dusty Rooms: uno sguardo al MSX

L'obiettivo di questa rubrica è principalmente quello di far scoprire quelle parti di retrogaming curiose, interessanti e, possibilmente, non ancora prese in esame. Oggi, qui a **Dusty Rooms**, daremo uno sguardo ai computer **MSX**, un sistema ancora non comune e che forse non lo sarà mai, probabilmente per via della sua scheda madre, un prodotto da vendere su licenza a terze parti affinché la producessero con i loro mezzi. Certo, il **Commodore 64**, l'**Amstrad**, l'**Apple II** e i computer **Atari** sono stati sicuramente i più popolari negli anni '80 ma se oggi lo scenario dei personal computer è come lo conosciamo, lo si deve principalmente a queste favolose macchine **MSX** che finirono per dettare degli standard in quanto a formati e reperibilità dei software. Per capire l'innovazione portata da questi computer, utili sia per il gaming che per la programmazione, bisogna dare uno sguardo allo scenario tecnologico di quegli anni.



Non fare il Salame! Compra un computer!

Negli anni '80 i computer cominciarono a far parte della vita di milioni di persone e, sia in termini di costi che di dimensioni, erano decisamente alla portata di tutti; in Nord America si assistette a un'impennata per via del **crollò del mercato dei videogiochi del 1983**, in quanto i genitori erano più propensi a comprare un PC per i loro figli con la quale poter sia giocare che studiare, e in Europa, e molte altre parti del mondo, avevano preso piede ancor prima delle console rudimentali come **Atari 2600**, **Philips Videopac (Magnavox Odyssey 2** in Nord America) o il **Coleco Vision**.

Tuttavia, in negozio, scegliere un computer rispetto a un altro era un'impresa tutt'altro che facile: ogni macchina era in grado di leggere videogiochi e eseguire programmi gestionali, creativi o educativi ma, ogni compagnia, proponeva il proprio sistema e linguaggio di programmazione e perciò, senza uno standard, la compatibilità fra le macchine era pressoché nulla; il tutto era aggravato inoltre dalle centinaia di pubblicità che proponevano sempre il loro computer come il più veloce e generalmente migliore rispetto alla concorrenza. Lo scenario era ben diverso da quello odierno in cui sono presenti principalmente due sistemi operativi dominanti e, indipendentemente dal modello fisico che si prende in esame, è molto più facile orientarsi in un mercato che dà meno alternative e in cui la compatibilità è sempre più ampia.

(Pensate, comprate un Commodore 64 per la vostra azienda ma poi, una volta a casa, accendete la TV e c'era Massimo Lopez che vi proponeva il suo migliore computer SAG e voi entravate in paranoia!)

Negli anni '70 un giovane **Kazuhiko Nishi**, studente dell'**Università di Waseda**, cominciava a interessarsi al mondo dei computer, software ed elettronica con il sogno di costruire una console con i propri giochi e poterla rivendere ma, dopo una visita alla fabbrica della **General Instruments**, capì che non poteva comprare dei chip in piccole quantità per poter sperimentare e perciò dovette rinunciare momentaneamente al suo sogno. Cominciò a scrivere per alcune riviste d'elettronica affinché potesse mettere a disposizione la sua conoscenza per la programmazione ma, se voleva trarne il massimo vantaggio da questa attività, doveva necessariamente fondare una sua compagnia e fare delle sue pubblicazioni. Dopo aver lasciato l'università, **Nishi** fondò la **ASCII** per poter pubblicare la sua nuova rivista **I/O**, che trattava di computer, ma nel 1979 la pubblicazione cambiò nome in **ASCII magazine** che si interessava più generalmente di ogni campo dell'elettronica, inclusi i videogiochi. Con il successo della rivista **Kazuhiko Nishi** poté tornare al suo progetto originale, ovvero creare una macchina tutta sua, ma per farlo aveva bisogno di un linguaggio di programmazione; egli contattò gli uffici **Microsoft** riuscendo a parlare, con la prima telefonata, con **Bill Gates** e più tardi, quello stesso anno, riuscirono a incontrarsi. Entrambi avevano la stessa passione per l'elettronica, più o meno lo stesso background sociale (entrambi avevano lasciato gli studi accademici) e dopo diversi meeting aderirono per fare del business assieme. **ASCII** diventò la rappresentante di **Microsoft** in Giappone e **Kazuhiko Nishi** divenne vicepresidente della divisione giapponese della compagnia americana. Grazie a questa collaborazione **Nishi** poté inserire il **BASIC** nel **PC 8000** di **Nec**, la prima volta che veniva incluso all'interno di un computer, ma nel 1982, quando **Harry Fox** e **Alex Weiss** raggiunsero **Microsoft** per poter creare dei software per il loro nuovo computer chiamato **Spectravideo**, egli vide le basi per coniare il suo progetto iniziale e cominciare a produrre una linea di PC compatibili fra loro visto che la macchina era costruita intorno allo **Zilog Z80**, un processore che faceva da punto in comune fra diversi computer e persino console (essendo incluso nel **Coleco Vision**, console che, prima dell'avvento del **NES**, andava molto forte). **Kazuhiko Nishi** voleva che il suo computer fosse piccolo, come quelli che aveva prodotto alcuni anni prima per **Kyocera**, doveva contenere almeno uno slot per delle cartucce ROM, essere facilmente trasportabile ed espandibile e doveva contenere una versione di **BASIC** migliore dei computer **IBM**; così composto era la sua perfetta visione di computer in grado di poter garantire uno standard fra queste macchine. Poco dopo **Nishi** contattò tutte le più grandi compagnie giapponesi come **Casio**, **Mitsubishi**, **Fujitsu**, **Kyocera**, **Sony**, **Samsung** e **Philips**, rispettivamente, che decisero di investire in questo nuovo progetto; fu così che nacque lo standard **MSX**.



(Kazuhiko Nishi e Bill Gates)

Software per tutti!

Come abbiamo già detto, le macchine **MSX** nascono dall'unione di **ASCII** e **Microsoft** nel tentativo di fornire uno standard per i produttori di **PC**. Era parere comune, ai tempi, che "**MSX**" stesse per "**MicroSoft eXtended**" ma **Kazuhiko Nishi**, più tardi, smentì queste voci dicendo che la sigla stava per "**Machine with Software eXchangeability**". Con questo nuovo standard, tutti i computer che esprimevano il marchio **MSX** erano dunque compatibili fra loro; perciò, cosa rendeva un'unità uguale a un'altra? Per prima cosa la **CPU 8-bit Zilog Z80A**, chip creato dall'italiano **Federico Faggini** e che ne costituisce il cervello della macchina, poi abbiamo la **VDP (Video Display Processor) TMS9918** della **Texas Instrument** che offre una risoluzione di 256 x 192, 16 colori per *sprite* di 32 pixel, il chip sonoro **AI36910** della **Yamaha** che offre tre canali e tre ottave di tonalità e infine la **ROM** di 32kb contenente il **BASIC** di **Microsoft**; il computer è comprensivo di **tastiera** ed è possibile attaccare **mangianastri**, strumento essenziale per i computer dell'epoca, **lettore floppy**, almeno una porta per i **joypad** e ha anche una porta d'espansione. Tipico di molti **MSX** era un secondo slot per le cartucce che, inserendone una seconda, permetteva miglioramenti, cheat e persino espansioni per un determinato software (dopo vi faremo un esempio). Per via delle diverse aziende che producevano i computer **MSX** è difficile arrivare a un numero preciso di computer venduti nel mondo ma, per darvi un'idea, nel solo Giappone sono stati venduti ben cinque milioni di computer, praticamente la migliore macchina da gaming prima dell'arrivo del **Famicom**. Le macchine ebbero successo anche in altri paesi come Olanda, Spagna, Brasile, Corea del Sud, Arabia Saudita e persino in Italia e Unione Sovietica. Al fine di proporre una macchina sempre più potente, ci furono ben altre quattro generazioni di **MSX**: **MSX2**, rilasciato nel 1985, **MSX2+**, nel 1988, e **MSX TurboR** nel 1990. La differenza nelle prime tre stava nel nuovo processore **Z80** che poteva permettere molti più colori su schermo e una velocità di calcolo maggiore, mentre l'ultimo modello presentava un processore 16-bit **R800** ma purtroppo, essendo a quel punto rimasta solamente **Panasonic** a produrre gli **MSX**, non fu supportato a lungo. Come abbiamo accennato, i computer **MSX** erano le macchine dominanti per i videogiochi casalinghi in Giappone, anche se per poco tempo visto che il **Famicom** arrivò poco dopo, lo stesso anno; tuttavia, nonostante il dominio generale della console **Nintendo**, il sistema fu supportato fino all'ultimo e tante compagnie, come

Hudson Soft e **Compile**, sfruttarono ogni capacità di questa curiosa macchina; l'eccezione va fatta per **Konami** che, nel 1983, fondò un team dedicato per produrre giochi su **MSX**, un anno prima di firmare per **Nintendo**. Finita la festa, nel 2001 **Kazuhiko Nishi** ha annunciato il revival del **MSX** rilasciando liberamente l'emulatore **MSXPLAYer**, dunque, [eticamente](#), siamo liberi di goderci questi giochi sul nostro PC (anche perché il **Project EGG**, una piattaforma simil **Steam** per i giochi per computer giapponesi, qui non c'è); tuttavia, nulla vieta di recuperare l'hardware originale anche se dovete tener conto dell'alto prezzo dei giochi; un'ultima buona alternativa è recuperare la **Konami Antiques MSX Collection** per **Sony PlayStation** e **Sega Saturn** che vi permetterà di giocare a molti titoli (la versione per la prima è divisa in quattro dischi mentre la seconda include tutti i giochi). Diamo uno sguardo a 10 giochi essenziali di questa macchina (ci scusiamo in anticipo se la maggior parte dei giochi saranno **Konami!**).



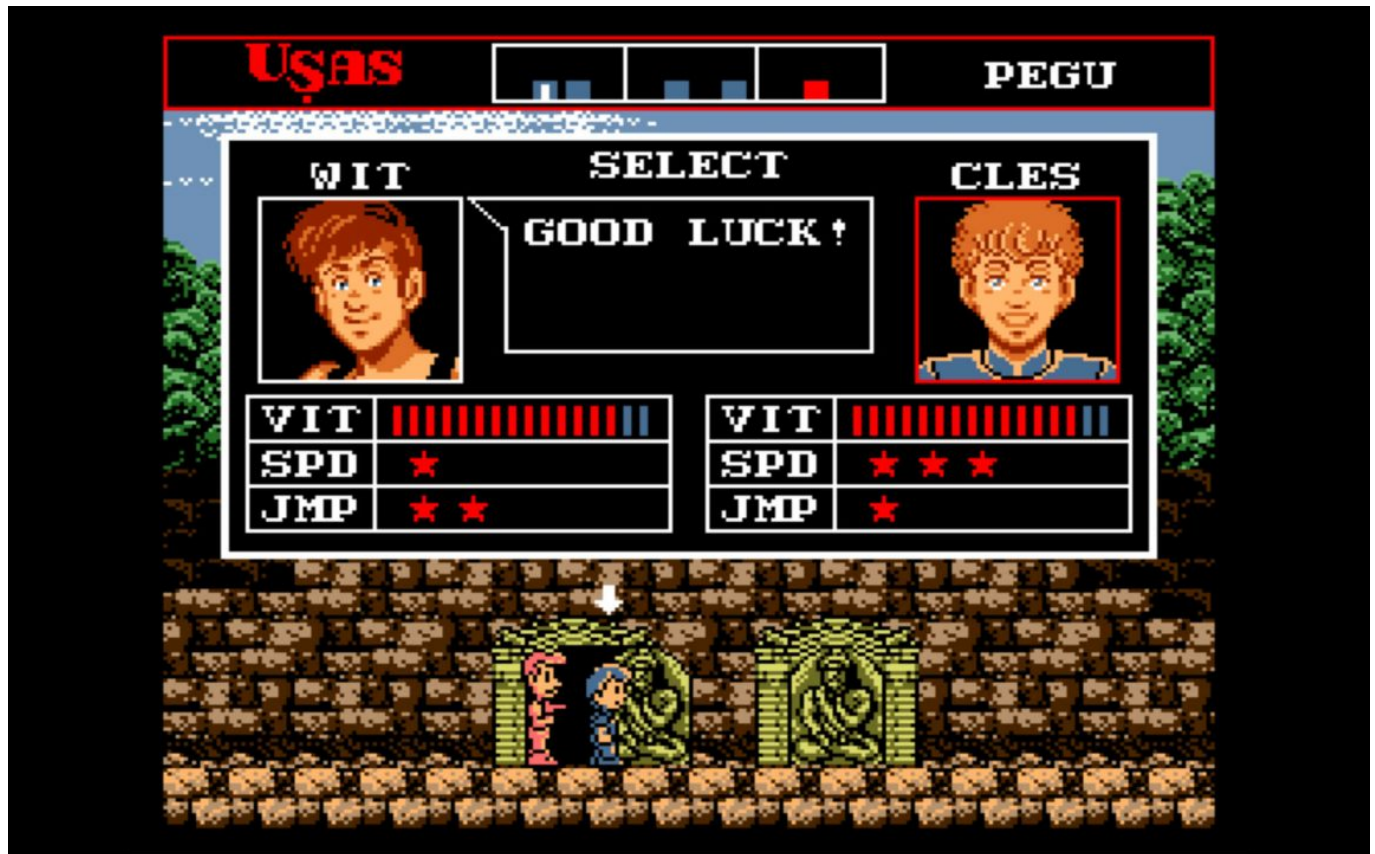
10. King's Valley 2

Un platformer che unisce elementi puzzle alla **Lode Runner**. Per procedere ai livelli successivi servirà collezionare tutte le pietre dell'anima sparse negli stage utilizzando i vari strumenti presenti, cui potremmo utilizzarne solo uno per volta. Man mano che si procede, gli scenari diventeranno sempre più grandi e difficili perciò non bisogna prendere questo gioco sottogamba. Una feature interessante, molto avanti per i suoi tempi, era l'**editor dei livelli**: una volta completati si potevano salvare in un floppy e scambiarli con gli amici.



9. Treasure of Usas

Un *action platformer* poco conosciuto ma comunque molto curioso che potrebbe interessare molto ai fan di **Uncharted** e **Tomb Raider**. **Wit** e **Cles** sono due cacciatori alla ricerca del tesoro di **Usas** e dovranno attraversare cinque città antiche per poterlo ritrovare. Il primo ha una pistola e migliori abilità nel salto mentre il secondo è un maestro di arti marziali e più agile. Le loro abilità sono migliorabili collezionando le monete negli stage e il gioco presenta la curiosa meccanica degli umori: nello stage infatti, sono sparse le cosiddette **carte dell'umore** che, una volta raccolte, cambieranno i nostri attacchi. Una vera chicca se siete amanti di **Castlevania** o **Mega Man**.



8. Penguin Adventure

A **Hideo Kojima** game... ebbene si! Prima di **Snake** e i loschi tipi di **Death Stranding** (di cui non sappiamo ancora nulla) il noto programmatore ha prodotto questo gioco "puccioso" in cui dobbiamo far riunire **Pentaro** alla sua amata principessa. Nonostante il gioco abbia una struttura **arcade** apparentemente semplice, ovvero una sorta di **platformer automatico simil 3D** (oggi potremmo definirlo un **runner** per smarphone), questo gioco ha molte meccaniche intriganti come **un in-game store, warp zone**, tanti **easter egg** e persino un **finale alternativo**. Mai giudicare un libro dalla sua copertina!



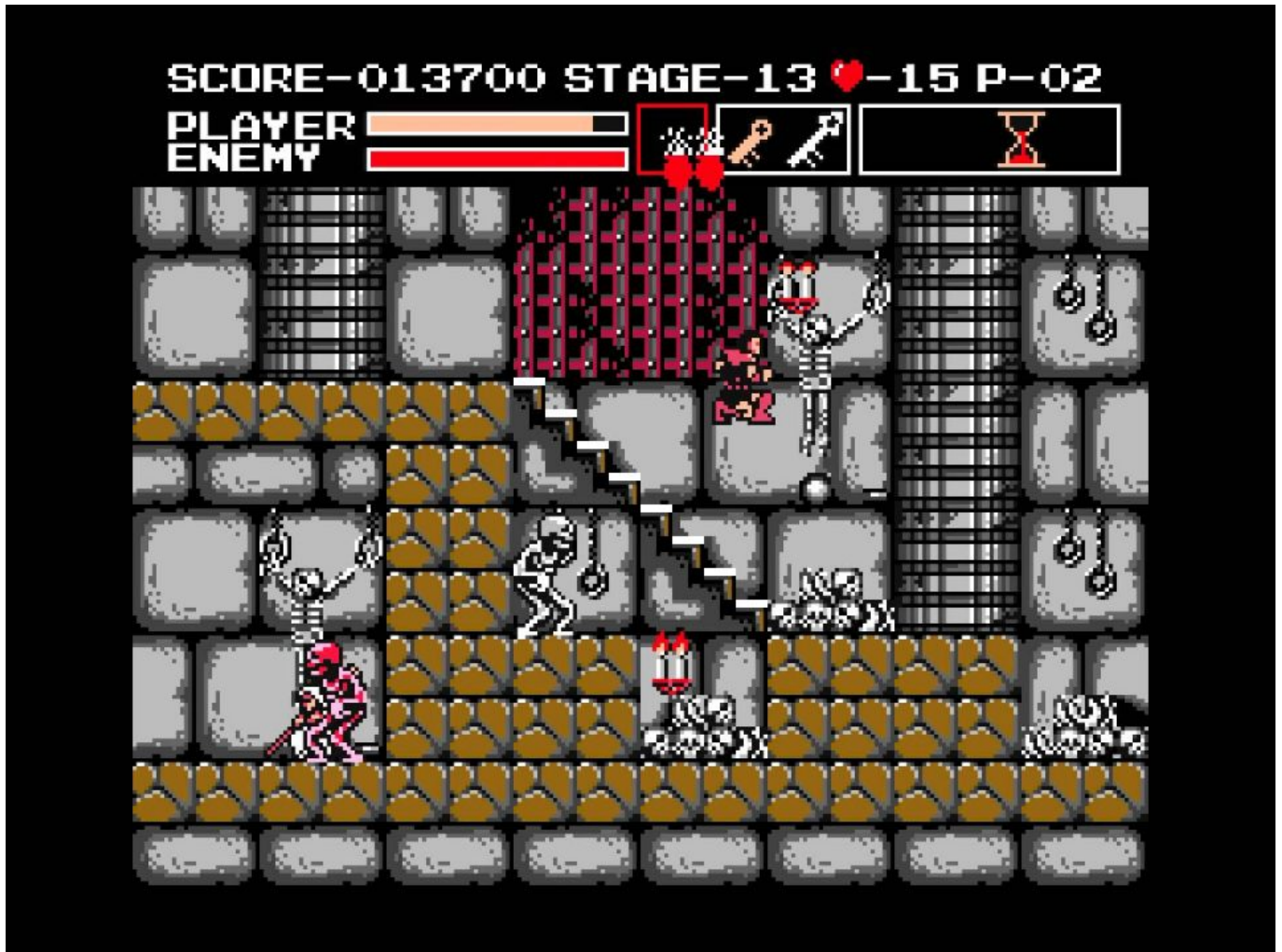
7. King Kong 2

Essendo liberamente ispirato al film *King Kong Lives* (o *King Kong 2*), controlleremo **Hank Mitchell** alla ricerca di **Lady Kong**. Raccomandiamo questo titolo ai fan del primo *The Legend of Zelda* in quanto molto simile e con tante caratteristiche interessanti che lo rendono davvero un bel gioco. Siate sicuri di trovare la **rom "patchata"** poiché non è mai stato rilasciato in Europa.



6. Vampire Killer

Sembrirebbe un porting per **MSX2** di *Castlevania* per **NES** ma così non è; sebbene il gioco abbia più o meno la stessa grafica, esso presenta un gameplay totalmente diverso. Questo titolo, anziché concentrarsi nelle sezioni di *platforming*, è più basato sull'esplorazione e il *puzzle solving*: per avanzare bisognerà trovare la *skeleton key* e per farlo ci serviranno armi, oggetti e chiavi per aprire forzieri contenenti power up che si riveleranno utili allo scopo. Il gioco ha un *pacing* ben diverso dall'originale per **NES** ed è raccomandato ai giocatori più pazienti (anche perché le vite sono limitate e mancano i continue) ma anche ai più accaniti fan della saga.



5. Aleste

Unico gioco non **Konami** di questa lista, è uno *shoot 'em up* sensazionale di **Compile**; uscito originariamente per **Sega Master System**, questa versione presenta due stage extra e una difficoltà più abbordabile. Di questo gioco stupiscono principalmente la grafica, la strabiliante colonna sonora resa con un chip FM montato sulla cartuccia e l'azione velocissima (tipica della serie) che dà vita a battaglie in volo spettacolari. Provare per credere!



4. The Maze of Galious - Nightmare II

Concepito originariamente per competere con *Zelda II: The Adventure of Link*, *The Maze of Galious* è un difficilissimo **metroidvania** per i più allenati. In questo popolarissimo titolo per **MSX**, bisognerà esplorare un castello immenso alla ricerca delle dieci sub aree, dove risiedono demoni da sconfiggere, ma anche degli oggetti sparsi nel castello che espanderanno le abilità dei nostri **Popolon** e **Aphrodite**. *The Maze of Galious* è il secondo titolo della saga **Nightmare**, il cui primo titolo era un **top down shooter** alla *Ikari Warriors* e il terzo un **RPG** (per **MSX2**), ed è certamente il più bello. Nel 2002, questo titolo è stato soggetto di un curioso remake non ufficiale e il suo acclamato gameplay è stato ripreso nel similissimo *La Mulana*, considerato il suo sequel spirituale. Se siete fan dei **metroidvania** questo è certamente un titolo da giocare, anche per coloro che apprezzano le vere fide come *Ghosts 'n Ghouls*, il già citato *Zelda II* o, chissà, magari anche *Dark Souls*! Vi raccomandiamo di giocarci con un *walkthrough* o almeno una mappa del castello; se siete dei masochisti fate pure senza!



3. Nemesis 2 e 3 + Salamander

Un pari abbastanza assurdo ma vi assicuriamo che non c'era modo per rendere giustizia a questi tre spettacolari titoli. I primi due sono dei sequel di **Gradius** mentre il **Salamander** proposto su **MSX** è completamente diverso dalla controparte per **NES**. Questi titoli della saga di **Gradius** su **MSX** presentano, insieme a delle colonne sonore squisite espresse con l'esclusivo chip **SCC**, un gameplay profondissimo attraverso power up espandibili, oggetti e sezioni bonus nascosti nei livelli e lo storytelling più dettagliato della saga. In **Salamander**, inoltre, per ottenere il finale migliore bisognerà inserire la cartuccia di **Nemesis 2** nel secondo slot per completare il vero livello finale e mettere fine alla minaccia dei **bacterion**; altro che **DLC** e **Amiibo**! **Nemesis 2** e **Salamander** sono i titoli più difficile mentre **Nemesis 3: The Eve of Destruction** è il più accessibile, perciò, se volete provarli, vi consigliamo di partire da lì. Tuttavia, dovrete abituarvi allo scrolling "scattoso" di questi titoli in quanto gli **MSX**, prima della seconda generazione, non erano in grado di offrire un'azione fluida e senza problemi;



2. Metal Gear e Metal Gear 2: Solid Snake

È più che risaputo che la saga di *Metal Gear* ha origini nel **MSX2** e che quelli per **NES** non sono i veri punti iniziali della saga (per *Snake's Revenge*, sequel non canonico del primo titolo, **Hideo Kojima** non era neppure stato chiamato per lo sviluppo del gioco). Entrambi i *Metal Gear*, soprattutto il secondo, sono dei giochi incredibili per essere dei giochi in 8-bit e, nonostante in molti ignorino questi due titoli, sono fondamentali per la fruizione dell'intera saga. Molte degli elementi visti in *Metal Gear Solid* come le chiavi sensibili alla temperatura, l'assalto all'interno dell'ascensore, l'abbattere l'Hind-D con i missili stinger e lo sgattaiolare nei condotti d'aria erano già stati introdotti in *Metal Gear 2: Solid Snake*; altri due titoli immancabili per **MSX** e giocabili persino in *Metal Gear Solid 3: Subsistence*. Non avete scuse per non giocarli!



1. Space Manbow

Questa rubrica si chiama **Dusty Rooms** e, pertanto, lo scopo è quello di farvi riscoprire titoli dimenticati e particolarmente interessanti; considerate quest'ultima entrata come un nostro personale regalo. **Space Manbow** è uno *shoot 'em up* strabiliante pieno d'azione e retto da una grafica dettagliatissima per essere un gioco 8-bit, una colonna sonora spettacolare resa col chip **SCC** e un gameplay vario e mozzafiato, reso ancora più intrigante grazie allo scrolling fluido del **MSX2** (cosa di cui i titoli di **Gradius** non poterono godere). Nonostante le lodi di critica e fan, **Space Manbow** rimane, a tutt'oggi, relegato a **MSX** e **Konami**, al di là di qualche cameo in qualche altro titolo, non ha mai preso in considerazione l'idea di un sequel (anche se ne esiste uno non ufficiale fatto dai fan uscito tanti anni dopo su **MSX2**), né allora né tanto meno adesso. Diamo a questo capolavoro l'attenzione che merita!



Honorable mentions

Che dire? Dieci posizioni sono veramente poche per una console che ha dato così tanto ma qui, vi vogliamo dare un altro paio di titoli da rivisitare su **MSX**:

- **Snatcher & SD Snatcher**: altri due titoli di **Hideo Kojima**. Il primo è una visual novel mentre l'altro ricalca la stessa storia ma in veste RPG. Recuperate il secondo su **MSX2** ma giocate **Snatcher** altrove in quanto la versione per **MSX** è incompleta e inconcludente.
- **Xevious: Fardraut Saga**: da un semplice *coin-op* per arcade a uno **SHMUP** moderno con trama ed espansioni varie. Un titolo decisamente da recuperare!
- **Eggerland 2**: il secondo gioco della saga di **Lolo e Lala**. Un puzzle game da capogiro per riscoprire le origini dello studio **Hal**.
- **Ys (I, II & III)**: una delle saghe RPG più strane e sottovalutate di sempre. Giocare questi titoli su **MSX** non è raccomandabile per via della barriera linguistica ma il loro aspetto su questo computer è decisamente sensazionale.
- **Quarth**: un puzzle game **Konami** molto interessante che metterà alla prova il vostro ingegno. Un'altro bel gioco da recuperare

(Per finire, vi lasciamo con questa bella intervista con Bill Gates e Kazuhiko Nishi riguardo i computer MSX)

(E questa fantastica pubblicità italiana!)

[Speciale E3: Annunciato il remake di Resident Evil 2](#)

Parte di questa conferenza è sicuramente all'insegna del gore, e *Resident Evil* non poteva non mancare. Tra topi, zombie e cadaveri dilaniati, ecco che spunta l'immane protagonista: **Leon Scott Kennedy**. *Resident Evil 2* uscirà il 25 gennaio 2019.

[Capcom rinnova nuovamente il marchio per Deep Down](#)

Uno dei titoli più attesi al lancio di **PS4**, tanto da essere presentato al grande pubblico in contemporanea, fu **Deep Down**, sviluppato da **Capcom** con il nuovo motore grafico **Panta Rhei**. Successivamente però, tra 2013 e 2014, non se ne seppe più nulla, a parte i costanti rinnovi del *trademark* da parte della software house, che sarebbero scaduti definitivamente questo mese, come da legge statunitense per i diritti commerciali. Ma a quanto pare, il nome è stato registrato ex-novo, il che potrebbe significare che il progetto è ancora in fase di sviluppo. L'ultima richiesta di estensione è ancora più confortante, motivata con "ricerca e sviluppo". Incrociando le dita, potremmo vederlo tra qualche giorno all'**E3** di Los Angeles.

[Dusty Rooms: la saga di Thunder Force](#)

Come abbiamo ribadito in molti altri nostri articoli, la retromania è in piena attività; molti titoli vengono riscoperti e sempre nuovi modi per giocarli, che riguardino nuovi hardware come le retroconsole, le console originali o altri discussi nella [precedente rubrica](#), vengono proposti ai giocatori più nostalgici. Oggi, specialmente su **Nintendo Switch** e **Steam**, un vecchio genere videoludico sta tornando di moda e i più appassionati sperano ogni giorno nel ritorno delle loro saghe preferite, che siano sequel, remake o remastered: parliamo degli **shoot 'em up**, uno dei generi più antichi del gaming e uno dei più iconici. Negli anni '80 e '90, sia nelle arcade che a casa, titoli come **Gradius**, **R-Type**, **1943**, **Darius**, **Pulstar** e molti altri erano sulla cresta dell'onda e appassionati e casual hanno sempre apprezzato questo genere per la sua natura avvincente e tosta difficoltà; nonostante il genere fosse in continua evoluzione (vedi l'avvento, più tardi, dei **Bullet Hell**) e continuavano a uscire titoli sempre più raffinati, come **Radiant Silvergun**, **Einhänder**, **Darius Gaiden**, **Ikaruga**, **Gradius V** e **R-Type Final**, in occidente fu messo da parte poco per volta e molte nuove uscite furono riservate al Giappone dove gli **SHMUP** (abbreviazione comunissima di "shoot 'em up") sono sopravvissuti nonostante il calo nelle arcade (che per loro non fu

destabilizzante). A oggi il genere è abbastanza in fermento grazie alle uscite indie, come *Crimzon Clover: World Ignition* e *Super Hydorah*, e ai colossi del genere, come CAVE , G.Rev e Treasure, che allietano gli appassionati con vecchie e nuove uscite, di questi tempi in tutto il mondo grazie a piattaforme come Steam, ma le sage storiche degli anni '90, soprattutto *Gradius* e *R-Type*, sembrano in stallo.

Una delle saghe di cui si sente di più la mancanza, e una fra le più amate degli appassionati degli SHMUP, è certamente *Thunder Force* di Technosoft, un developer che regalò ai giocatori molti shooter come *Herzog Zwei*, *Hyperduel* e *Blast Wind* ma anche altri titoli come *Devil's Crush*, che era un gioco pinball, e *Nekketsu Oyako*, un beat 'em up; a ogni modo, *Thunder Force* era certamente il loro franchise di punta, una saga di titoli in grado di dettare legge sul fronte degli SHMUP e uno di quei tanti titoli della libreria del Sega Mega Drive/Genesis in grado di far voltare la testa ai possessori del Nintendo Entertainment System e persino Super Nintendo.

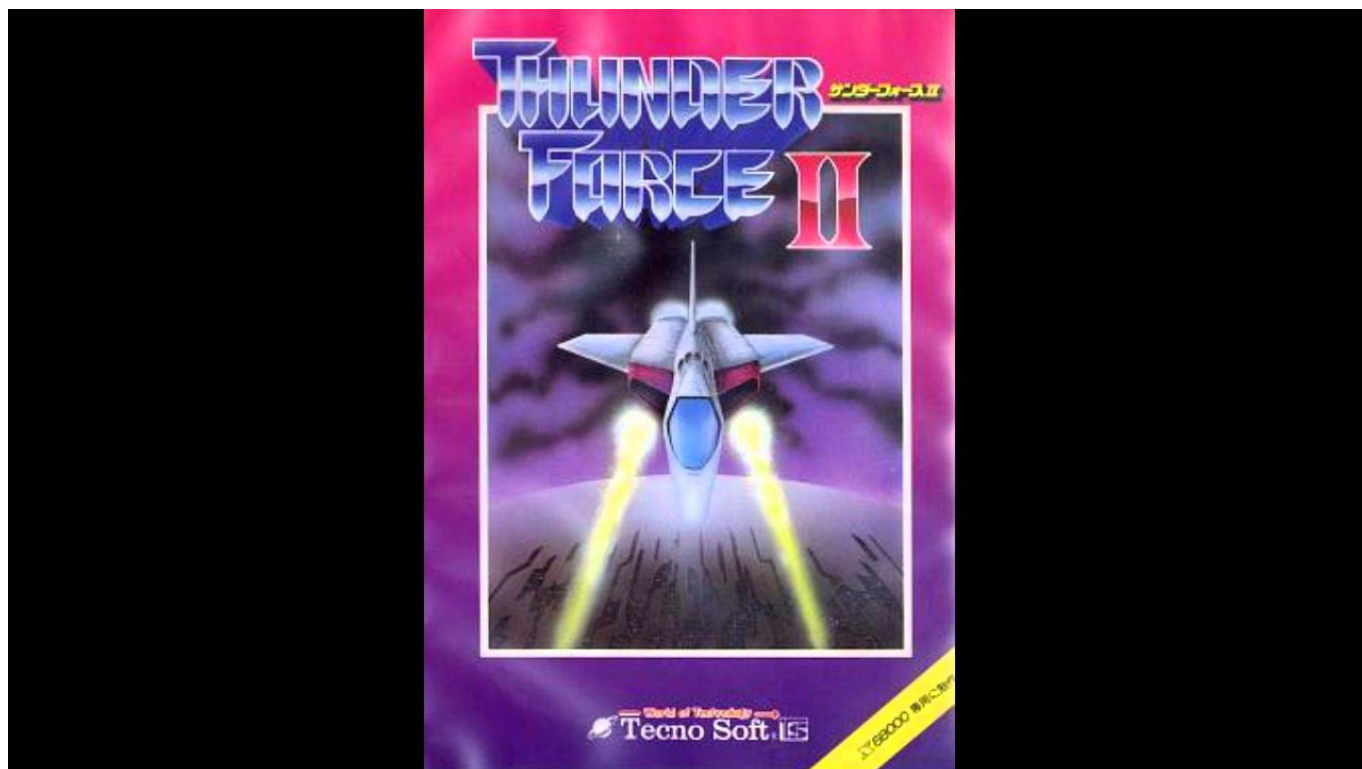


Le umili origini e il Mega Drive

Al contrario di ciò che si possa pensare, il primo *Thunder Force* uscì nel 1983 su molti computer giapponesi come lo Sharp X-1 e il NEC PC 8801, anni prima di *Gradius* e *R-Type* (cui, solitamente, vengono considerati gli innovatori del genere); nonostante il precoce arrivo sul mercato, il gioco era un semplice "top down shooter", sulla scia di *Bosconian* e *Sinistar* ma con i bersagli in superficie come in *Xevious* (dunque ben lontano da ciò che il genere sarebbe diventato più in là), e l'obiettivo era volare nell'area di gioco, con la nostra navicella della federazione spaziale, per distruggere le basi dell'Impero Orn. Un po' come *Steet Fighter* (l'omonimo titolo che diede il via alla nota saga picchiaduro), il primo *Thunder Force* non ebbe grande risonanza nel mondo degli shooter e ciò che avrebbe reso grande la saga Technosoft doveva ancora arrivare.

Quattro anni dopo arrivò il sequel *Thunder Force II*, prima sul (fantastico) computer giapponese Sharp X68000 e poi su Sega Mega Drive, dove in Nord America fu inserito nella linea dei titoli di lancio. L'arrivo sulla console 16-bit fu molto importante non solo perché la saga arrivò ai giocatori di

olteoceno ma anche perché **Technosoft** fu uno dei primi *developer* a firmare per **Sega** ed erano pronti a evidenziare tutte le grandi caratteristiche del **Mega Drive**. Il titolo introdusse tantissime novità che caratterizzarono la saga di fronte alla spietata concorrenza delle altre case videoludiche: gli stage **top-down** vennero affiancati da degli stage *sidescroller* tradizionali (alla **Gradius**), venne inserito il sistema di power up tipico della saga ma soprattutto il nuovo timbro caratteristico dell'audio e delle composizioni (su uno stile molto rock/metal) contribuì a dare al gioco una colonna sonora, per l'epoca, spaventosa. La strategia chiave del gioco, ma più precisamente di tutta la saga, si cela soprattutto nel **tirar fuori le giuste armi nel momento più propizio**: come ogni **SHMUP** che si rispetti, in **Thunder Force II** bisogna collezionare i **power up** in volo ma, a differenza di molti altri titoli simili, tutti rimangono disponibili al giocatore ed è dunque possibile risSelectedarli, durante il gameplay, a seconda della situazione che ci viene posta davanti; ogni arma, che variano a seconda del tipo di gameplay, ha i suoi pregi e difetti e pertanto conoscere ogni singolo power up (e dunque icona del gioco) è essenziale per gestire ogni tipo di situazione anche perché, se verremo colpiti, perderemo ogni power up collezionato ripartendo col pattern d'attacco base. Le due versioni sono semi-identiche ma preferire l'una o l'altra è questione di gusti personali: la versione per **Sharp X68000** ha una grafica migliore, delle cutscene di presentazione, qualche power up in più e alcune clip vocali tagliate dalla versione per **Mega Drive** (come la famosa: «Shit!»); la seconda presenta degli stage *sidescroller* più ampi in larghezza, qualche arma esclusiva, una difficoltà più abbordabile e, a oggi, è possibile reperirlo con più facilità. Dopo un inizio un po' sottotono il nuovo titolo della **Technosoft** era decisamente più definito e l'occidente accolse più che positivamente **Thunder Force II** (seppur nessuno giocò mai al primo titolo) rimanendo affamato per un nuovo titolo.

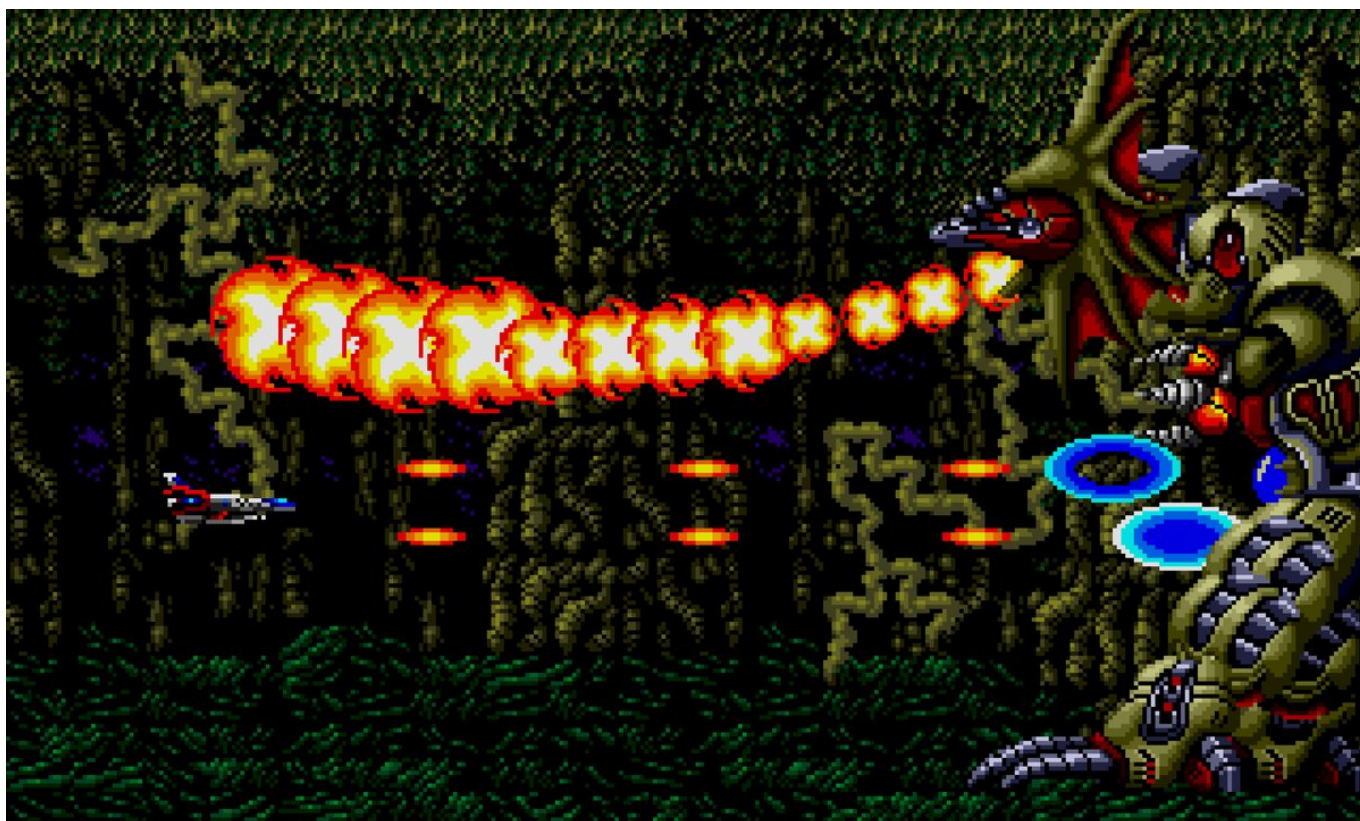


Thunder Force III e l'arrivo nelle arcade

Nel 1990 arriva **Thunder Force III** e anche questo, come il predecessore, porta diverse novità: ci fu un grosso miglioramento sul fronte del comparto grafico, quando si perde una vita viene perso solamente il power up che si stava usando al momento dell'esplosione, è possibile cambiare la

velocità della navetta durante il gameplay e, il più importante, i livelli *top-down* vengono soppiantati definitivamente in favore di dei livelli **sidescroller** eccellenti.

Il successo di **Thunder Force III**, sempre fortemente caratterizzato dalle “sonorità **Technosoft**”, fu tale da ricevere un porting per il mercato arcade che prese il nome di “**Thunder Force AC**”, il primo titolo della compagnia per le sale giochi. Questo titolo era più o meno un porting della versione per **Mega Drive** ma furono cambiate alcune cose come l’interfaccia grafica per la selezione dei **power up** e i punteggi (che adesso si trovavano in basso) e due stage che furono ridisegnati e accompagnati da nuovi brani; **Thunder Force AC** uscì più in là per **Super Nintendo** con il nome di **Thunder Spirits** ma il porting che ne uscì fu problematico e certamente non all’altezza né del cabinato né dell’originale per **Mega Drive**. Il gioco soffriva di rallentamenti quando le schermate erano troppo “affollate” (chiamarli cali di framerate è errato per questo tipo di console) e, nonostante il superiore chip sonoro, non riuscì a restituire le sonorità tipiche della saga; titoli come questo confermarono con più decisione che lo **SNES** era, sì, una macchina superiore al **Mega Drive** ma il suo processore ([più lento rispetto alla concorrenza](#)) non riusciva a restituire l’azione frenetica tipica degli **SHMUP** e pertanto la console **Sega** ne ospitò diversi, uno più bello dell’altro. La migliore versione casalinga è indubbiamente quella per **Mega Drive** e **Thunder Force III** rimane a oggi uno dei migliori **shoot ‘em up** per il sistema.

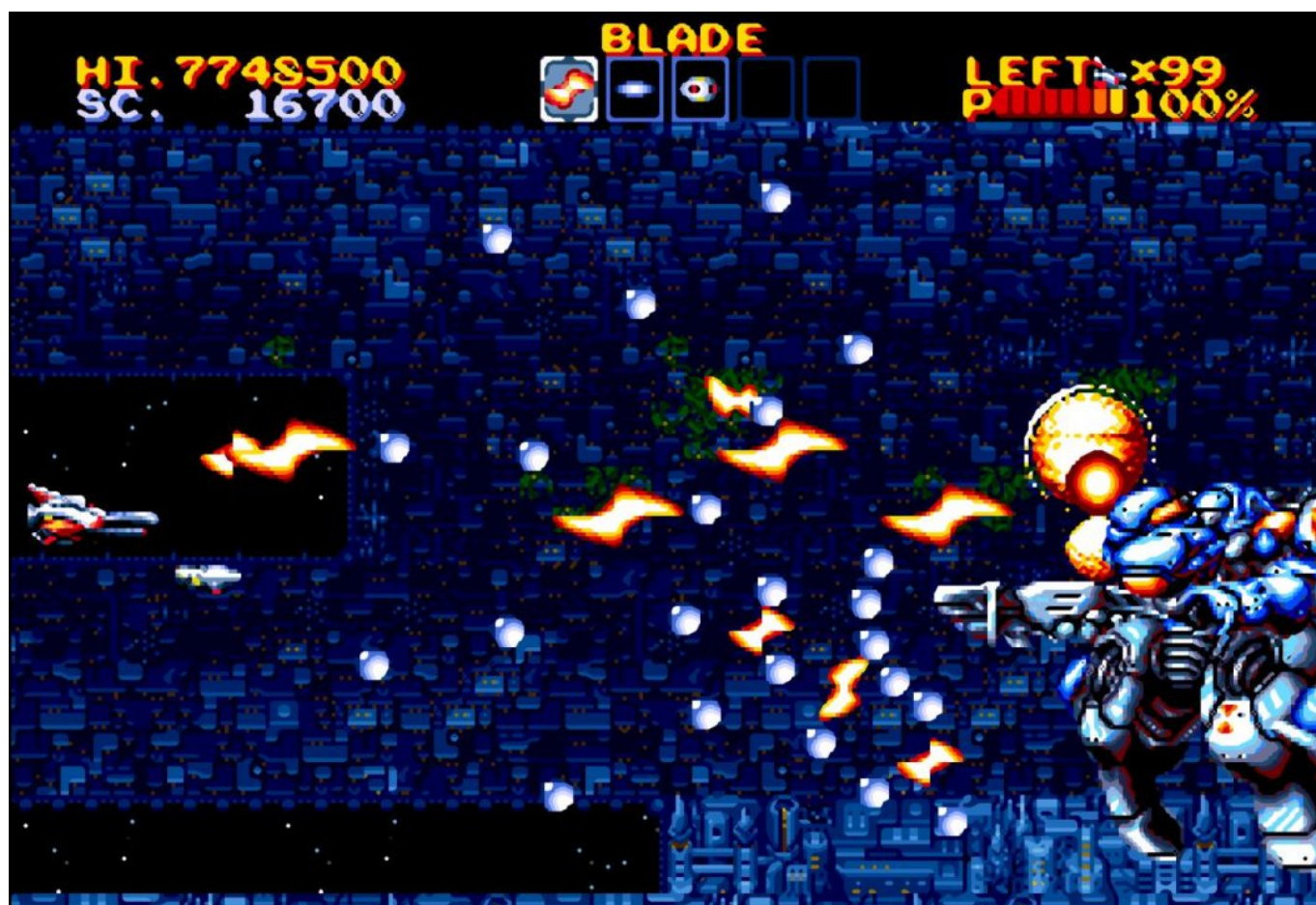


L'eccellenza di Thunder Force IV

Thunder Force IV, rilasciato nel 1992, perfezionò un concept già eccellente di suo, portando il **Sega Mega Drive**, per cui ne era esclusivo, al limite delle sue capacità. Gli sviluppatori trassero il massimo sia in termini di potenza, mantenendo un'azione sempre al massimo della velocità, che in termini di qualità grafica grazie a un ingegnoso uso dei diversi layer di scorrimento della console **Sega**, dando una sensazione di profondità come pochi altri titoli per i tempi; inoltre, **Thunder Force IV** fu uno dei pochissimi titoli del **Mega Drive** a essere ottimizzato per il **50Hz**, il

che significa che la versione **PAL** non solo girava a **60HZ**, come un gioco **NTSC**, ma non aveva neppure le bande nere al di sopra e al di sotto dello schermo. I tre compositori della colonna sonora (**Toshiharu Yamanishi**, **Takeshi Yoshida** e **Naosuke Arai**) composero ben oltre un'ora e mezza di musica, sempre dalle sonorità **rock**, **metal**, **jazz** e **fusion**, e si avvalsero non solo del **chip FM**, tipico del **Mega Drive**, ma anche del **chip PSG** che era presente all'interno della macchina per permettere la compatibilità con i titoli per **Master System**; il [risultato](#) che ne uscì fu semplicemente strabiliante!

Thunder Force IV non fu un gioco soltanto un gioco impressionante in termini di potenza ma anche in termini di gameplay, in quanto presenta, probabilmente, i livelli più belli della serie e una nuova arma che si ottiene dopo il livello 5, e anche in termini di storytelling in quanto la scena finale lasciò i fan della saga nel dubbio più totale in quanto non si capì esattamente cosa successe al **Rynex**, la nave pilotata dai giocatori, al termine della cutscene di chiusura. Secondo molti, anche tenendo conto delle specifiche dell'hardware e delle tecniche utilizzate per svilupparlo, questo titolo rappresenta il punto più alto della serie; l'unica pecca di questo gioco, circoscritta solamente per il mercato Nord Americano, è il cambio del titolo in **Lightening Force: Quest for the Darkstar**, scritto per altro con un errore ortografico (la grafia corretta è "lightning"), e perciò, nonostante le ottime recensioni e riscontri nei negozi, pochi fan sapevano che questo titolo era in realtà il sequel di **Thunder Force III**.



Il salto al 3D

Con l'arrivo del **Sega Saturn**, prima di rilasciare il successivo episodio della saga, **Technosoft** decise di rilasciare nel 1996, in Giappone, una bellissima collezione, divisa in due volumi, contenente

tutti i titoli della serie (escluso il primo): **Thunder Force Gold Pack 1** conteneva **Thunder Force II** e **III**, mentre il **Gold Pack 2** conteneva **Thunder Force AC** e **VI**. Il nuovo **Thunder Force V**, uscito nel 1997 per la console 32-bit di Sega, fu il più profondo in termini di storyline: il **Rynex** vagò per secoli nello spazio in condizioni critiche e fu trovato da dei terrestri che ripresero il controllo della nave grazie a un'intelligenza artificiale sulla luna che, più avanti, si sarebbe ribellata e avrebbe dichiarato guerra alla terra. In termini di gameplay fu introdotta una bellissima nuova arma chiamata "**Free Range**" e la possibilità di mandare il propri power up in "**over weapon**", rendendoli temporaneamente più potenti ed efficaci rispetto alla loro forma base. La maggior parte degli elementi sullo schermo, soprattutto la nave pilotata e i nemici, furono resi in 3D ma il gioco mantenne il suo stile 2D e ciò lo rese impopolare di fronte al nuovo scenario videoludico più interessato in giochi esplorabili in tre dimensioni; neppure la versione per la più popolare **Sony PlayStation**, rilasciata l'anno successivo in tutto il mondo, sembrò attecchire con i fan, specialmente con i più casual di cui solitamente la saga riusciva ad attrarre facilmente a sé.

Thunder Force V è un titolo a ogni modo solidissimo e la sua colonna sonora è fra le più spettacolari della sua saga, specialmente grazie supporto ottico che permise una qualità audio nettamente superiore ai chip sonori delle console della vecchia generazione. Anche qui, come un po' per **Thunder Force II**, scegliere l'una o l'altra versione è questione di gusti: la versione per **Sega Saturn** (uscita solo in Giappone) ha la migliore grafica, migliori effetti grafici e qualità sonora mentre quella per **PlayStation**, seppur soffre nei comparti in cui la concorrenza è migliore, ha un miglior rendering dei filmati, effetti sonori più complessi, modalità di gioco, *artwork* e *easter egg* aggiuntivi e può vantarsi di meno cali di framerate.



Un ritorno sottotono e tardivo

Un sesto **Thunder Force** era in programma per il **Sega Dreamcast** ma con il fallimento della console il progetto fu scartato; tuttavia, nonostante non esista uno screen di questo progetto, la colonna sonora fu rilasciata con il nome di **Broken Thunder**.

A ogni modo, **Technosoft** si tirò fuori dall'industria videoludica e chiuse i battenti nel 2001 reincarnandosi nella società "**Twenty-one company**" che si occupa di ricerca e sviluppo e detiene i diritti delle loro IP; **Sega** riuscì ad acquisire i diritti per **Thunder Force VI** e in seguito fu sviluppato per **PlayStation 2** e rilasciato esclusivamente in Giappone nel 2010. Nonostante contenesse numerosi riferimenti ai vecchi titoli, il gioco, che uscì abbastanza tardi per essere un gioco della generazione dei 128-bit, fu ampiamente criticato per la facilità generale del gioco, dal momento che il giocatore aveva accesso a tutte le armi sin dall'inizio, per la mitezza degli stage e dei movimenti della telecamera poco curati. Il rilascio per una console considerata obsoleta e circoscritta al Giappone non aiutò la serie a riemergere dal dimenticatoio.



Nuovi propositi

Dopo questa breve riapparizione della saga, **Sega** ha annunciato nel 2016 di aver comprato le IP della **Technosoft** dalla **Twenty-one company** e perciò possono sviluppare le loro IP per dei futuri progetti; quello stesso anno **Thunder Force III** prese parte all'ultima parte di **Sega 3D Classic Collection** per **Nintendo 3DS** ma di recente, esattamente lo scorso aprile, hanno annunciato che **Thunder Force IV** sarà parte della collana **Sega AGES** per **Nintendo Switch**. Visti dunque gli ultimi risvolti, avremo presto un **Thunder Force VII**?

Beh, noi non lo sappiamo (e forse non è ancora il momento) ma vi possiamo dire con certezza che se c'è un momento per recuperare questa fantastica serie **shoot 'em up** è proprio adesso. Ogni titolo di questa saga contiene sempre il giusto equilibrio fra azione e difficoltà e pertanto è una serie adatta sia ai veterani che ai neofiti del genere. Se volete affacciarvi al panorama **SHMUP** i giochi

Thunder Force (specialmente il terzo e il quarto) rappresentano un ottimo punto di partenza e vi offriranno una sfida che, al giorno d'oggi, è semplicemente assente.



[Capcom rilascerà due titoli tripla A entro il 31 marzo 2019](#)

Capcom ha annunciato che rilascerà due titoli AAA, in aggiunta ad altri entro il 31 marzo 2019, come riportato nell'ultima presentazione dei [propri risultati finanziari](#).

Non si sa ancora quali siano: potremmo sperare si tratti del tanto atteso **Deep Down**, oppure un titolo assente da lunga data come **Onimusha**. La risposta arriverà probabilmente all'E3 2018 che si terrà dal 12 al 14 giugno a Los Angeles.

Inoltre le vendite di **Monster Hunter: World** sono arrivate a quota 8 milioni in data 16 aprile, davvero un [ottimo risultato](#) per **Capcom**.

[Cartucce speciali in edizione limitata per il](#)

30esimo anniversario di Mega Man

Capcom collaborerà con [iam8bit](#) per produrre cartucce funzionanti per NES e SNES di *Mega Man 2* e *Mega Man X* in occasione del 30esimo anniversario della saga del *Blue Bomber*; i preorder sono già aperti ma queste chicche arriveranno solamente a Settembre 2018. Le cartucce saranno prodotte in **serie limitata** e costeranno **100\$** a pezzo: **7500** cartucce di *Mega Man 2* saranno color **blu opaco** e altrettanto numero in **bianco opaco** per quanto riguarda *Mega Man X*, mentre altre **1000**, per entrambi i prodotti, saranno di un **blu semi-trasparente, fosforescente più scuro** e saranno distribuite in **maniera casuale** all'interno di scatole non numerate. Ricevere l'una o l'altra versione delle cartucce è solo questione di fortuna!

La forma della cartuccia di *Mega Man X* ci suggerisce che, forse, queste funzioneranno esclusivamente su NES e SNES americani; non ci sono informazioni riguardo alla compatibilità ma, con buona probabilità, potrebbero funzionare solamente su console d'oltreoceano.



La scatola di *Mega Man 2* ha una copertina apribile in due parti mentre quella di *Mega Man X* si apre in tre (un po' come le confezioni di alcuni LP); entrambi i prodotti includeranno un *booklet*, rispettivamente con le prefazioni del collezionista [Salvatore Pane](#) e lo youtuber [Jirard Khlil](#) (più noto come "[The Completionist](#)"), e altre "retro-sorpresa" che saranno note agli acquirenti solamente una volta ricevuto il prodotto.

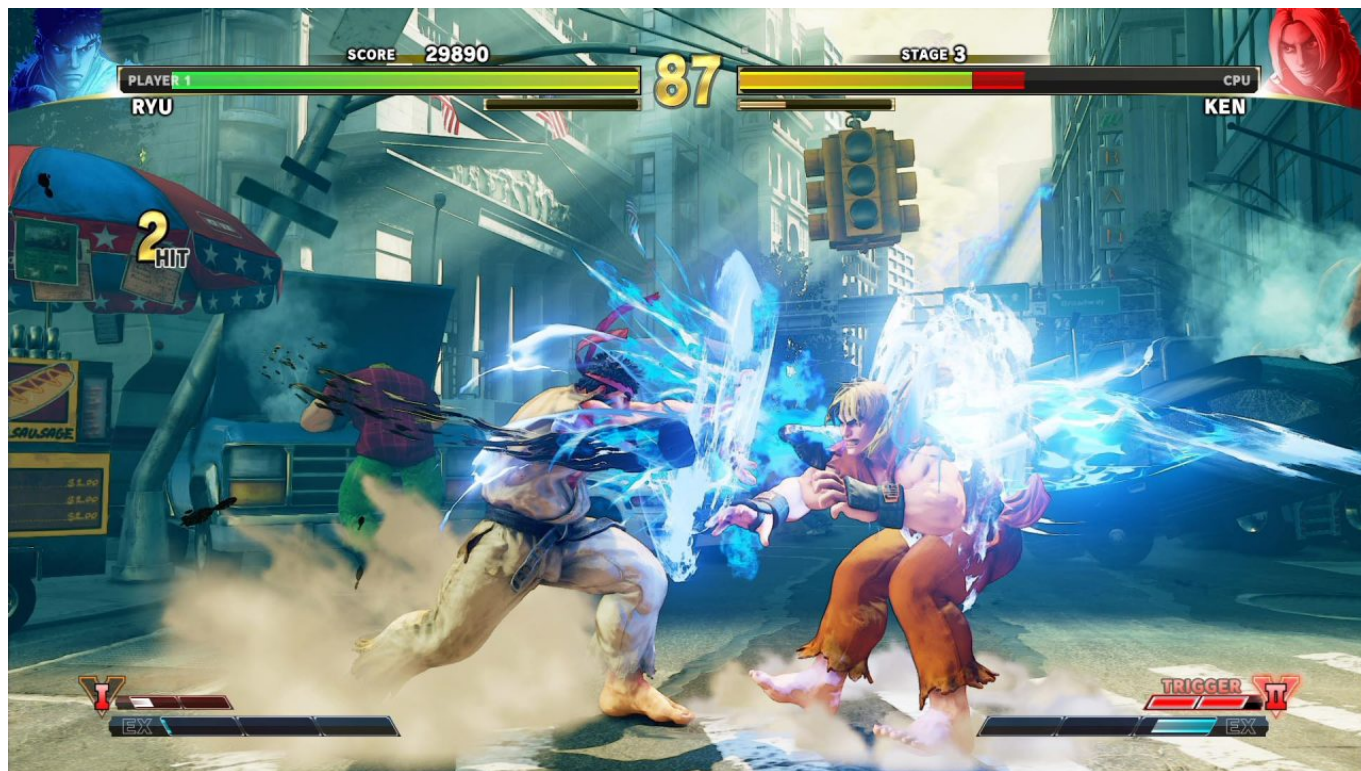
Questo annuncio avvia il "**Mega May**" promosso da **Capcom**, indicando che, durante questo mese, ci saranno ben altre sorprese per i fan del **Blue Bomber**, specialmente con l'E3 dietro l'angolo. Il robottino più famoso del gaming ritornerà in questo 2018 con *Mega Man 11*, un gioco inedito che uscirà più tardi per **PC, Playstation 4, Xbox One** e **Nintendo Switch**.



Street Fighter V: il punto della situazione

Dopo tante anticipazioni, *Street Fighter V* venne rilasciato il **16 Febbraio 2016** su **PC** e **PS4**. In molti sperarono che il titolo riuscisse a superare le vecchie edizioni, grazie anche al **nuovo engine**, introducendo **nuovi personaggi**, **nuove strategie** e **combat system** innovativi, basate sull'utilizzo della barra **V-Gauge** e **EX Gauge**, in grado di fornire alla saga un ulteriore livello di coinvolgimento e sistema di **combo**. Ma nello specifico, su cosa si basano queste nuove tecniche?

- Il **V-Trigger** si basa su tecniche uniche che usano la **V-Gauge** e che consentono al giocatore di cambiare il corso dell'incontro.
- Il **V-Skill** comprende mosse uniche che si differenziano da personaggio in personaggio e che si possono usare in qualsiasi momento.
- Il **V-Reversal** si basa su un sistema di contromosse che consumano una sezione della V-Gauge.
- Le **Critical Arts** sono attacchi finali che consumano tutta la EX Gauge.



Purtroppo pur avendo delle novità molto importanti, i fan non furono soddisfatti, soprattutto a causa della povertà di contenuti, la mancanza di una modalità **single-player** e **l'instabilità del matchmaking** che provocava un *delay* tra client-server che rendeva l'esperienza di gioco davvero spiacevole e che penalizzava i giocatori che oltre al competere online desiderano dedicarsi alle modalità in singolo.

Il team di sviluppo, guidato da **Yoshinori Ono**, noto **produttore di videogame**, ha deciso di dare una svolta al futuro del titolo, migliorando a poco a poco l'esperienza grazie a correzioni tecniche, una modalità storia in single-player, sfide periodiche e nuovi contenuti da sbloccare tra arene e personaggi aggiuntivi. Percorso durato due anni e completato con il lancio della **Arcade Edition**, espansione scaricabile gratuitamente per coloro i quali hanno già **Street Fighter V** originale. Mentre chi lo dovesse acquistare direttamente in negozio, avrà a disposizione i dodici personaggi aggiuntivi delle **Stagioni 1 e 2**. Una delle novità di **Street Fighter V: Arcade Edition** è proprio il concetto "**Arcade**" stesso: fin dal primo momento, la mancanza di questa modalità era tra le cose che hanno fatto storcere il naso a molti appassionati della saga. Ci sono voluti circa due anni prima che una **feature** che molti consideravano "base" venisse introdotta, ma dopo tanti errori e promesse, **Capcom** ha deciso di fare sul serio, provando a farsi perdonare. Quella arrivata in **Street Fighter V** non è semplicemente un'opzione **Arcade**, ma rivivere l'intero franchise, partendo dalla genesi fino ad arrivare ai giorni nostri. È possibile scegliere sei diversi percorsi, ognuno collegato a un capitolo precedente della saga, partendo dal primo **Street Fighter** del **1987** fino a **Street Fighter V**, passando dall'amatissima serie **Alpha** o **Street Fighter III: New Generation**, considerati da molti appassionati due dei migliori capitoli della saga. Scegliendo **Street Fighter II**, per esempio, possiamo trovare solo i personaggi presenti nella line-up di quello specifico capitolo (**Chun-li, Balrog, Vega, Guile, Ken**), accompagnati dal boss finale **M.Bison**.



La possibilità di avere il concetto di **completismo** all'interno del gioco, fornisce ai giocatori la possibilità di sbloccare illustrazioni e finali per ciascun personaggio, invogliandoli a completare ogni ramo della Modalità Arcade con tutti i combattenti. **Capcom** è stata - stavolta - attenta a offrire una difficoltà molto equilibrata e mai banale: infatti il livello degli avversari cresce man mano che si va avanti all'interno della modalità, raggiungendo difficoltà molto impegnative al boss. **Arcade** a parte, tornano le battaglie a squadre già viste nel precedente capitolo **Street Fighter IV**, che permettono a squadre di massimo cinque persone di affrontarsi, personalizzando la tipologia d'incontro e le regole di eliminazione. Altrettanto interessanti sono le **Battaglie Extra**, ovvero sfide periodiche in cui è possibile vincere skin, targhette, punti esperienza o Fight Money.

Novità meno evidenti, ma molto gradite dai fan è la diminuzione dei tempi di caricamento, nuove opzioni nella **Modalità Allenamento** che permettono di controllare i singoli **frame degli attacchi**, permettendo di applicare una strategia diversa ogni volta e capire quando è vantaggioso utilizzare determinate combo. La novità più importante, come accennato all'inizio dell'articolo, sta nell'aggiunta di un secondo **V-Trigger** per ciascun personaggio, in maniera simile alle **Ultra** di **Street Fighter IV**: adesso si ha la possibilità di scegliere quale dei due *trigger* utilizzare prima di entrare in partita.

Per un maggiore approfondimento, pareri e delucidazioni, noi di **GameCompass** vi invitiamo a recuperare la puntata sui picchiaduro presentata da **Gerò Micciché, Lanfranco della Cha, Andrea Celauro e Marcello Ribuffo**.

[Puzzle Fighter](#)

Chi l'ha detto che i migliori developer lasciano al **mercato mobile** solo le briciole? Dalle abilissime mani di **Capcom** arriva **Puzzle Fighter** per **iOS** e **Android**, una nuova versione del popolare **puzzle**

game competitivo *Super Puzzle Fighter II Turbo* lanciato nel 1996 per Arcade, Sony Playstation e Sega Saturn; questo nuovo titolo prende decisamente le mosse dal succitato gioco quello che mise le basi tanto tempo fa, al quale sono state aggiunte un tante **nuove meccaniche, elementi RPG** e, da buon titolo mobile, anche le **microtransazioni**. Come lo fu il suo predecessore (che uscì più in avanti anche su **Xbox 360** e **Playstation 3** in versione **HD Remix**), anche questo è una frizzante festa a tema **Capcom** e la lista degli invitati vede personaggi che vanno dalla saga di **Street Fighter**, a **Darkstalkers**, per finire con **Dead Rising, Mega Man, Devil May Cry, Ace Attorney** e persino **Viewtiful Joe!** Diamo uno sguardo a questo unico **puzzle game** che mischia gemme colorate e botte da orbi!



Ti spiezzo (le gemme) in due!

Il gioco ci mette sempre di fronte a un avversario, che sia un AI o un giocatore online, e il nostro obiettivo è mandarlo al tappeto. Per sferrare i colpi bisogna disporre le **gemme colorate**, che cadranno dall'alto come in **Tetris**, in quadrati o rettangoli, evitando il più possibile di lasciare spazi incompleti, per poi farle esplodere con le **gemme crash** (una sorta di "bomba" per ogni specifico colore) e sgomberare il nostro campo di battaglia; più è grande il nostro agglomerato, che si unirà in un'unica più grande **gemma power**, più forte sarà il nostro colpo, e lo sarà ancora di più se riusciremo a fare esplodere a catena un'altra serie di gemme di un altro colore. I nostri colpi, come in un **fighting game** che si rispetti, non solo produrranno un danno nella barra d'energia avversaria, ma riempiranno il campo avversario di **gemme timer** (sorta di gemme fantoccio che diventeranno delle normali gemme solo dopo un conto alla rovescia); inoltre, ogni volta che faremo esplodere delle **gemme**, avremo la possibilità di riempire una nostra **barra speciale** che, una volta pronta, ci permetterà di eseguire un **super attacco** che arrecherà al nostro avversario un grossissimo danno (anche se non verrà inviata alcuna **gemma timer**).

L'obiettivo del vecchio titolo era semplicemente quello di riempire il campo avversario di **gemme timer** al punto da otturare l'ingresso per le nuove **gemme**; qui invece hanno decisamente voluto dare molta più importanza all'aspetto "**Fighter**" nel titolo. Se sulle vecchie console casalinghe dovevamo semplicemente scegliere un personaggio in base al **pattern del contrattacco** (legato appunto alle **gemme timer**) qui invece vengono date al giocatore molte più possibilità di personalizzare il proprio stile di gioco; ogni combattente, che potrà essere affiancato da altri due

personaggi, avrà un'**affinità** con un colore specifico e ciò significa che, se fatto esplodere, produrrà più danno rispetto agli altri colori (che sono **quattro** in tutto); se uno o due personaggi di supporto avranno lo stesso **colore affine** allora i danni, sempre per gli agglomerati di quelle particolari gemme, saranno davvero semi-irreparabili.

C'è dunque molta preparazione prima della battaglia vera e propria ma dovremo forse dedicare ancora più tempo a potenziare i personaggi. Al termine di ogni battaglia vinta, online o single player, otterremo in premio delle carte per le mosse speciali (come i più classici **Hadouken** o uno **Psycho Crusher**) con le quali potenziare i nostri personaggi preferiti e aumentare i nostri punti esperienza; raggiunto un certo numero di carte ci toccherà comunque pagare una determinata somma per rendere effettivo il potenziamento della singola mossa e, rendendo effettivi anche l'aggiunta dei punti esperienza al profilo del personaggio, potremo anche salire di livello. Ogni combattente ha, in totale, **5 carte** ma, durante le battaglie, potrà equipaggiare solamente due di queste e starà dunque a noi scegliere quali: se favorire un danno maggiore a un particolare effetto (come il prolungamento del countdown delle **gemme timer**), se scegliere una **carta rara** e potente a una più comune ma potenziata... le possibilità sono molteplici e in questo il gioco stupisce non poco.



Modernità o Tradizione?

Il *landscape* videoludico è cambiato radicalmente da quel lontano e più spensierato 1996; stiamo ovviamente parlando delle solite odiose **loot box** e le **microtransazioni**. I premi che otterremo a fine battaglia saranno solitamente **monete**, **gemme** (la seconda valuta, come tipico dei giochi mobile) e qualche **carta**, rara o comune, per le **mosse speciali**; ci saranno poi alcune volte, ad esempio durante alcuni eventi o in occasione di alcuni obiettivi soddisfatti, in cui otterremo dei **forzieri** con dentro oggetti ancora più pregiati come **skin alternative** per il **roster** che abbiamo sbloccato finora o la carta di un nuovo personaggio. Dovrebbe essere un evento gioioso ma lo sarà solamente se il nuovo personaggio avrà la stessa **affinità** dei combattenti che solitamente utilizziamo; la scelta più saggia sarà quella di mettere da parte quel personaggio in attesa di ottenerne almeno un altro con il suo stesso **colore affine**. Tuttavia le **loot box** più comuni saranno

spesso indirizzate a quel nuovo personaggio, e dunque ottenere le carte che ci servono per potenziare i nostri combattenti abituali, per sconfiggere se non altro gli avversari che si fanno sempre più forti della modalità online, sarà sempre più difficile.

Il nostro account avrà dei punti reputazione che ci sistemeranno in una determinata **lega** (bronzo, argento, oro, e così via) dunque il *matchmaking*, per le battaglie in rete, è sempre ben equilibrato; a ogni modo, si arriverà sempre al punto di potenziamento dei personaggi più nuovi che il gioco vorrà, perciò finiremo in una sorta di limbo in cui non potremo né potenziare i nostri personaggi abituali (in quanto l'*outcome* casuale dei premi li ignorerà quasi del tutto), né vorremo usare quelli nuovi perché sono troppo deboli rispetto al rango della lega e potremmo non avere il supporto della stessa affinità. A questo punto avremo due semplici alternative: o continuare a brancolare nel buio, in attesa delle giuste carte, o cedere alle tentazioni delle **microtransazioni**.

L'*in-game shop* ci permetterà di comprare **carte, forzieri e valute**; potremo barattare le già citate **gemme** con le **monete** che ci servono principalmente per le carte (sia per acquistarle dal negozio che per potenziarle) ma per comprare i due restanti elementi nello shop ci serviranno le prime. Se il giocatore non vorrà combattere centinaia di battaglie per ottenere le **gemme**, potrà acquistarle a manciate con i soldi veri e sudati (ma i bravi gamer di ogni età graviteranno via da questi moderni artifici)! Inoltre, da buon mobile game che si rispetti, la nostra routine videoludica sarà sempre limitata: ogni circa **6-8 ore** si aggiorneranno sia le **3 battaglie contro il computer**, che serviranno per ottenere dei **punti missione** che ci faranno ottenere, di tanto in tanto, determinate loot box rare, e i **6 premi** per le **battaglie online**, che potremo continuare anche una volta terminati i premi solamente per ottenere qualche spicciolo e punti reputazione.

Se vogliamo rinfrescare i **premi online** e le **sfide contro il computer** ci toccherà cedere delle gemme e, come abbiamo già scritto, sono sempre più difficili da ottenere.



Kawaii o Kě'ài ?

Il gioco si presenta bene, la grafica presenta uno stile sul **cel shading** con un art style **chibi** (le cui caratteristiche, prettamente nipponiche, sono i piccoli corpi e le grandi teste) ben curato; tuttavia l'aspetto generale del gioco sembra un po' low cost e dozzinale. A primo acchito potrebbe sembrare che la nota compagnia giapponese possa aver commissionato il titolo a qualche sviluppatore cinese, uno di quelli che abbia molta esperienza nel mercato mobile, ma così non è: il gioco è stato sviluppato e distribuito direttamente da **Capcom**. Ci si chiede dunque come mai uno sviluppatore di rango si sia limitati così tanto nel **comparto grafico** e presenti, dunque, un gioco che sembra sviluppato con un budget molto ocntenuto; forse si sarebbe potuto fare molto di più ma, chissà, probabilmente si è scelto questo stile per porsi meglio al sempre più grande mercato videoludico asiatico (cinese in primis). Ad ogni modo, le arene e l'atmosfera generale fanno di **Capcom**, i

rimandi ai singoli giochi sono ben riconoscibili ed è tutto molto grazioso. Allo stesso modo i **temi musicali** risultano ben composti e molto curati: ci sono tanti rifacimenti dei temi più familiari nonché tanti nuovi temi composti per questo gioco. Lo stile musicale si mantiene per lo più sull'**elettronica** ma ci sono tanti pezzi che si affacciano al **metal** che potrebbero piacere molto ai fan dei **Dream Theater**, **Symphony X** o **Ayreon**; mettete gli auricolari e godetevi lo spettacolo!



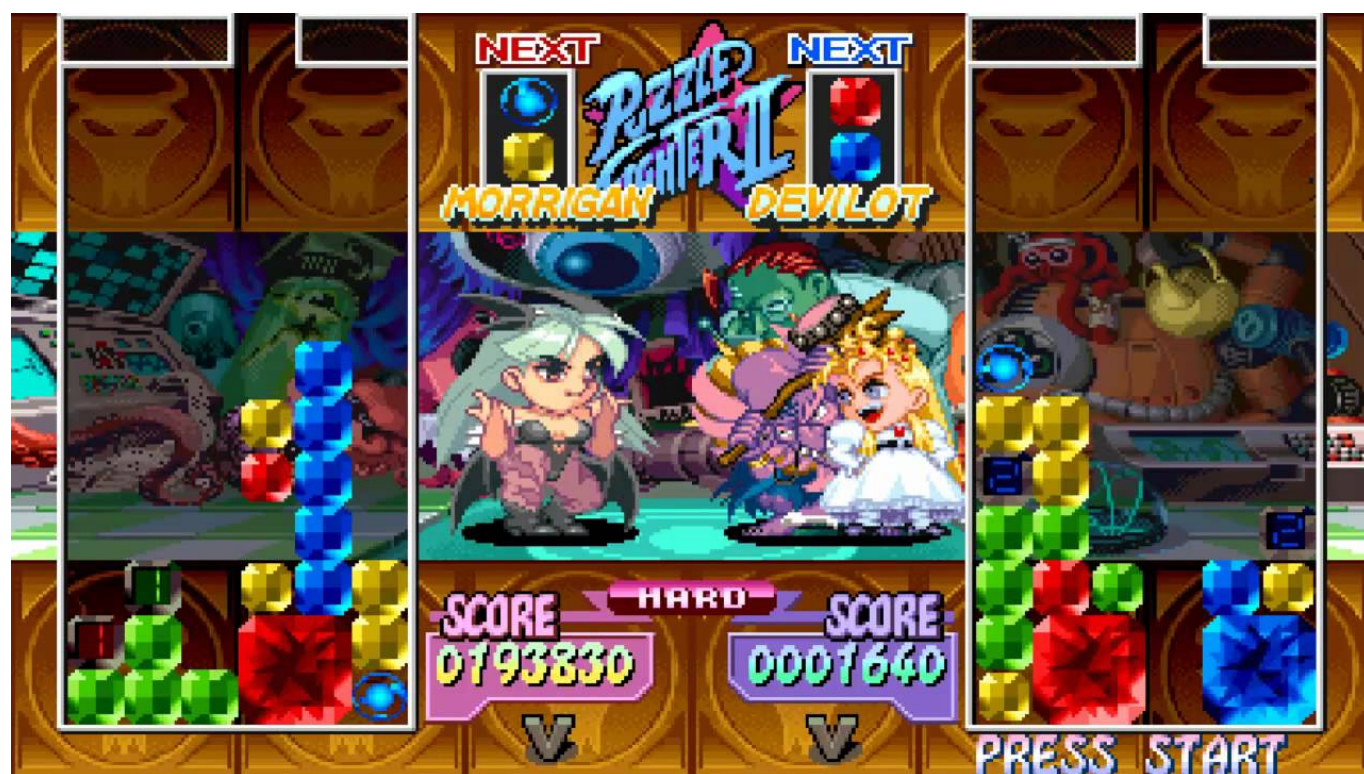
Una gemma è per sempre

In definitiva, **Puzzle Fighter** è nel complesso davvero un bel gioco: la base è rimasta più o meno la stessa dell'originale, e le aggiunte portano questo titolo verso una più nuova e moderna dimensione.

Il gioco è molto supportato, l'utenza è molto attiva e gli sviluppatori rilasciano spesso aggiornamenti con nuovi personaggi, eventi speciali o semplicemente per curare qualche piccolo errore nella programmazione.

Tuttavia, così come la modernità porta cose belle, ne porta anche di meno apprezzabili: le **microtransazioni**, la **doppia valuta**, le **loot box**, l'*outcome random* e questo "controllo della routine videoludica" sono sempre cose che fanno storcere il gioco ai giocatori di vecchia data e ai puristi. Gli stessi, però, specialmente quelli che hanno amato **Super Puzzle Fighter II Turbo**, potranno almeno finalmente apprezzare la convenienza di giocarlo sul proprio smartphone in ogni luogo; **Puzzle Fighter** è un gioco che può piacere sia alle persone che viaggiano spesso, e hanno dunque poco tempo per giocare ai videogiochi, sia ai giocatori più assidui in cerca di sfide sempre più avvincenti. Ci sentiamo però di dire (e questo è un personalissimo parere di chi scrive) che questo nuovo titolo non è da considerarsi migliore dell'originale: le tante nuove aggiunte migliorano certamente il gameplay, però ciò che rendeva **Super Puzzle Fighter II Turbo** eccezionale era proprio la sua semplicità e la sua accessibilità. Il sistema del **colore affine**, per quanto interessante possa sembrare, può allontanare gli utenti un po' più casual e rallentare l'andamento di un gioco abbastanza frenetico, portando il giocatore a dare spesso la precedenza al suo colore e a mettere in secondo piano, in un certo senso, gli altri tre; inoltre le aggiunte **RPG** sono molto belle e donano indubbiamente molta profondità al titolo ma ciò può essere forse un po' fuori contesto per un **puzzle game** come questo.

Troverete **Puzzle Fighter** gratuitamente sia nell'**App Store** che nel **Play Store** e vi consigliamo tantissimo di scaricarlo e provarlo; tuttavia vi consigliamo anche di dare uno sguardo o provare (se ci riuscite) l'originale su **Playstation** e **Saturn** o **PS3** e **Xbox 360** in veste **HD Remix**, giusto per avere anche voi una visione d'insieme più completa e un giudizio più fermo.



Videogiochi e cinema: il lento dialogo tra industrie

Il mondo dei videogiochi e quello cinematografico hanno linguaggi comuni e, pur serbando i due mondi non poche differenze, entrambi vanno avvicinandosi sempre più in termini di linguaggio e anche di rilevanza sul piano sociale e culturale.

I dati parlano chiaro, e le testimonianze di questo avvicinamento sono sempre maggiori. Fra queste, è interessante leggere quella di **Gina Ramirez**, agente all'APA (**Agency for the Performing Arts**), che in un'intervista rilasciata a **GamesIndustry.biz**, spiega i vari aspetti per cui i **videogiochi** e il **cinema** venivano considerati universi differenti, per quanto riguarda il marketing e la scelta degli attori e la loro evoluzione nel tempo.

L'APA si occupa di rappresentare attori, scrittori, produttori, registi, ma negli ultimi anni l'agenzia si è interessata anche al mondo dei videogiochi, che nell'ultimo decennio ha avuto una crescita esponenziale.

L'agenzia per cui lavora **Ramirez**, oltre a rappresentare colossi come **Capcom** per la realizzazione di film e nuove iniziative o **Activision**, è riuscita a far collaborare piccoli produttori con i grandi marchi del mondo dei videogame, come la stessa Activision, che ha permesso a un giovane scrittore di lavorare a un DLC per *Call Of Duty*. Ma non si occupano solamente di grandi aziende: hanno infatti anche rappresentato DJ2 e alcuni sviluppatori indie e le loro relative pubblicazioni, come **We Happy Few**, **Little Nightmares** e **Ruiner**.

Secondo la Ramirez, i videogiochi devono ancora affermarsi del tutto nel mondo del business, ma la strada pare essere quella giusta. La stessa Ramirez ha lavorato per varie agenzie fino ad arrivare, nel 2013, ad Activision; proprio lavorando lì si è resa conto che il **mercato videoludico è ancora troppo "giovane"** per poter essere uno standard di business per le aziende.

Durante la sua esperienza in Activision, Gina Ramirez ha notato l'evoluzione dell'atteggiamento delle celebrità verso il mondo dei videogiochi: anni fa lavorare con i videogiochi era visto alla stregua del fare da testimonial a merendine o bibite, ma lei è riuscita a sensibilizzare la maggior parte dei VIP ed è riuscita a coinvolgerli personalmente ed emotivamente, ottenendo così prezzi più economici per la loro partecipazione.

Molte aziende, però, non riescono a comprendere l'importanza del coinvolgimento dell'attore nella creazione del videogame e si intestardiscono nell'ingaggiare un attore, magari perché famoso o perché lo credono perfetto, ignorando la sua voglia di partecipare e il suo reale coinvolgimento.

Gina Ramirez nel 2015 lascia Activision con la convinzione che il dialogo tra Hollywood e il mondo videoludico sia impossibile ma, quando firmò con l'APA, l'agenzia disse di credere che un incontro tra le due forze era possibile. Nonostante le perplessità, la Ramirez volle ritentarci e stavolta con buoni risultati.

A lungo andare, oltre agli attori/doppiatori, anche l'intero mondo cinematografico è diventato molto più economico per gli sviluppatori: prima gli studi cinematografici, per utilizzare una loro IP, pretendevano per l'acquisto di una **licenza una quota molto alta**, invece adesso lavorare con i videogiochi viene visto come una pubblicità, una mossa marketing intelligente e di conseguenza il costo delle licenze per l'utilizzo di IP già registrate è sceso.

Ancora oggi quello tra **il mondo dei videogiochi e quello cinematografico** non è un dialogo semplice, dovuto a molte - troppe - rigidità da un lato e dall'altro, Ramirez, i due mondi si avvicinano sempre di più, a testimonianza di come il videogame rivesta un valore sempre più importante anche sul piano artistico.

Monster Hunter World: il contributo di Nintendo non va dimenticato

È un po' triste vedere un franchise tipicamente associato alle console **Nintendo** spiegare le ali per migrare alla volta di altri sistemi videoludici; tuttavia siamo contentissimi di sapere che **Monster Hunter World**, uscito per **Xbox One** e **Playstation 4**, venda come il pane e si trovi in testa alle classifiche di tutto il mondo. L'ultima incarnazione della serie potrebbe non essere perfetta ma è comunque un ottimo sequel.

Per quanto possa essere difficile da accettare, la famosa serie **Capcom** aveva bisogno di passare alle console casalinghe e, dunque, a un utenza più ampia come quella su **Xbox One** e **PS4** (nonché potenza, cosa che **Switch** non può permettersi); l'ultima volta che la saga è apparsa in una console casalinga è stato con **Monster Hunter 3** per **Wii** nel 2009, dunque quasi dieci anni visto che il successivo **Monster Hunter 4**, rilasciato nel 2013, uscì per il portatile **Nintendo 3DS**. Il salto su **Xbox One** e **PS4** potrebbe certamente dare più credibilità al brand e ampliare, decisamente, la già larghissima fan base a livelli mai visti prima.



La serie ne ha certamente goduto ma tutto ciò è forse un po' difficile da accettare per **Nintendo**: il titolo è arrivato presto in cima alle classifiche inglesi durante la settimana di lancio e a oggi **Monster Hunter World** ha superato le cinque milioni di unità fra versioni fisiche e digitali (non dimentichiamoci che questo titolo dovrà ancora uscire per **PC**, il che porterà ancora più giocatori); le azioni **Capcom** hanno avuto un incremento del 4.9%, registrando il picco più alto in diciassette anni, e questo sottolinea i limiti della console **Nintendo** (sia in termini di potenza che di utenza).

La decisione di portare la serie su altre console si è rivelata vincente ma ciò non significa che la relazione fra **Monster Hunter** e **Nintendo** sia finita; la serie deve molto alla “Grande N” e giocatori e critici di tutto il mondo lo sanno. Questo nuovo titolo non è comunque esente da difetti: il *matchmaking* non risulta efficiente, almeno al lancio, tanto che i giocatori di vecchia data rivendicano le gesta dell’online sulle console portatili.



Quando la serie arrivò per la prima volta su **Playstation 2** nel 2004 non fu un grande successo; fu con il passaggio su **PSP** che **Monster Hunter** definì il suo imperfetto online e si concentrò di più sul multiplayer. La serie riscontrò un modesto successo ma fu solo con il passaggio su **3DS** e gli esclusivi titoli **Nintendo** (come **Monster Hunter Generations**) che ridefinirono la formula senza stravolgere il gioco di base, riscontrando così il successo meritato.

Ci duole ammetterlo, ma non vedremo mai **Monster Hunter World** per **Nintendo Switch**; sicuramente **Capcom** non vorrà fare un porting al costo di sacrificare il buon comparto tecnico che sta caratterizzando il suo successo nelle altre piattaforme. Tuttavia, **Switch** non avrebbe bisogno di questo specifico titolo, ma bensì una “sub serie” per la console **Nintendo**.



Un'opzione per **Capcom** sarebbe quella di portare in occidente **Monster Hunter XX**, uscito in Giappone nell'Agosto 2017; questo titolo, essendo fondamentalmente un *porting*, non ha riscontrato un grosso successo. **Capcom** aveva grosse aspettative per la versione **Nintendo Switch** però, essendo uscito praticamente 5 mesi prima su **3DS**, capirono che **Monster Hunter XX**, con le soli 100.000 copie vendute dopo la settimana di lancio, non avrebbe ottenuto risultati migliori sulla console ibrida, pur essendo un'esclusiva.

Tuttavia il successo di **Monster Hunter World** in occidente potrebbe convincere **Capcom** a rilasciare il titolo **Switch** nei rimanenti territori (lasciando perdere la release su **3DS**); potrebbe essere un percorso rischioso e costoso per **Capcom** però, potrebbe rivelarsi un ottimo investimento per introdurre la saga ai possessori di **Nintendo Switch** di oltremare.

Un altro modo per rivedere **Monster Hunter** su **Switch** potrebbe essere il rilascio di un nuovo titolo esclusivo. Fra le due alternative è in realtà la strada più rischiosa e **Capcom**, solitamente, non è un publisher che scommette i propri soldi su uno *spin-off* quando può ottenere le stesse entrate, se non più grosse, con il rilascio di altri titoli classici (vedi **Resident Evil** su **PS4** e **Xbox One**); tuttavia è un publisher che, con buona probabilità, avrà già preso in acconto il successo del nuovo titolo e il nuovo status tripla A di **Monster Hunter**. Inoltre **Capcom** sa benissimo quanto il contributo **Nintendo** sia stato decisivo per la saga, quindi è improbabile che una console come **Switch**, la cui utenza aumenta di giorno in giorno, rimanga senza un **Monster Hunter** per l'occidente.

Per adesso, possiamo solo incrociare le dita e sperare che un nuovo titolo della saga arrivi su **Switch** il prima possibile.