

NOstalgia

Una delle notizie più importanti della settimana è sicuramente la line-up dei venti giochi annunciati per **PlayStation Classic**: una serie di titoli che, nella comunità videoludica, ha lasciato più dubbi che certezze, soprattutto in base all'elevato costo del prodotto (100€ tondi tondi). Ma andiamo ad analizzarli uno per uno:

- **Battle Arena Toshinden**: è il primo picchiaduro 3D uscito per la console di casa **Sony**. All'epoca generò anche un piccolo interesse (addirittura la rivista **Game Power** gli diede un pazzesco 105/100!), ma diciamo la verità: era brutto allora, ed è incredibilmente brutto dopo più di vent'anni dalla sua uscita, soprattutto se paragonato a **Tekken**, che uscì poco dopo. Avrei preferito molto di più **Soul Edge**, la base dell'odierno **Soul Calibur**.
- **Cool Boarders 2**: il migliore della serie, con molta probabilità... però, se proprio dovevamo buttarci sugli sport estremi, non era meglio un **Tony Hawk's Pro Skater**, titolo molto più iconico?
- **Destruction Derby**: qua non ho niente da dire. Anche se, preferisco il seguito che migliora le buone cose viste nel predecessore. Però una buona scelta, nel complesso.
- **Final Fantasy VII**: capisco enormemente il valore storico di questo titolo per **PlayStation**. D'altronde, è stato il primo della serie "sbarcato" sulla console **Sony** dopo anni sulle console **Nintendo**... però, con un remake in arrivo (ok, non si sa quando, arriverà) avrei preferito una scelta più trasversale come un **Suikoden II** o un **Legend of Dragoon**. Però, ripeto, capisco la sua presenza.
- **Grand Theft Auto: Rockstar** lo rese **abandonware** su PC anni fa, insieme al secondo. Scelta illogica sotto ogni punto di vista, anche perché si parla di un titolo che nasce e diventa di culto su PC, per poi esplodere del tutto solamente col passaggio alla terza dimensione su **PlayStation 2**.
- **Intelligent Qube/Kurushi**: qui voglio spezzare una lancia a favore di questo puzzle. Non è il migliore dell'intera libreria **PlayStation** (a quello ci arriveremo dopo), però apprezzo che abbiano messo un titolo contenuto nella storica **Demo One**. E poi, è pure un buon puzzle game, anche se non è invecchiato proprio benissimo.
- **Jumping Flash**: stesso discorso fatto prima per **I.Q.**, uno dei primissimi titoli **PlayStation**. Forse non invecchiato benissimo in alcune meccaniche, ma per il valore storico ci può stare.
- **Metal Gear Solid**: niente da dire, imprescindibile. Senz'ombra di dubbio uno dei cinque titoli più importanti di tutta la sconfinata produzione **PlayStation**.
- **Mr. Driller**: Bel puzzle, però qui avrei messo un **Kula World** che avrebbe accontentato molta più gente, essendo forse il puzzle più giocato dei tempi.
- **Oddworld: Abe's Odysee**: altro titolo storico dell'epoca, e anch'esso contenuto nella **Demo One**. Peccato solo che **Steam** lo abbia offerto gratuitamente lo scorso Maggio, ed è almeno la seconda volta che succede.
- **Rayman**: considerando la recente operazione remake per **Crash Bandicoot**, alla fine, proporre la "mascotte" **Ubisoft** è una saggia scelta. Anche perché, non vedo platform migliori del primo **Rayman** all'orizzonte, visto che le alternative sono tutte invecchiate malissimo (**Pandemonium**), sono titoli mediocri (**Croc**), oppure erano già orrendi ai tempi (**Bubsy 3D**).

- **Resident Evil: Director's Cut**: anche qui niente da dire. Titolo che ha segnato intere generazioni di giocatori. L'unica cosa che mi fa storcere il naso è che è tutt'ora disponibile sullo store **PlayStation** anche se solo per **PlayStation 3**, **PS Vita** e **PSP**. Stessa sorte condivisa anche dal sequel, altro titolo importantissimo nella libreria, che probabilmente avrebbe meritato uno spazio maggiore anche in questa lineup.
- **Revelations: Persona**: capisco il clamore dato dal quinto capitolo, essendo stato uno dei migliori giochi del 2017, ma alzi la mano chi creda che il primo **Persona** sia un classico. Non era meglio un titolo veramente generazionale come **Wipeout 2097** e che ai fatti rappresenta una delle assenze più gravi di questa line-up?
- **Ridge Racer Type 4**: forse per correttezza storica avrei scelto il primo, ma **RRT4** con molta probabilità è il migliore della serie. E in assenza di un pezzo da novanta come **Gran Turismo**, non presente per problemi con i diritti della colonna sonora, non si poteva scegliere altro.
- **Super Puzzle Fighter II Turbo**: se proprio bisognava mettere un terzo puzzle (forse troppi?) non si poteva fare scelta migliore di questo spin-off di **Street Fighter**. Uno dei migliori titoli del genere per la console.
- **Syphon Filter**: personalmente, lo ritengo la sorpresa inaspettata della line-up. Una buona mossa da parte di **Sony** che accontenta i tantissimi giocatori che chiedono ancora a gran voce un remake per **PlayStation 4**. Per testare le acque in prospettiva futura ci sta.
- **Tekken 3**: IL picchiaduro per **PlayStation**, senza ombra di dubbio. Certo, stona un po' vedere **Tekken 3** insieme a **Toshinden...** a sfavore di quest'ultimo, ovviamente.
- **Tom Clancy's Rainbow Six**: ecco, questa è una scelta veramente incomprensibile. Davvero non c'erano titoli migliori a disposizione? Che poi, vorrei vedere chi riesce a giocare un FPS tattico con la sola croce direzionale, visto che **PlayStation Classic** non offre lo storico controller **Dual Shock**, scartato a favore del primissimo joypad. Schiaffo morale a tutti coloro che speravano in titoli storici come **Wipeout**, **Tomb Raider** o **Castlevania: Symphony of the Night** (sì, è uscito recentemente su **Playstation 4** insieme a **Rondo of Blood**, ma è uno dei titoli più rappresentativi della console).
- **Wild Arms**: stesso discorso per **Syphon Filter**, una gradita sorpresa per un gioco di ruolo che merita di essere riscoperto, visto che all'epoca arrivò in Europa in colpevolissimo ritardo rispetto all'uscita giapponese e americana.

Insomma, una lineup non proprio esaltante, soprattutto rapportata al prezzo elevato della console rispetto alle concorrenti del settore, come **NES** e **SNES Mini** di **Nintendo** o il **C64 Mini**. È altresì vero che è difficile scegliere venti classici di una libreria vastissima e piena di perle come quella della prima **PlayStation**, ma vedendo la lista citata poc'anzi, mi viene da pensare che **Sony** si sia limitata al comitino fatto giusto per entrare nell'ormai affollatissimo mercato delle **retroconsole**. In pratica, la possibilità di avere una lista fatta a nostro gusto e piacimento è in mano alla comunità hacker, esattamente com'è successo con le mini console di **Nintendo**. A questo punto la domanda è più che lecita: tralasciando il collezionismo, ha senso spendere 100€ per un oggetto che diventerà godibile solamente quando si apriranno le porte del modding? Se proprio si ha la necessità di rispolverare dei vecchi classici dell'era **PlayStation**, a proprio piacimento e senza spendere una cifra così alta, non ha più senso buttarsi su un **Raspberry Pi**, oppure una cara e vecchia **PlayStation Portable**, console che si trova a prezzi abbordabilissimi e che è considerata una perfetta macchina per l'emulazione? considerando la portabilità di quest'ultima, si ha pure una feature in più, rispetto a **PlayStation Classic**.

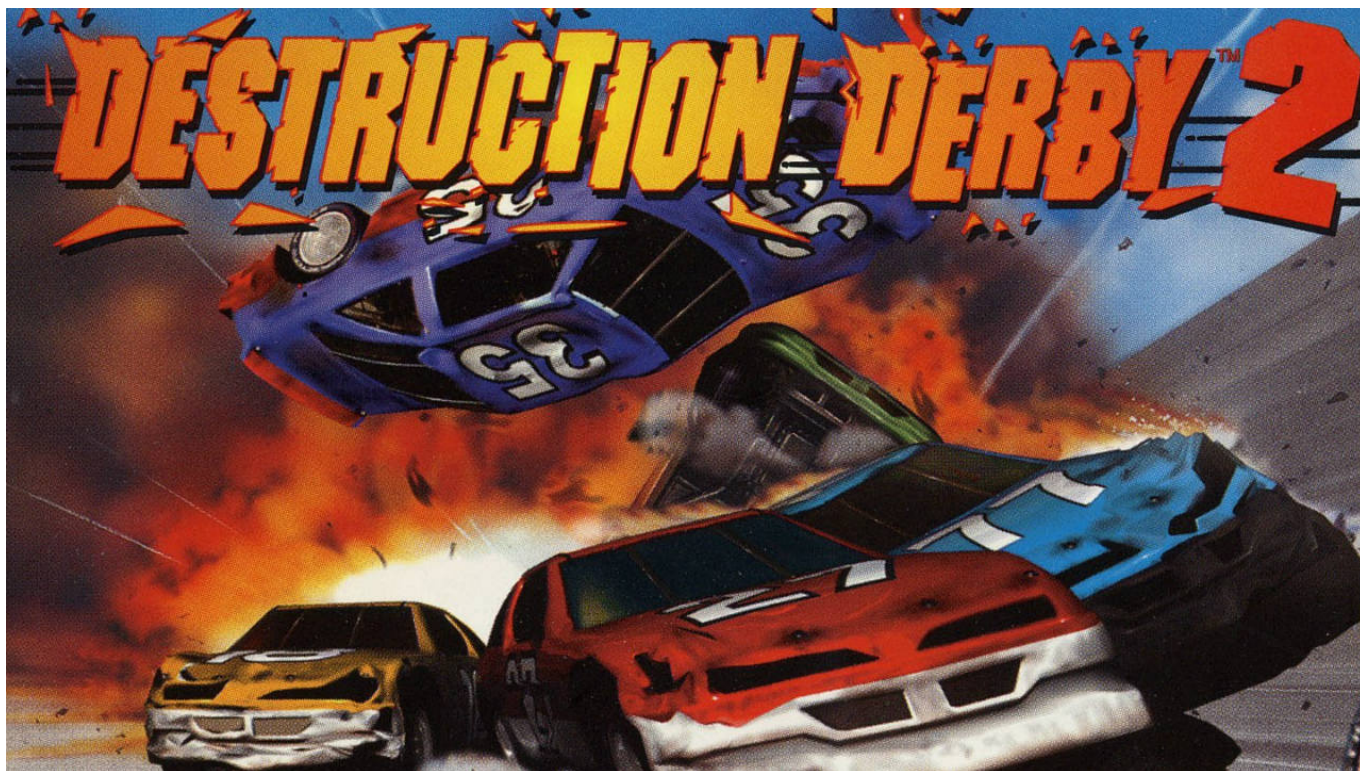
Indubbiamente la mini console di **Sony** sarà un successo di vendite e magari, in futuro, la casa giapponese ci riproverà con una ipotetica **PlayStation 2 Classic**. Dopotutto, **Nintendo** con il

successo di **NES** e **SNES Mini** ha dimostrato che la nostalgia può trasformarsi in un'opportunità di mercato parecchio ghiotta. Ma, da videogioctore trentenne che ha vissuto in pieno l'era della prima **PlayStation**, posso dire di esser rimasto parecchio basito ("F4") davanti alla line-up della mini console e ho cominciato a pormi una domanda in particolare: qual è il target di **PlayStation Classic**? I trentenni, come me, che hanno vissuto quell'era? I ragazzini odierni che per motivi anagrafici non hanno giocato i classici di allora e che probabilmente, avranno riscoperto gran parte di essi tramite remake e remaster odierne, oppure tramite la vecchia e cara emulazione, cosa che di fatto offrono queste mini console?

Sono fermamente convinto che l'emulazione sia qualcosa di necessario per la preservazione videoludica, come dimostra il grande lavoro di **Nicola Salmoria**, creatore del **MAME**, progetto che continua ancora oggi grazie alla dedizione dell'omonimo team che ha permesso di salvare dall'oblio migliaia di giochi arcade che sarebbero stati persi nei meandri del tempo o come dimostra la grandissima scena **abandonware** su **PC**. Bella la nostalgia, ma sulle mini console metto l'enfasi sulle prime due lettere della parola: "no".

Wreckfest

Se dicessi **Destruction Derby**, buona parte della nuova generazione di gamer non saprebbe di cosa io stia parlando, ma di sicuro gli "anzianotti" invece - come il sottoscritto - ricorderanno con sommo rispetto uno dei giochi più divertenti di sempre, che si fece spazio nei nostri cuori a suon di sportellate. **DD** era una delle IP più importanti, per l'epoca, di **Ubisoft Reflection**: uscito inizialmente su **PSOne**, potremo considerarlo il capostipite del suo genere, con la sua fisica pazzesca e la gestione dei danni magistrale che fu d'esempio per tutti quelli che furono successivamente i suoi epigoni e surrogati.



Qualcuno di voi ricorderà invece **Bugbear Entertainment** come la software house che ha sviluppato una delle IP più folli di sempre: **Flatout**, una serie di corse automobilistiche **puramente arcade**, pubblicata nel 2004 sui sistemi PS2 e Xbox, per arrivare poi nel 2017 con il quarto capitolo, **Flatout Total Insanity**.



Oggi il team di **Bugbear**, in collaborazione con **THQ Nordic**, ci sta riprovando lanciando sul

mercato **Wreckfest**, un motoristico totalmente **off-road** - o quasi, se non fosse per qualche lingua d'asfalto presente qua e là - che rimane sì in linea con il vecchio brand, ma aggiungendo un po' di "serietà" racing (più che altro stilistica e fisica) alle sfrenate corse che hanno da sempre contraddistinto le loro produzioni.



A tutto gas!

In **Wreckfest** esiste un solo mantra: **A TAVOLETTA!**

Di fatto difficilmente farete uso del freno in questo gioco; infatti basterà semplicemente togliere il piede dall'acceleratore e dosare un po' di freno a mano per riuscire a sfruttare al meglio la corda della curva (fondamentale, se non vorrete avere nuovamente alle calcagna i vostri rivali).

L'**IA** dei concorrenti non è niente male, ben bilanciata, bastarda al punto giusto e mai scontata. Frequentemente ci capiterà di venire ribaltati o di finire fuori pista a causa di un comportamento scorretto ma chi si lamenta? Questo è **Wreckfest!**

Sin da subito avrete la possibilità di lanciarsi nella mischia online ma, vi assicuro, sarà un bell'azzardo: **il livello dei player online è infatti altissimo** e le auto sono quasi del tutto potenziate, se vi andrà bene riuscite a terminare la gara senza essere doppiati e restando tutti interi. Per questo è doveroso consigliare prima un piccolo training, con l'altrettanto divertente modalità single player/carriera. Un percorso, quello della carriera, che vi condurrà ad affrontare diverse discipline in tantissimi tracciati - anche se sono tanti, alla lunga sembrerà di correre quasi sempre nello stesso luogo, probabilmente a causa dei percorsi off-road che non si distinguono molto l'uno dall'altro - guadagnare stelle in base alle prestazioni in pista e agli obiettivi portati a termine, in modo da poter sbloccare gli eventi successivi. Affrontare le gare è importante soprattutto per iniziare a guadagnare anche valuta di gioco (dollari, nel dettaglio), per poter acquistare nuove e più potenti auto o modificare quelle già in vostro possesso per rosicchiare secondi preziosi sul tempo in pista.

Il gioco risulta molto alla mano anche per chi non è avvezzo ai giochi motoristici.

Personalmente ho giocato il titolo con la mia postazione di guida, con volante **Thrustmaster T300RS**, e dopo tanta pazienza il gioco si è comportato molto bene; ho dovuto perdere un po' di tempo per regolare il punto morto dello sterzo che inizialmente risultava essere troppo sensibile, influenzando negativamente sulla giocabilità, ma una volta trovato il giusto compromesso *Wreckfest* mi ha davvero regalato ore di puro divertimento. Per correttezza e completezza, ho deciso di giocarlo anche con il joypad e il risultato è il medesimo, semplice, intuitivo e divertente (sicuramente di più facile utilizzo).



Le gare vanno dalle semplici corse su pista, agli scontri in arena - i miei preferiti - in cui vincerete solo resistendo senza venire distrutti fino alla fine.

La personalizzazione delle automobili è davvero originale, sia per quanto riguarda le livree, perfettamente in linea con lo stile "dirty" del gioco, sia per quelle estetiche, in egual modo interessanti e accattivanti: chi non vorrebbe un V8 con gli scarichi aperti sulle fiancate?



Che bella carrozzeria!

Il **comparto grafico** di *Wreckfest*, risulta essere stato molto più curato rispetto alle precedenti produzioni di *Bugbear*. Il team di sviluppo ha concentrato le proprie energie per cercare di sfornare qualcosa di diverso dal loro standard, pur rimanendo concentrato sul progetto nella sua totalità e devo dire che ci sono riusciti egregiamente. Effetti grafici all'altezza di ogni situazione, scontri, ribaltoni, sportellate ed esplosioni non fanno che aumentare la spettacolarità delle corse per la loro ottima qualità. Difficilmente mi stupisco per certe chicche grafiche, ma se c'è una cosa che è riuscita a colpirmi più d'ogni altra in *Wreckfest* sono il **fango** e il comportamento delle **gomme** delle automobili a contatto con esso, davvero molto realistico, fondamentale su giochi di questo genere. In precedenza solo *Mud Runner*, altro titolo dal carattere forte e al contempo "ignorante" come pochi, era riuscito ad impressionarmi a tal proposito.

Note positive anche per il **comparto sonoro**: rombo dei motori molto fedele, pieno e cattivo, riesce a entusiasmare durante le sgasate per mantenere la curva; forse potrebbe diventare "fastidioso" in gare un po' più piatte, con poche curve e tanti rettilinei, dove la macchina raggiunge in breve tempo la velocità massima facendoci sentire solo il motore a palla. Colonna sonora invece semplicemente pazzesca, **si sgomma a suon di punk-rock** di prima scelta.



In conclusione tirando... il freno a mano

Wreckfest è un ottimo gioco che sicuramente regalerà parecchie ore di divertimento agli amanti del genere arcade, soprattutto per chi, come il sottoscritto, da tempo attendeva il ritorno di un dignitoso erede di **Destruction Derby**.

Consigliato a tutti **gli amanti delle corse off-road** per l'altissima qualità dei circuiti, delle vetture e degli effetti grafici ad hoc.

Ah e mi raccomando! Se doveste acquistarlo... **niente freno!**