

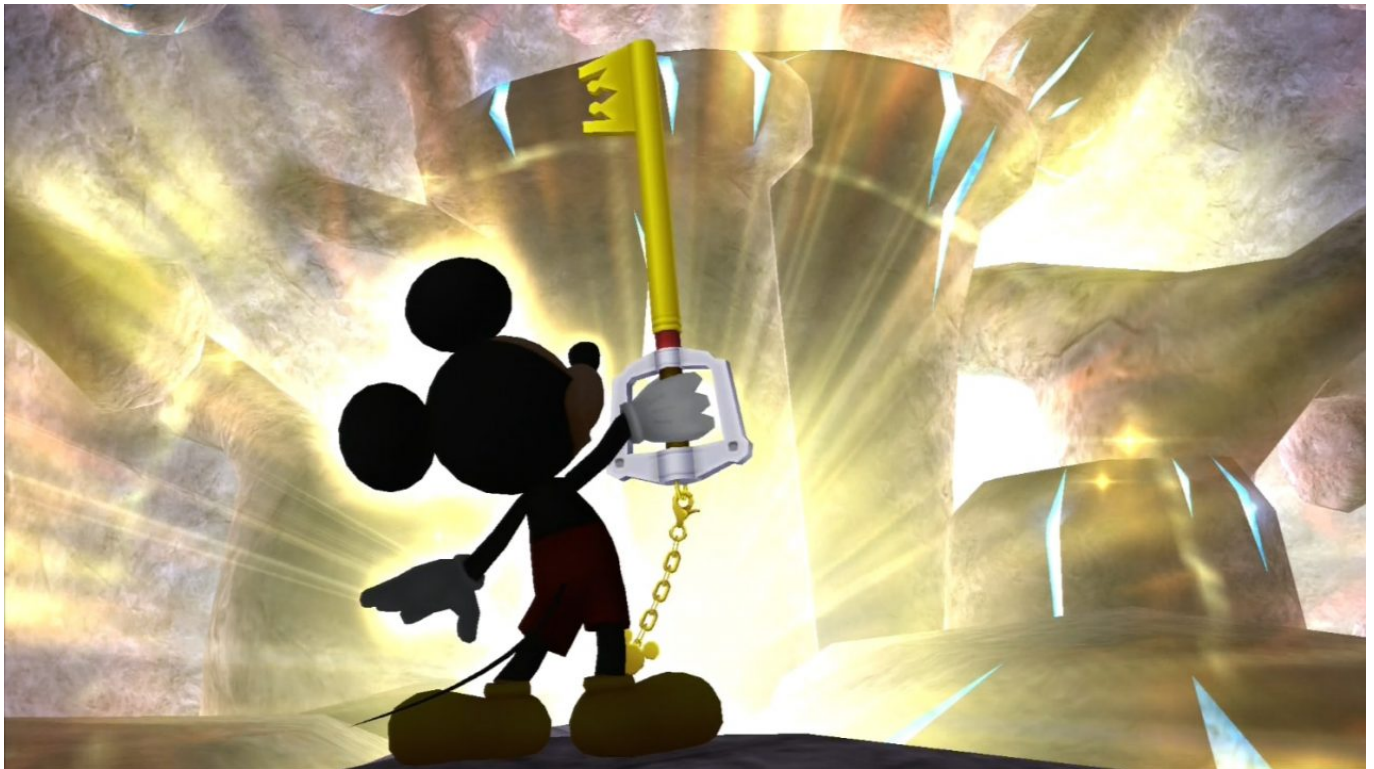
# Kingdom Hearts Final Mix

Sono passati ben 16 lunghi anni dal primo debutto di uno dei videogiochi che ha segnato una generazione intera, che ha fatto sognare bambini e adulti, che li ha fatti innamorare di un universo magico, fantasioso; stiamo parlando di **Kingdom Hearts**: un RPG sviluppato da **Square Soft** (che pochi anni dopo avrebbe preso il nome di Square Enix) in collaborazione con **Disney**.

Il primo capitolo della serie ha avuto un enorme successo in tutto il mondo, **vendendo** circa **10 milioni di copie**, tra cui 2 milioni nel solo suolo europeo.

Da allora sono stati pubblicati in tutto **9 titoli dal 2002 a oggi** e il 29 gennaio 2019 arriverà il 10° capitolo che concluderà questa magica e meravigliosa, ma anche intricata, saga.

## La nascita di Kingdom Hearts



Chi l'avrebbe mai detto che un titolo come *Kingdom Hearts* sarebbe nato in un ascensore? L'idea del progetto scaturì da un singolare incontro tra **Shinji Hashimoto**, attuale capo della **Square Enix Business Division 3**, e un dirigente della Disney, che, casualmente, lavoravano nello stesso edificio a Tokyo. **Hashimoto**, vedendo il grande successo che ebbe **Super Mario 64**, decise, insieme a **Hironobu Sakaguchi**, **creatore della saga di Final Fantasy**, di sviluppare un gioco che potesse rivaleggiare il titolo Nintendo. Purtroppo i personaggi di *Final Fantasy* non potevano prestarsi a un compito del genere, e fu così che si pensò subito al fantastico mondo Disney, e quell'incontro fu cruciale per l'inizio dello sviluppo.

Il compito di guidare il progetto fu assegnato a un certo **Tetsuya Nomura** e lo sviluppo del gioco partì agli inizi del nuovo millennio: **nel febbraio del 2000**.

Durante i primi passi del percorso intrapreso da Square Enix, Nomura e il team si dedicarono esclusivamente allo sviluppo del gameplay ma, dopo alcuni richiami, lo stesso Nomura decise di tralasciare temporaneamente le meccaniche di gioco e focalizzarsi su quella che sarebbe stata la perla, un tratto distintivo di *Kingdom Hearts*: la storia.

## This story is not over



***Kingdom Hearts* è famoso soprattutto per la sua storia, complessa, piena di intrecci e poco chiara, ma allo stesso tempo affascinante, colma di sentimenti, magia e decisamente poco banale.**

La storia del primo *Kingdom Hearts* ha inizio su di un misterioso e sconosciuto arcipelago, chiamato **Isole del Destino**, in cui vivono i protagonisti: **Sora, Riku e Kairi**. I tre amici sono stati sempre affascinati dalla possibilità che esistano nuovi mondi oltre al loro, e questa possibilità li ha portati a desiderare fortemente di viaggiare per riuscire a scoprirli tutti; ed è per questo che decidono di costruire una zattera per realizzare il loro sogno.

Durante le giornate passate a preparare il necessario per la partenza accadono degli avvenimenti piuttosto strani: mentre Sora è in cerca degli occorrenti per costruire la zattera, **si imbatte in un una losca figura incappucciata**, apparsa come per magia sull'isola e in una porta all'interno di una caverna, mai esistita prima d'ora. L'uomo incappucciato rivelerà a Sora che «questo mondo è stato collegato» (una frase molto importante per capire bene l'intera storia di *Kingdom Hearts*). Proprio la sera stessa della misteriosa apparizione, **l'isola viene colpita da una forte tempesta**; Sora, Riku e Kairi, in pensiero per l'incolumità della zattera giungono sull'isola, ma il pericolo che li attende è più grave di una semplice tempesta: **sopra le loro teste si è materializzato un gigantesco portale di oscurità che pian piano inghiotte l'intera isoletta.**

I tre amici, non riuscendo a fronteggiare il nuovo pericolo soccombono alla sua forza distruttiva:

Riku, attraversa un portale oscuro e Kairi viene inghiottita dall'oscurità e sparisce nel nulla; Sora, però, riesce a resistere, evocando il **Keyblade**, una potente arma capace di sconfiggere l'oscurità. Ma la forza del nostro protagonista non è sufficiente, si vede separato dai suoi amici e si ritrova spaesato e intontito nella **Città di Mezzo**, in cui, casualmente, incontra **Paperino** e **Pippo**, che, incaricati da Re Topolino, il quale è scomparso improvvisamente, devono trovare «qualcuno con una "chiave"» in grado di liberare il mondo dalle tenebre. È proprio nella Città di Mezzo che il protagonista si unisce ai due personaggi Disney per andare alla ricerca del Re e i suoi amici, viaggiando e salvando diversi mondi dalla distruzione.

Per riuscire a trovare **Re Topolino**, Riku, Kairi e i tre amici dovranno sconfiggere tutti i cattivi dell'universo Disney, che intralceranno la nostra missione, capitanati da **Malefica**, che, grazie all'oscurità, riesce a controllare gli **Heartless**.

Gli Heartless sono degli esseri composti da pura oscurità; ogni uomo ha, all'interno del proprio cuore, dell'oscurità e, se questa se riesce a consumare completamente la luce, trasforma il malcapitato in un Heartless, un essere senza cuore che si nutre di oscurità.

**La trama dell'intera saga è parecchio complessa**, ma rispetto a tutti gli altri capitoli, *Kingdom Hearts* è il più semplice, riuscendo a raccontare una storia in maniera lineare e quasi mai confusionaria.

## Follow your heart, and you can't go wrong

*Kingdom Hearts* nasce come un classico action **RPG**, con elementi **hack-and-slash** e visuale in terza persona. Come in ogni GDR che si rispetti, *Kingdom Hearts* possiede delle meccaniche comuni a tutti i giochi di ruolo, alcune di esse sono molto simili a quelle già presenti e utilizzate per la saga di *Final Fantasy*, come l'uso delle magie, l'acquisizione di nuove abilità, la progressione del livello etc.

Il **gameplay** consta di semplici attacchi fisici e magie da lanciare dalla distanza, combo ed evocazioni. Queste ultime permetteranno a Sora di richiamare degli alleati da altri mondi per combattere al suo fianco, per un tempo limitato, e aiutarlo tramite mosse speciali o abilità nominali, differenti da altri personaggi, tutti dell'**universo Disney**.

Il titolo, si mostra alla portata di tutti, con meccaniche non troppo complicate e con un gameplay divertente e frenetico, risultando anche in alcune situazioni risulta fin troppo semplice.

Sconfiggendo ogni nemico si riceveranno in cambio dei punti esperienza (EXP) che serviranno per avanzare di livello e sbloccare nuove capacità per Sora e i suoi amici.

**L'albero delle abilità** è molto schematico, presenta un singolo elenco di tutte le abilità già sbloccate ed equipaggiate; se ne possono attivare più contemporaneamente, ma bisogna fare attenzione al loro costo. Ogni abilità occuperà una determinato quantitativo di AP (**Ability Point**), la nostra quantità massima di AP aumenterà ogni qual volta saliremo di livello o equipaggiando un determinato oggetto e questo ci permetterà di attivare più abilità.

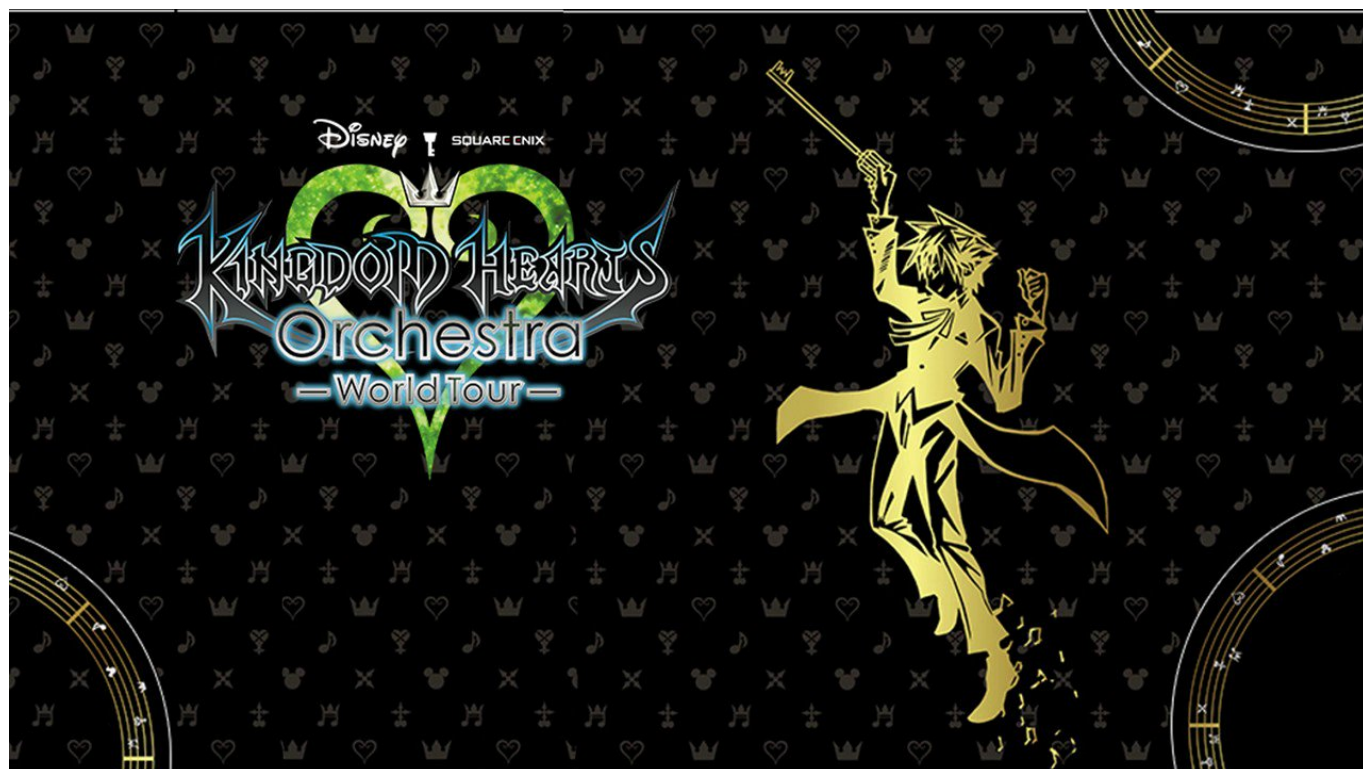
*Kingdom Hearts*, essendo un RPG, presenta dei parametri inerenti al combattimento, come l'attacco, la difesa o la magia, che possono variare a seconda del nostro equipaggiamento. Non essendoci un'armatura da poter indossare, l'unico modo per modificarli sarà quello di dotare Sora di determinate **Keyblade** e oggetti indossabili (come anelli e collane). Ogni Keyblade ha delle abilità e una skin unica, con colori e dettagli che ricorderanno la sua terra d'origine. Purtroppo non esiste alcun modo per potenziare una Keyblade, aumentandone le statistiche, quindi, tutte le armi che

otterremo durante il gioco saranno, quasi sempre, più potenti di quelle già equipaggiate. Per visitare e spostarsi per i mondi si dovrà viaggiare su una piccola astronave: la **Gummiship**. Questa navicella spaziale ci permetterà di distruggere quasi tutti gli ostacoli che troveremo davanti, ma anche di ricoprire una lunga distanza in men che non si dica, teletrasportandoci direttamente ai piedi del mondo selezionato. La Gummiship è ampiamente personalizzabile, durante la nostra avventura si troveranno diversi pezzi che montati insieme possono dare vita a una nave spaziale imbattibile e veloce. **Il gameplay sulla Gummiship** è davvero elementare, si dovrà comandare la navetta in sole quattro direzioni: in basso, in alto, a destra e a sinistra; sparando con dei cannoni agli Heartless o agli ostacoli per ricevere un maggior punteggio e ottenere qualche altro oggetto per potenziare ulteriormente il nostro mezzo.

La storia è narrata utilizzando l'alternanza di filmati e scene dialogate tramite i balloon, in maniera molto lineare e precisa. Ma la trama, nella sua interezza, è difficilmente comprensibile, soprattutto per chi abbia appena cominciato la saga.

La storia del primo capitolo non riesce a fornire delle risposte esaustive a tutte le domande che il gioco ci farà porre. Per scoprire quasi tutti i misteri e tutte le vicende bisognerà proseguire con la storia, giocando tutti e 9 i titoli già disponibili e aspettare il terzo capitolo principale che concluderà la saga di **Xehanort**, l'essere malvagio che ha portato distruzione e rovina nel mondo. Ma anche completando tutti i capitoli si avrà un po' di difficoltà a ricordarsi tutti i nomi, le vicende e le backstory di tutti i personaggi.

## Grafica e Sonoro



Per quanto riguarda il **comparto grafico**, essendo un titolo sviluppato e uscito nei primi anni del nuovo millennio e in seguito remasterizzato in alta definizione per PS3 e PS4, **la grafica non risulta stupefacente**, ma rimane decisamente buona. Durante le cutscene in **CGI** (solitamente

all'inizio del gioco e alla fine) **il cambio di grafica si nota parecchio**, con visi quasi perfettamente lisci, ambienti colorati, con una qualità quasi paragonabile alle nuove console (questa particolarità era presente anche su PS2, riuscendo a impressionare i giocatori per la qualità grafica), ma tutto ciò non crea nessun problema.

**Il comparto sonoro** è tutt'altra cosa, con una soundtrack che **riesce in tutte le situazioni a dare maggior enfasi a combattimenti, scene con una forte componente sentimentale e, soprattutto, incutere timore durante le bossfight**. L'intera soundtrack è stata curata da **Yoko Shimomura**, riuscendo a regalare emozioni a quasi tutti i fan della saga grazie alla sola forza delle note, una playlist di canzoni che non invecchiano mai. Una delle più famose OST di *Kingdom Hearts* è sicuramente ***Dearly Beloved***, una composizione al pianoforte che è presente in tutti i menu di ogni gioco della serie. Mentre, oltre alle melodie inedite, sono presenti anche le canzoni originali dei film Disney, che accompagneranno Sora e i suoi amici durante alcuni sprazzi di gioco. Inoltre, durante i filmati di apertura e chiusura, le scene sono accompagnate da alcune canzoni della cantante giapponese **Utada Hikaru**, una delle più famose è ***Simple and clean***, che ha stregato milioni di giocatori.

A differenza della soundtrack mozzafiato, **gli effetti audio non eccellono**, con una quasi assenza di suoni ambientali e una monotona sequenza di tracce audio per magie e attacchi fisici.

## The Deep End



***Kingdom Hearts* è sicuramente uno dei giochi che ha fatto la storia videoludica delle ultime generazioni**, riuscendo ad amalgamare in maniera eccellente personaggi provenienti dall'universo **Disney** con quelli provenienti dai vari *Final Fantasy*, due brand che sembrava difficile far dialogare. Con un gameplay equilibrato, ma con qualche pecca (poi risolta nel secondo capitolo), e una storia unica, ***Kingdom Hearts* è un gioco davvero ben fatto, con una narrazione ottima, una**

**grafica molto accurata per i tempi, e una soundtrack di eccellente fattura.**

**Tetsuya Nomura** ha veramente prodotto un capolavoro, che rimarrà nei cuori dei giocatori di ogni età, diventando, per molti, un pezzo di infanzia, regalando ore e ore (circa 35) di gioco, scatenando emozioni contrastanti.

---

## **Octopath Traveler**

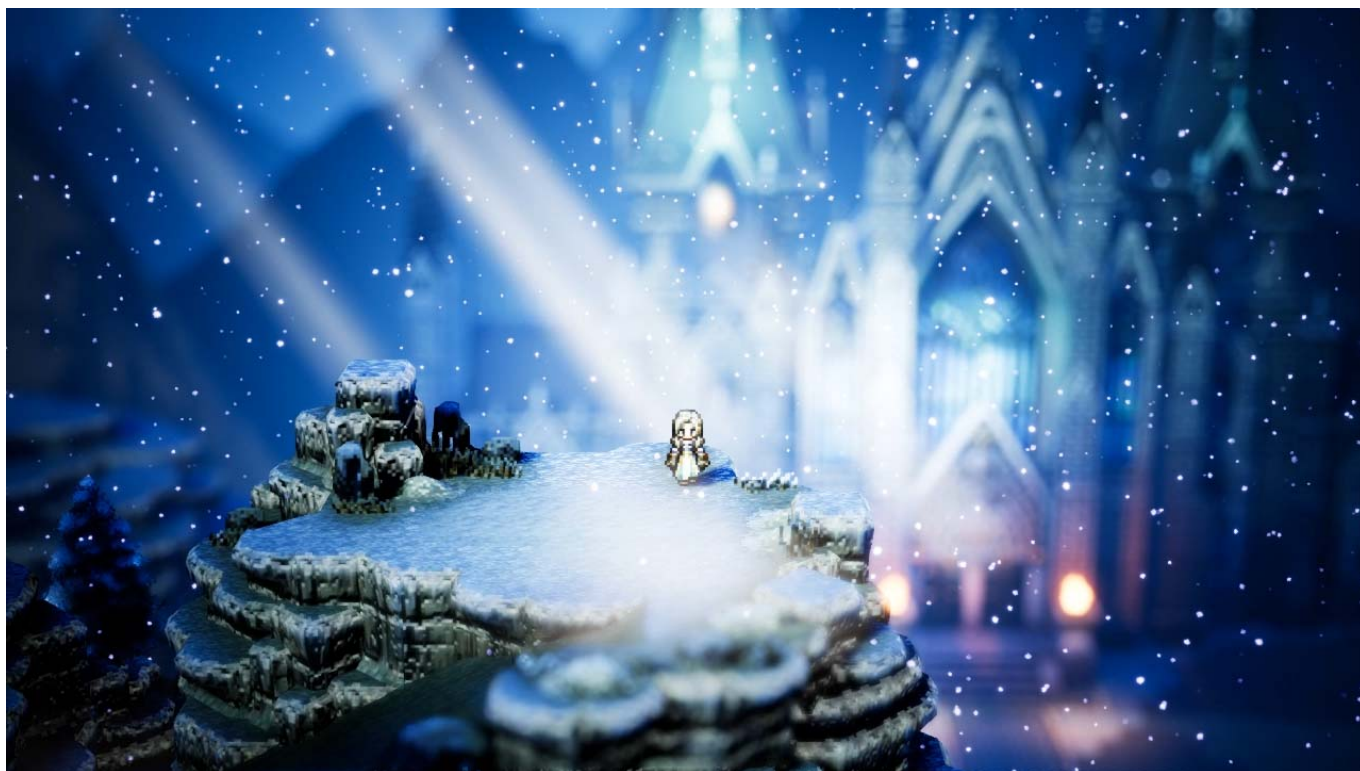
Sin dal suo annuncio nel gennaio del 2017, **Octopath Traveler** ha riscontrato parecchio interesse tra i possessori dell'ibrida di casa **Nintendo**, molti dei quali ([me compreso](#)) nostalgici dell'era a **16 bit**, che non potevano restare indifferenti a uno stile grafico richiama chiaramente giochi come **Final Fantasy VI** e in generale molti jrpg presenti sulla console **Super Nintendo**.

Da allora sono state pubblicate due versioni dimostrative, la prima permetteva di utilizzare soltanto 2 personaggi (**Primrose** e **Olberic**), mentre la seconda permetteva di giocare con tutti gli **8 personaggi**, e permetteva di mantenere il salvataggio per poterlo utilizzare nella versione completa.

Possiamo scegliere **un personaggio tra gli 8 disponibili**, ognuno dei quali ha una storia personale; progredendo nell'avventura potremo incontrare gli altri protagonisti e scegliere se portarli insieme a noi oppure ignorarli. Nel primo caso sarà possibile anche ascoltare la loro storia e inserirli nel nostro party (è possibile utilizzare soltanto 4 personaggi alla volta).

**Ogni storia è suddivisa in 4 parti**, ognuna delle quali con un livello consigliato per affrontarla e un boss finale (unico per ogni personaggio): ciò che differenzia maggiormente il gioco dagli altri jrpg è il **tono più maturo di alcune delle storie**, che affrontano anche temi difficili e scottanti quali la **prostituzione**, e sono raccontati molto bene, godendo di buona localizzazione in italiano, di cui sono presenti i sottotitoli.

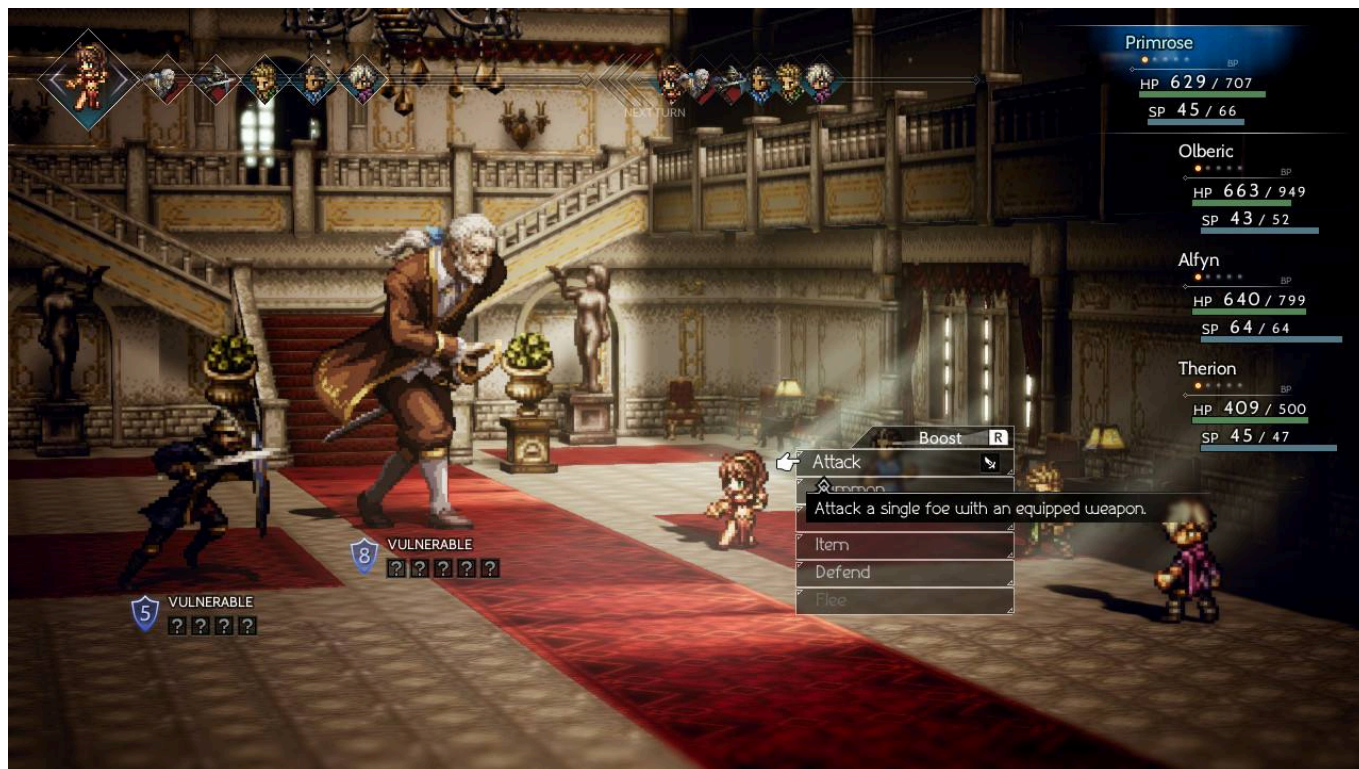
Un limite narrativo è dato dalla mancata interazione dei personaggi tra loro: a parte qualche dialogo opzionale, ogni storia è vissuta allo stesso modo indipendentemente dagli elementi del nostro party, i quali servono soltanto ad aiutarci nelle battaglie e non influiscono minimamente nella trama.



Gli sviluppatori hanno voluto adottare uno **stile grafico** (chiamato da loro **HD-2D**) atto a evocare la nostalgia degli appassionati di jrpg a 16 bit degli anni '90, usando però anche le tecnologie moderne; il gioco gira sull' **Unreal Engine 4**, gli sprite sono rigorosamente in **pixel art 2D**, mentre il mondo di gioco è in 3D, pur mantenendo uno stile rigorosamente retrò: come se un gioco del **Super NES** acquistasse la terza dimensione ed effetti di luce e particellari moderni, insomma.

Di certo non si griderà al miracolo, non può certo reggere il paragone con i giochi AAA attuali, ma gli appassionati apprezzeranno sicuramente il lavoro di **Acquire**.

La colonna sonora a cura di **Yasunori Nishiki** è di ottima fattura e calza a pennello con ogni situazione di gioco, sia nei combattimenti che durante l'esplorazione della mappa o le visite nelle città, anche il doppiaggio in inglese è ottimo, gli attori fanno il loro dovere nelle svariate situazioni, il gioco è sottotitolato in italiano per la gioia di chi non mastica l'inglese.



I produttori di **Octopath Traveler** hanno lavorato precedentemente a **Bravely Default** e **Bravely Second: End Layer** e la somiglianza maggiore tra questi titoli sta nel combat system: se in **Bravely Default** potevamo accumulare potenza mettendoci in difesa, per poi eseguire fino a 4 colpi consecutivi, in **Octopath Traveler** saremo in grado di colpire i punti deboli dei nemici (una volta trovati) fino a quando questi entreranno nello status "dominio", nel quale rimarranno storditi per un turno, e noi potremo punirli accumulando potenza dei colpi fino a 4 volte e rilasciarla con un devastante attacco.

**Gli scontri sono rigorosamente a turni**, e offrono un livello di sfida sempre crescente, alcuni boss necessitano di una buona strategia per essere sconfitti, ma il tutto non risulta mai frustrante, e le sconfitte ci spronano a trovare nuove strategie e combinazioni di classi.

Ogni personaggio rappresenta una classe: **Olberic** è il guerriero, **Ophilia** è la guaritrice, **Therion** il ladro e via dicendo. Ognuno di loro ha delle abilità uniche, Olberic può sfidare altri NPC a duello per guadagnare esperienza, mentre Therion può rubare loro degli oggetti. Ogni personaggio può però **scegliere una classe secondaria** (trovando dei santuari che le sbloccano) **tra cui anche 4 classi speciali** (segrete). Le combinazioni sono davvero tantissime, considerando sia le abilità attive che quelle passive che ogni personaggio acquisisce con l'aumentare del proprio livello.

Gli scontri avvengono in maniera casuale mentre si esplora la mappa o i numerosi dungeon, esattamente come i vecchi jrpg dell'era a 16 bit, e potrebbe essere motivo di frustrazione per chi non digerisce questo tipo di meccanica.

Oltre alle storie principali dei protagonisti, possiamo affrontare **tantissime missioni secondarie**, alcune delle quali aggiungono degli importanti pezzi alla trama principale, ma trovarle è davvero difficile, e potrebbero passare inosservate ai poco attenti; inoltre il gioco non ci aiuta minimamente su come risolverne alcune davvero ostiche, il diario tiene traccia soltanto delle storie principali e non c'è modo di controllare le missioni che stiamo seguendo, e forse riguardo questo aspetto si poteva fare di più.

La **longevità** si attesta su ottimi livelli, per finire le storie principali ci vogliono circa **40 ore di gioco**, mentre per completarlo al 100% ce ne vorranno almeno il doppio.



**Octopath Traveler** si rivela un titolo molto interessante, ma non per tutti, chi non digerisce la grafica in pixel art e i jrpg old school con combattimenti a turni e scontri casuali ne stia alla larga, ma per i nostalgici dell'era a 16 bit è un gioco da tenere altamente in considerazione. Anche se non perfetto, offre tantissimi contenuti che terranno impegnati per svariate ore. Se amate i giochi di ruolo giapponesi di altro tempo e siete possessori di **Nintendo Switch**, non lasciatevelo scappare.

---

## **Dusty Rooms: il fenomeno di Mother**

Proprio qualche giorno fa, esattamente il 27 Luglio, è stato il 29esimo anniversario del rilascio del primo gioco della saga di **Mother** su **Famicom**. Negli ultimi anni la saga è diventata un fenomeno di culto, specialmente grazie all'inclusione di **Ness** in **Super Smash Bros. Melee** e, grazie a esso, un'orda di fan non fa che chiedere a gran voce il rilascio di tutti i giochi della saga in media più recenti, specialmente sapendo che il creatore della saga, **Shigesato Itoi**, ha dichiarato che con il rilascio di **Mother 3** la saga è ufficialmente terminata e non ha alcuna intenzione di rilasciare un eventuale **Mother 4**. Oggi, su **Dusty Rooms**, daremo uno sguardo a una delle serie **RPG** più sottovalutate di tutti i tempi, che ha riscoperto una nuova vita grazie a internet ma che, ai tempi, non riuscì a imporsi in confronto ai più popolari **Final Fantasy**, **Dragon Quest** o **Phantasy Star**.



## Un inizio un po' sottotono

La storia di **Mother**, come già accennato, comincia su **Famicom** nel Luglio del 1989. Il prologo della storia ci presenta **George** e **Maria**, una tipica coppia americana che intorno agli anni '50 scomparve dalla circolazione; più tardi **George** riapparve improvvisamente ma non rivelò mai a nessuno dove si trovasse e cosa successe a lui e a sua moglie, che rimase dispersa. George dunque, si chiuse in se stesso e cominciò a fare strani esperimenti isolandosi dal mondo. Nei tardi anni '80 un giovane di nome **Ninten** (è il suo nome standard ma - come poi diventerà tipico della serie - è possibile cambiarlo prima di cominciare la nostra avventura) è testimone di **strani eventi paranomali** che avvengono in casa sua, come appunto l'attacco della sua bajour. Il padre, costantemente fuori casa per lavoro, chiede a **Ninten** di investigare su questi fenomeni, gli stessi di cui si occupava il suo bisnonno, e da lì si arriverà col affibbiare la colpa a una razza aliena che da anni tenta di invadere la terra. Più in là, **Ninten** arriverà al magico mondo di **Magiant** e incontrerà la **regina Mary** che darà al nostro eroe l'obiettivo principale del gioco, ovvero trovare le otto parti della sua canzone e cantarla interamente di fronte a lei. Con l'avanzare dell'avventura **Ninten** verrà affiancato da **Lloyd**, **Ana** e **Teddy** e insieme andranno fino al **Monte Itoi** (chiaro riferimento al creatore della serie) dove si scoprirà essere il nascondiglio degli alieni.

La più grande innovazione di **Mother**, cosa che caratterizzerà la serie per i restanti sequel, è quella della **decomposizione del JRPG classico**: le battaglie si svolgono in maniera casuale e ogni personaggio ha delle proprietà distintive in battaglia, che attingono ovviamente al fantastico/fantascientifico, ma ciò che caratterizza questa serie è il ritrovarsi in ambienti e città "normali", ad affrontare nemici come cani randagi, hippie e persone affrettate con oggetti di uso più che comuni come padelle, mazze da baseball e tutto ciò che si potrebbe utilizzare come oggetto contundente. Il setting ci propone appunto una classica famiglia degli anni '80, col padre sempre fuori per lavoro, la madre a casa a cucinare il nostro piatto preferito (che inseriremo insieme ai nomi prima di cominciare il file di gioco) e il figlio sempre fuori a esplorare le zone vicine come una sorta di avventura; l'idea di **Shigesato Itoi** era proprio quella di proporre la storia di un ragazzo che va "all'avventura" insieme ad altri amici - un po' come avviene in film come **I Goonies** - ma che a fine giornata tornano a casa, conducendo una vita tranquilla. Furono appunto tutti questi elementi a illuminare **Shigeru Miyamoto** e dare il via al progetto generale. Questo titolo, sviluppato dalla **Ape inc.** (che diventerà **Creature**), era stato completamente tradotto e pronto per essere distribuito negli Stati Uniti ma improvvisamente, nel 1991, la release fu cancellata ed **Earth Bound** (questo il nome accordato per la release internazionale) non uscì mai dal Giappone; fra le cause della cancellazione vi erano gli alti costi di produzione, dovuti alla dimensione del gioco, e l'imminente arrivo del **Super Nintendo** che avrebbe eclissato l'uscita di **Mother** in maniera definitiva rendendolo, a detta della compagnia, invenduto negli scaffali. I prototipi ufficiali di **Earth Bound** furono trovati e messi in rete poco dopo. Con il fandom di **Mother** in continua evoluzione il gioco fu rinominato **Earthbound Zero**, visto che si mostrava come prequel di **Earthbound** (ovvero **Mother 2**, che uscì regolarmente in Nord America), ma in seguito Nintendo, nel 2015, rilasciò finalmente il gioco per la **Virtual Console Wii U** col nome di **EarthBound Beginnings**. Nonostante il rilascio tardivo - meglio tardi che mai -, il gioco si presentò datato e pieno di elementi che caratterizzavano, in maniera negativa, i JRPG dei tempi ovvero l'altissimo tasso di incontri casuali e lo snervante *grinding* che serviva a ogni membro del team una volta reclutato; pertanto la community ufficiale di **Mother** rilasciò nel 2014 (ancora prima di Nintendo) **EarthBound Zero: 25<sup>th</sup> anniversary edition** in cui furono migliorati i difetti sopracitati e migliorate le visual.



## L'eccellenza videoludica

**Mother 2**, per **Super Famicom**, entrò in sviluppo poco dopo l'uscita del primo titolo ma il processo di creazione non fu per niente tranquillo: il team che lavorò al sequel era totalmente diverso dal precedente e nonostante il loro duro lavoro e la disponibilità data per il progetto **Mother 2** era sull'orlo della cancellazione per via di diversi bug apparentemente irrisolvibili. Per questi motivi **Mother 2** rimase in sviluppo per cinque anni, uscendo in Giappone nell'Agosto del 1994 e in nord America nel Giugno del 1995, ma l'arrivo di **Satoru Iwata** e un team proveniente dalla **HAL Laboratory** risolse tutti i problemi relativi alla codifica così, **Ape inc.** si poté concentrare sullo storyboard, la creazione delle mappe, della grafica e tutto ciò che non è legato alla programmazione effettiva. Il nuovo dunque, era dieci volte più grande e avvincente del prequel e ogni elemento di questo titolo fu curato in maniera maniacale. La storia stavolta ci racconta delle avventure di **Ness**, un bambino che una sera viene svegliato dalla caduta di un meteorite vicino casa sua; sul luogo dell'impatto il nostro eroe incontrerà **Buzz-buzz**, un alieno dalle sembianze di una mosca venuto dal futuro per mettere in guardia l'umanità da un entità maligna chiamata **Giygas** che, a detta sua, consumerà l'umanità come la conosciamo. La mosca, dopo essere stata scambiata per uno scarafaggio dalla mamma di **Pokey** (che sarà il rivale del nostro protagonista), darà le istruzioni a **Ness**, prima di morire, per distruggere **Giygas**: similamente a **Ninten**, dovrà andare in cerca degli otto santuari per riempire la **Sound Stone** con otto melodie che sbloccheranno il vero potere del nostro eroe.

Come il suo prequel, **Mother 2** presenta lo stesso scenario tipicamente nordamericano, con bei quartieri, cassette, tante belle persone ma con un lato oscuro a tratti inquietante; se lo stesso prequel trattava già di argomenti per l'epoca molto controversi, come dipendenza dalla droga, religione o violenza, in questo titolo ritroviamo problematiche più tipiche degli anni della sua uscita come la corruzione dei corpi di polizia, in cui nel gioco viene esplicitamente riproposto lo stesso scenario di un fatto di cronaca, in cui un ragazzo rimase in balia di un gruppo di poliziotti, o il fanatismo religioso con l'introduzione del gruppo spirituale dei bluisti (che adorano il colore blu), colore associato al movimento religioso **Aum Shinrikyo** e al suo fondatore **Shoko Asahara** condannato nel '95 per aver diffuso nella metropolitana di **Tokyo** delle bombe silenziose al gas nervino. **Mother 2**, a

ogni modo, si è dimostrato capace di comunicare sentimenti profondissimi e a volte persino oscuri. A **Magiant**, in cui torneremo una volta riempita la **Sound Stone**, visiteremo il subconscio di **Ness**, un luogo in cui troveremo tutto ciò che ha fatto parte della sua vita, come un pupazzo di neve con la quale giocò da piccolo, nemici, persone incontrate e persino un **giovane Ness** che sottolineerà il cambiamento, non totalmente positivo, in lui. Ma ciò che toglie di più la scena in **Mother 2** è decisamente l'inquietante battaglia finale contro **Giygas** e la storia della sua concezione. Il boss finale, come il gioco ci suggerisce man mano, non ha una vera forma ed esso, più che un nemico, è una sorta di concetto, un qualcosa di inafferrabile ma terribilmente malefico (ancora ci sono grossi dibattiti su cosa sia **Giygas** o meno); pertanto, quello che vedremo durante la battaglia, è un disegno confuso che, visto da una certa prospettiva, prenderà a tratti la forma di un feto (è molto difficile da spiegare, ma non vogliamo rovinarvi l'esperienza se avete intenzione di giocarlo). **Shigesato Itoi** spiegò che l'idea di **Giygas** nacque quando da piccolo vide per sbaglio al cinema, entrando nella sala sbagliata, il film **Kenpei to Barabara Shibijin** (traducibile, dozzinalmente, come "Lo Gendarme e la Signora Smembrata"); una volta dentro, durante una scena di un omicidio, il creatore della saga pensò di aver assistito a una scena di stupro e questo evento finì per segnare la sua vita.

E così come per le tematiche, **Mother 2** porta diverse innovazioni a livello di gameplay, prima fra tutte è il **contatore a comparsa** dei punti vita (più propriamente, in inglese, **rolling HP meter**): si tratta di un segna numeri simile a quelli presenti nelle pompe di benzina o nelle roulette e quando verremo colpiti, i numeri continueranno a scendere fino a un possibile annientamento; al di là della semplice scelta stilistica, questo metodo serve per permettere ai personaggi che hanno subito un attacco che li porterà alla morte di sferrare un ultimo attacco prima che il contatore arrivi a zero. Inutile dirlo, questo metodo permette di giocare delle battaglie mozzafiato e letteralmente all'ultimo sangue. Gli incontri random sono stati soppiantati in favore di nemici che appaiono direttamente nel nostro cammino e perciò saremo liberi di affrontarli o meno. A seconda di come li incrociamo avremo degli effetti diversi: se beccheremo un nemico da dietro avremo il primo colpo, se invece sarà lui a prenderci alle spalle allora avrà il primo colpo, ma se il nemico che incontriamo ci è nettamente inferiore e il gioco sa anche che lo sconfiggeremo con un solo colpo allora la battaglia verrà vinta senza entrare nella schermata di combattimento (ricevendo ugualmente punti di esperienza ed eventuali oggetti). **Mother 2** è letteralmente una soddisfazione dopo l'altra e ogni critica rappresenterebbe un inutile cercare un pelo nell'uovo. Tuttavia, anche se questo titolo è un capolavoro da inizio alla fine, le vendite, specialmente in nord America, furono disastrose. **Nintendo**, che credette molto nella riuscita di questo gioco, spese 2 milioni di dollari per la promozione e ciò risultò in una serie di pubblicità che, stando ai dati di vendita (solo 140.000 copie in nord America e circa il doppio in Giappone), non diede i risultati sperati. Gli anni erano quelli dell'antieroe e delle pubblicità grossolane e **EarthBound** ricevette su **Nintendo Power** una serie di carte "gratta e odora", particolarmente puzzolenti, che allontanarono i tanti curiosi che volevano avvicinarsi al nuovo mondo di **Ness, Paula, Jeff e Poo**. In aggiunta al marketing fallimentare, produrre fisicamente il gioco era particolarmente costoso in quanto **EarthBound** uscì con una confezione extra-large contenente una **guida strategica** e, pertanto, in sovrapprezzo. A tutto questo c'è da mettere l'ascesa del già disponibile **Sega Saturn** (uscito a Maggio) e della **PlayStation** di **Sony** che sarebbe stata reperibile a breve. Questo titolo fece una fine tremenda ma grazie a **Super Smash Bros.** e **Melee** e al rinnovato interesse da parte di nuovi fan il gioco ha potuto conoscere una vera e propria seconda vita; il gioco fu rilasciato internazionalmente nel 2013 prima la **Virtual Console** del **Wii U** e poi per quella del **New Nintendo 3DS**, arrivando per la prima volta in Europa, e giusto l'anno scorso **EarthBound** rientrò fra i 30 titoli dello **SNES Classic Edition**. Se c'è un momento per riscoprirlo, considerato fra i migliori giochi mai creati, è decisamente questo.



## Nintendo e i suoi fan: la storia di Mother 3

Nonostante l'insuccesso del secondo capitolo, **Mother 3** entrò in sviluppo nel 1994 per **Super Famicom** ma ovviamente, con l'avvento del **Nintendo 64**, lo sviluppo passò nel 1996 alla console di nuova generazione. Su consiglio e visione di **Miyamoto**, il gioco avrebbe dovuto avere una nuova e bella veste 3D sullo stile di **Super Mario 64** ma gli sviluppatori, gli stessi di **Mother 2**, non avevano esperienza con la grafica poligonale e così finirono per sopravvalutare un po' troppo le capacità della nuova console **Nintendo**; lo sviluppo passò per il più potente **Nintendo 64 DD**, periferica che avrebbe permesso la lettura di alcuni dischi magnetici proprietari e che avrebbe permesso giochi più grandi e all'avanguardia. **Mother 3** doveva essere il titolo da lanciare col **N64 DD** ma con il fallimento della periferica, tornò sull'originaria **Nintendo 64**.

Fu allora però che nel 1999 furono presentate delle demo giocabili al **Nintendo Space World** e **IGN** ne rimase molto sorpreso in quanto presentava delle cutscene non "skippabili" interamente in 3D. A ogni modo, nonostante la ritrovata stabilità, la data di uscita di **Mother 3** continuava a slittare di continuo e, stando a **Shigesato Itoi**, il gioco era pronto solamente per il 30%. Arrivati a questo punto, a **Nintendo** non rimase altro che cancellare il progetto e mettere il team di sviluppo dietro alla creazione di altri nuovi giochi per il **Gamecube**. **Satoru Iwata**, che promise la sua presenza e buona parte degli impiegati alla **HAL**, si prese la colpa per la cancellazione ma **Miyamoto** era deciso di dar vita a **Mother 3** a tutti i costi; all'inizio era intenzionato a rilasciare un libro o un fumetto ma alla fine, con l'uscita del **Gameboy Advance**, rimise lo stesso team di **Mother 2**, facente parte di **Brownie Brown** di **Shigesato Itoi**, e la **HAL** dietro lo sviluppo del "nuovo" **Mother 3**, stavolta in 2D e con lo stesso spirito del secondo.

La storia è ambientata nel villaggio **Tazmily**, una piccola comunità nelle isole **Nowhere** in cui non esiste il denaro e tutti i loro abitanti si prendono cura l'un l'altro. Faremo la conoscenza di **Lucas** e **Claus**, che saranno i protagonisti principali dell'avventura, e il padre **Flint**. Un giorno, i due ragazzi, vanno a trovare, insieme alla madre, il padre che lavora nelle montagne al largo del villaggio ma, una volta lì, verrà fuori un gruppo di fanatici con maschere di suini che comincerà a imperversare per l'isola combinando guai e danneggiando tutto ciò che trovano. Per colpa loro la madre dei ragazzi morirà e dopo il gioco, nonostante i colori accesi, scenderà in una lenta spirale di morte e

disperazione. **Shigesato Itoi** si ispirò principalmente ai libri di **Agota Kristof**, *Quello che Resta* (*Le grand cahier*), *La Prova* e *La Terza Menzogna*; questi tre libri compongono la trilogia di una storia di una coppia di gemelli intenti a sopravvivere alla **Seconda Guerra Mondiale**. Insieme a queste letture, **Itoi** si ispirò anche **Twin Peaks** e **Lost** per la creazione dell'**isola Tanetane** che riflette gli incubi di chi vi mette piede. Il gameplay rimase lo stesso di **Mother 2** con l'aggiunta delle terme, delle nuove sezioni in cui recuperare i punti vita, e i **colpi combo** da dare a ritmo con la musica della battaglia.

**Mother 3** è un gioco interessantissimo ma ancora **Nintendo** non sembra aver dato alcun segno per il suo rilascio in occidente. Purtroppo, quando questo titolo venne rilasciato in Giappone nel 2006 (riscontrando comunque ottime vendite), il **Gameboy Advance** stava cedendo il passo al nuovissimo **Nintendo DS** e, viste inoltre le scarse vendite di **EarthBound**, si optò per non rilasciare **Mother 3** né in nord America né in Europa. Un'altra possibile causa del suo possibile non rilascio può anche essere le sue fortissime tematiche che includono l'[accettazione della morte](#), l'abuso di animali, violenza, droga e persino l'androginia. Per questi motivi, conoscendo le politiche sulla censura di **Nintendo**, i fan si rimboccarono le mani e in due anni il sito [Starmen.net](#), nel 2008, rilasciò la **patch** da applicare alla ROM di **Mother 3** e avere il gioco completamente tradotto. Essa è stata condotta da **Clyde "Tomato" Mandelin** insieme a un gruppo di traduttori abilissimi che si è messa d'impegno per tradurre ogni meandro del gioco, dai dialoghi a tutte le finestre dei menù. In una sola settimana la patch ha raggiunto i **100.000 download** e a oggi è semplicemente una delle patch più scaricate della storia di internet. Ma in tutto questo, l'unica domanda che ci viene in mente è: **Nintendo** cosa ne pensa? O forse i più disperati (e ce ne sono parecchi) si chiedono: "E NINTENDO KE FA?!?!" **Reggie Fils-Aime**, presidente di **Nintendo of America**, è perfettamente a conoscenza del *cult following* di **Mother** e il desiderio dei fan di poter giocare al terzo capitolo ma, a quanto pare, sembrerebbe con le mani legate. La traduzione dei fan, stando al proprietario del sito [Starmen.net](#), **Reid Young**, sarebbe arrivata ai piani alti di **Nintendo of America** e gli stessi traduttori avrebbero offerto a **Nintendo** la propria traduzione per una futura release internazionale o persino la cancellazione della patch stessa se avrebbero rilasciato **Mother 3** oltreoceano. Tuttavia, a oggi, il silenzio di **Nintendo** lascia lo spazio a due ipotesi: o si sarebbero arresi, lasciando spazio ai programmatori e traduttori *homebrew* o, semplicemente, non hanno alcun interesse nel rilasciare questo titolo al di fuori del Giappone e di conseguenza, non inseguono gli autori della patch. A ogni modo, **Nintendo** con il recente rilascio digitale di **EarthBound** e **EarthBound Beginnings** ha visto comunque ottimi numeri in termini di vendita e dunque è improbabile che non stiano prendendo in considerazione il rilascio di questo titolo così richiesto; vi ricordiamo inoltre che lo scorso 27 Luglio è stato solo il 29esimo anniversario della saga di **Mother**... perciò chissà? Che **Nintendo** stia preparando qualcosa di grosso per il suo 30esimo anniversario? Non possiamo fare altro che aspettare e sperare che ascoltino i suoi fan al più presto!



## Square Enix verso il modello “Freemium”

**Square Enix** negli anni ha sfornato ondate di giochi per il mercato mobile, principalmente la serie “GO” di *Hitman*, *Tomb Raider* e *Deus-EX*, strategici stealth a turni. Ma forse il loro successo, anche se meno discusso degli altri titoli, è stata l’ascesa di *Hitman Sniper*, un gioco che riprende per filo e per segno i meccanismi proposti per *Hitman Sniper Challenge*, uno spin-off che era stato rilasciato in maniera promozionale poco prima del lancio di *Hitman Absolution* nel 2012 per sbloccare equipaggiamento speciale tramite i punteggi, derivanti dall’eliminazione di diversi bersagli da un unico *spot*.

All’inizio di quest’anno la software house aveva dichiarato che **Hitman Sniper**, aveva raggiunto **quota 10 milioni di download**, cifra destinata successivamente a salire fino a 15 milioni contestualmente alle vendite su console. Sicuramente il numero più importante nell’intera carriera dell’**Agente 47** (anche se non è stato confermato da **Square Enix**).

Sia i titoli della serie “GO” che *Hitman Sniper*, sono giochi “premium”, in quanto tali venivano venduti per circa **4,99\$**. I numeri e il successo avuti da questi titoli, sono la prova che i giochi premium, possono ancora essere venduti nel mercato mobile, e nonostante i risultati siano dalla parte di **Square Enix**, la casa di Montreal ha comunque dichiarato apertamente la loro intenzione al passaggio verso il modello “Free to Play”. Il direttore **Patrick Naud** spiega, durante l’intervista condotta da **gamesindustry.biz**, che ormai è difficile tenere il passo con i titoli free già disponibili sul mercato e che offrono quasi la stessa esperienza di gioco. Continuando dichiara:

«Il prezzo è solo una barriera, il mercato dei giochi premium era già in drastico calo sin da

quando abbiamo lanciato il nostro primo titolo "GO", e questo è davvero molto deludente perché anche se si realizza un prodotto di altissima qualità, è davvero assurda la quantità di opzioni alternative e gratuite che già esistono sul mercato. Il pubblico normalmente prova tutto ciò che è gratuito, al massimo comprano i giochi che hanno un costo, ma solo se sono sicuri che ne valga la pena acquistarli. Stiamo facendo grandi titoli e noi adesso vogliamo un pubblico più ampio che li giochi. In ogni caso puoi comunque avere successo in quello spazio, ma dipende dalle tue ambizioni; c'è abbastanza margine per creare progetti redditizi e credo sia anche più gestibile oltre che meno rischioso e meno duro di prima. Ma, tutto questo ha un tetto, ed è un tetto molto basso e, in effetti, oltre *Minecraft* non esistono molti titoli che producano la stessa rendita sul mercato occidentale, nulla che si possa paragonare per Square Enix, e si ritorna sempre al fatto che, si può anche fare un gioco perfetto, ma se viene giocato da un pubblico ristretto, non ne è valsa la pena. Fortunatamente però, *Hitman Sniper* ha preparato bene la squadra di Montreal al modello "Freemium", un progetto che ha impiegato tre anni per venire alla luce ma che sta dando dei grandi risultati. Anche se al momento ha solo due mappe, il team è sempre al lavoro sul gioco, offrendo nuovi eventi live, sfide e missioni, come i più grandi Free to Play sul mercato.»

Questo non vuol dire che lo studio non si sia diletto con le **microtransazioni**. In effetti, *Hitman Sniper* dispone di una serie di fucili aggiuntivi da acquistare - alcuni che costano **fino a 50\$**, come il **Longsword II**. Eppure il gioco non li rende essenziali, né ostacola artificialmente il progresso per coloro che non li vogliono acquistare - una mentalità che **Naud** è determinato a mantenere mentre lo studio passa al **freemium**.



«Le persone non si devono sentire in dovere di comprare, lo fanno perché amano il gioco, perché amano le funzioni e vedono magari tutto il potenziale di quell'arma. Quel fucile è stato un'ottima fonte di guadagno per noi»

**Naud** continua spiegando che la chiave per generare entrate dagli acquisti in-game è stata proprio



quella di garantire che il titolo offra un'esperienza di qualità anche senza di essi. **Square Enix Montreal** è orgogliosa delle sue meccaniche di giochi per **Hitman Sniper** e si concentrerà principalmente sul gameplay mentre continuerà a progettare le sue prossime offerte freemium. **Naud** afferma:

«Nessuno investirà in un gioco se non ne è davvero appassionato. Non giocherai un gioco per settimane o mesi, ne tantomeno ne parlerai con i tuoi amici se non ne fossi appassionato, quindi quello che cerchiamo di fare al meglio, è creare un'esperienza di gameplay a cui le persone possano veramente appassionarsi, ma senza imporre nulla. La cosa più importante è il rispetto dei nostri giocatori: se crei un'esperienza di gioco in cui si sentano molto rispettati, non li perderai mai. Quando guardi il mercato console, ci sono molte aziende che passano al lato "malvagio" del mercato, quindi stiamo prendendo la decisione, a lungo termine, di non diventare a nostra volta "malvagi" e di rispettare sempre la nostra utenza, il che ci aiuterà a garantirci un futuro.»

Spingere lo studio di Montreal verso un modello freemium è stata quasi certamente una decisione dell'editore. **Square Enix** ha visto grandi guadagni nello spazio mobile nell'ultimo anno, grazie a successi free-to-play come *Final Fantasy Brave Exvius* e *Kingdom Hearts Union X*. In effetti, questi titoli hanno più che inciso nei dati finanziari dell'editore all'inizio di quest'anno.

Mentre questi titoli hanno preso d'assalto i mercati dell'Est, l'azienda, deve ancora riuscire ad aver successo in Occidente. Il **CEO Yosuke Matsuda** l'anno scorso, ha discusso ai microfoni di **gamesindustry.biz**, del suo desiderio di avere un impatto maggiore sui mercati mobili occidentali, e ha descritto **Square Enix Montreal** come il "centro" di tale sforzo.

**Naud** per concludere condivide le sue ambizioni:

«In questo momento, stiamo avendo un forte impatto sul settore in termini di criticità, vogliamo portarlo sul piano finanziario. Square Enix Montreal è in ottima posizione per affrontare questa sfida, e stiamo anche facendo crescere il nostro studio di Londra in modo che possiamo avere più opportunità e avere più tempo per i progetti. Londra sarà focalizzata su opportunità esterne, quindi collaboreremo con i nostri partner su alcune delle nostre IP e stiamo esaminando altri modi per riuscire a fare grossi numeri nel mercato occidentale. Abbiamo avuto i nostri alti e bassi, abbiamo imparato, abbiamo avuto un successo straordinario, ma ora siamo pronti per il prossimo passo, a partire da quest'anno.»

---

## [Speciale E3 2018: Conferenza Nintendo](#)

Ed eccoci qua! Dopo le conferenze **Ubisoft**, **Sony** e **Pc Gaming** parte la **conferenza Nintendo**, un direct pieno di sorprese e a un orario veramente comodo per gli spettatori italiani. Diamo uno sguardo ai titoli annunciati e che, nei prossimi tempi, giocheremo sui nostri **Nintendo Switch**.

Si comincia con una ip **non Nintendo** totalmente nuova: **Marvelous Entertainment** ci ha presentato **Daemon X Machina**, un gioco incentrato sulle battaglie fra *mech* alla **Gundam** e che ricorda vagamente **Virtual On**. Una delle sorprese più belle di questa conferenza e che ci lascia onestamente con molta curiosità. Davvero interessante!

Un regalino per chi gioca **Xenoblade Chronicles 2** e ha acquistato il season pass: un prequel intitolato **Torna - The Golden Country** e disponibile dal **21 Settembre**. Il gioco avrà anche una versione fisica per chi volesse acquistare il pacchetto completo sin dall'inizio; una vera chicca per chi non ha ancora preso in esame l'acquisto di **Xenoblade Chronicles 2**.

Finito il trailer è apparso **Reggie Fils-Aime** che, dopo una bella introduzione sulle diverse opzioni di gioco che offre **Nintendo Switch**, ha mostrato **Pokémon Let's go Pikachu e Pokémon Let's go Eevee**: il presidente di **Nintendo of America** ha illustrato le funzionalità di condivisione con **Pokemon Go** e le battaglie competitive con gli amici, per la prima volta, su un sistema solo. Ma ciò che ha rubato la scena è decisamente la **Pokeball Plus**, mostrata nei trailer qualche settimana fa ma il cui utilizzo rimase un po' ignoto: al di là dell'utilizzarlo come sostituto per un **Joycon**, sarà possibile portare con voi un **Pokémon** dal gioco e utilizzarlo al di fuori dal suo contesto originale. Chi acquisterà questo gadget, che uscirà il **16 Novembre 2018**, avrà inoltre **Mew** in regalo, uno dei **Pokémon** più rari di sempre.



Abbiamo poi una sorpresa del tutto inaspettata, il ritorno di uno dei giochi più divertenti del

panorama **Nintendo: Super Mario Party**. Al centro dell'attenzione è l'interattività fra più schermi di **Switch** se utilizzati in modalità portatile: l'azione potrà dividersi e dare a tutti i giocatori una prospettiva diversa dei divertentissimi minigiochi che contraddistinguono da sempre il gameplay di questo divertentissimo brand.

E dopo un titolo mobile e un *musou*, ecco che arriva **Fire Emblem: Three Houses**, un gioco che riprende la forma più classica di questo brand **Nintendo**. Apparentemente nulla di nuovo ma il trailer mostrato è senza dubbio esaustivo, mostrando un buon comparto tecnico e delle belle cutscene in stile anime; si aspetta questo titolo per la **primavera 2019**.

Preannunciato, aspettato e certi di vederlo a questa **E3 2018**: la frenesia di **Fortnite** arriva integralmente su **Nintendo Switch**, una console che, senza dubbio, saprà utilizzare la sua natura **online** e **cross-platform** (che, secondo le ultime indiscrezioni, funziona con tutte le console eccetto la **PlayStation 4**). Tuttavia, la più grande sorpresa è che il gioco è **già disponibile** negli store di tutto il mondo; perciò, agguantate i controller e cominciate pure a scendere in campo!

Dopo questo bel trailer, **Reggie** è tornato sotto i riflettori, introducendo una serie di titoli indipendenti per **Nintendo Switch**: si aprono le danze con **Overcooked! 2**, un sequel che introduce nuove ricette, personaggi, cucine, abilità, come quella di lanciare gli ingredienti, modalità e la possibilità di giocare con gli amici in cooperativa locale o online.

L'attenzione si è poi spostata a **Killer Queen Black**, un gioco originariamente per **arcade** e che sta per fare il suo debutto su **Nintendo Switch**; il suo originale gameplay è molto simile a **Joust** e, contrariamente al titolo storico di **Williams**, sarà possibile giocare in due squadre da 4 giocatori ciascuno, per un totale di otto. La sua uscita è prevista per il **2018** ma non è stata annunciata una data precisa.

Altro titolo che potrete giocare già **oggi** (per **14,99€**) è **Hollow Knight**, un **metroidvania** sensazionale e pluripremiato che, come tipico del genere, si divide fra sezioni di esplorazione e azione infuocata; la versione per **Nintendo Switch** includerà inoltre **tutti i DLC** rilasciati originariamente **PC**.

Ancora un aggiornamento per **Octopath Traveler** che, come annunciato nello [scorso Direct](#), arriverà giorno **13 giugno** esclusivamente su **Nintendo Switch**: proprio il **giorno dopo** sarà possibile scaricare una nuova demo che includerà il primo capitolo di ogni personaggio.

Dopo questi tre titoli, il presidente di **Nintendo of America** ci ha riempito con una valanga di titoli per **Switch**, alcuni in uscita e altri già disponibili: **Starlink** (10 Ottobre) con il suo DLC esclusivo a tema **Star Fox**, [Arena of Valor](#) (autunno 2018), **Minecraft** (21 Giugno), **Sushi Striker: the way of Sushido** (già disponibile), il DLC **Donkey Kong Adventure** per **Mario + Rabbids: Kingdom Battle** (26 Giugno), **Pixark** (autunno 2018), l'annuale **Just Dance 2019** (25 Ottobre), [Dragon Ball Fighterz](#) (imprecisato 2018), **Splatoon 2: Octo Expansion** (Estate 2018) **Captain Toad Treasure Tracker** (13 Luglio), **Crash Bandicoot: N-sane Trilogy** (29 Giugno), **Ninjara** (primavera 2019), **Carcassonne** (2018), l'update per **FIFA 18** contenente il **Mondiale di Russia** (già disponibile), **FIFA 19** (28 Settembre), **Ark: Survival Evolved** (autunno 2018), **Wasteland 2: Director's Cut** (autunno 2018), **Paladins: Champions of the Realm** (già disponibile), **Fallout Shelter** (già disponibile), **Dark Souls Remastered** (estate 2018), **SNK Heroines: Tag Team Frenzy** (7 Settembre) **Monster Hunter Generation Ultimate** (28 Agosto), **Wolfenstein II: the New Colossus** (29 Giugno), **The World Ends with You** (autunno 2018), **Mega Man 11** (2 Ottobre) e **Mario Tennis Aces** (22 Giugno).

Dopo una breve parentesi di **Shinya Takahashi**, general manager della divisione *entertainment planning & development*, la parola è passata a **Masahiro Sakurai** che ha mostrato in dettaglio il gameplay del nuovo **Super Smash Bros. Ultimate**. Sarà il più vasto titolo della saga, in quanto includerà ogni personaggio mai apparso nei capitoli precedenti; ciò significa che troveremo, oltre ai più classici **Mario**, **Link**, **Samus**, **Kirby** e **Captain Falcon**, anche tutti quei personaggi non-Nintendo, come **Snake**, **Pac Man**, **Mega Man**, **Bayonetta**, **Ryu** e **Cloud**. Saranno inclusi diversi costumi alternativi e i nuovi **echo fighters** che, al di là del semplice cambio di skin, avranno anche delle piccole differenze in termini di gameplay: sarà possibile, per esempio, scegliere **Daisy** da **Peach**, **Lucina** da **Marth** e **Dark Pit** da **Pit**; inoltre, molti **Smash** finali e caratteristiche di alcuni singoli personaggi verranno ridisegnati per bilanciare il gameplay. Torneranno, ovviamente, tutti gli stage classici, fra cui il popolare **Big Blue**, il **Castello di Peach** e le **Cascate di Donkey Kong**, insieme ad alcuni nuovi, come la **Torre delle Origini** di [The Legend of Zelda: Breath of the Wild](#) e tutti gli stage, avranno una forma **Battlefield** e una forma **Omega**; come se non bastasse, riavremo tutte le **armi classiche** e gli **assist trophy**, fra cui il nuovissimo **Bomberman** insieme a molti altri. Verso la fine ci vengono svelati ancora nuovi dettagli riguardanti il gameplay più puro, come aggiornamenti riguardanti le schivate e gli smash, ci viene garantita la compatibilità con gli **Amiibo** e, come fu per il precedente **Super Smash Bros. for Wii U & 3DS**, col controller del **GameCube** (anche se non capiamo se sarà installabile direttamente via USB). Finita la lunghissima presentazione ci vengono svelate due fantastiche sorprese: la prima è l'inclusione di **Ridley**, lo pterodattilo a comando dei **pirati spaziali** nella saga di **Metroid**, e la seconda è la data d'uscita fissata per il **7 Dicembre**, giusto in tempo per averlo per le feste natalizie.

---

# E3 Real Time: Conferenza Square Enix

Quinta conferenza E3, è il turno di **Square Enix** di sfoderare le proprie carte.

Si attendono novità su vari fronti, molti aspettano soprattutto sul fronte *Final Fantasy* ma anche tanto altro.

La conferenza si apre con il videomessaggio del presidente **Yosuke Matsuda** che apre le danze a distanza e lancia il primo trailer, che riguarda immancabilmente uno dei titoli di punta, ***Shadow of the Tomb Raider***.

Chiuso il trailer, è **Daniel Chayer Bisson**, creative director di **Eidos Montreal** a parlare delle principali caratteristiche del gioco e a introdurre il primo video gameplay del gioco, per poi terminare con un altro video conclusivo.

Dopo un video che mostra la nuova patch di **Final Fantasy XIV: Stormblood**, dal titolo ***Under The Moonlight***, è il momento di un crossover tra lo stesso **Final Fantasy XIV** e **Monster Hunter World**, recentissimo successo di casa Capcom: Rathalos, "Il Re dei cieli" di *Monster Hunter: World*, arriverà proprio sugli scenari

Parte dunque un video in cui **Michel Koch** e **Raoul Barbet**, di **Dontnod** introducono quello che sarà il prossimo trailer, quello di ***The Awesome Adventure of Captain Spirit***, che sarà ambientato nell'universo di ***Life is Strange*** ma con il quale la storia non avrà alcuna attinenza.

Trailer a più non posso in questa giornata: ***Dragon Quest XI: Echoes of An Elusive Age*** è il nuovo capitolo della famosa serie disegnata da **Akira Toriyama** e viene presentata anche l'edizione speciale ***Lost in Time***.

I trailer non si fermano qui, e si va in direzione del fantasy classico: ***Babylon's Fall***, annunciato per il 2019 per PS4 e Steam e una nuova ip di **Platinum Games**.

Dopo la conferenza Microsoft, torna **Nier: Automata** con il trailer di ***Become As Gods***, dal 26 giugno 2018 sul Microsoft Store.

La serie di trailer non si ferma qui: in esclusiva su Nintendo Switch ***Octopath Traveler***, disponibile dal **13 luglio 2018**.

Ed è dunque il momento di un altro titolo presentato già alla conferenza Microsoft di ieri, quel ***Just Cause 4*** che ritorna in grande spolvero. Il trailer illustra le ambientazioni che vengono meglio esplicate da una voce fuori campo che esalta la grande fisica del gioco e la pericolosità degli imponenti eventi climatici che il giocatore dovrà fronteggiare.

Arriva il turno di un teaser: ***The Quiet Man***, in arrivo su PS4 e Steam. Ancora poco, se non un video dove evinciamo la natura fotorealistica del gioco, un possibile action-brawler con il protagonista probabilmente sordomuto, e che rappresenta forse una delle IP più interessanti della giornata, ma

del quale si sa poco. Se ne saprà di più ad agosto.

Arriva dunque **Kingdom Hearts 3**, con con la versione integrale trailer già presentato alla conferenza Microsoft, che vede aggiungersi svariati personaggi del mondo Disney e Square Enix.

---

## [Kingdom Hearts III: tutte le novità](#)

Sono passati quasi 13 anni dalla pubblicazione dell'ultimo titolo principale di *Kingdom Hearts* e ancora dopo più di un decennio il terzo capitolo non si è ancora visto e soprattutto giocato, almeno fino a qualche giorno fa, quando **Square Enix** ha invitato giornalisti e *influencer* da tutto il mondo a Los Angeles, per un'esclusiva anteprima di *Kingdom Hearts III*, capitolo conclusivo della saga di **Xehanort**. Dopo quest'importante incontro, cosa sappiamo realmente del gioco?

Innanzitutto questo speciale evento non aveva lo scopo di annunciare delle novità, ma solamente quello di far provare con mano il prodotto; nonostante ciò, *Kingdom Hearts III* non ha ancora ricevuto né una data di lancio né altre nuove informazioni.

Durante l'evento, i partecipanti hanno potuto provare una demo che mostrava il **mondo di Hercules**, ambientato nel Monte Olimpo, e quello di **Toy Story**, ambientato nella stanza di Andy, nel giardino e in negozio di giocattoli: il Galaxy Toys.

Quello mostrato dai gameplay registrati a Los Angeles non è nulla di nuovo; tutto è stato già mostrato durante i trailer pubblicati nel corso degli anni, ma come detto non era questo lo scopo dell'evento. Sono state rivelate infatti nuove abilità e nuove meccaniche, come le trasformazione della **Keyblade** e la possibilità di correre in verticale su alcuni tipi di muri.

Inoltre è stata mostrata un'inedita evocazione, **Ralph Spaccatutto**, che costruirà dei blocchi di mattoni esplosivi che paralizzano e infliggeranno danno agli **Heartless**.

Le abilità delle **Keyblade** sembrano cambiate del tutto dai precedenti capitoli principali: ogni arma avrà delle feature differenti, che saranno attivate grazie a una serie di combo. Per esempio la **Catena Regale** si potrà trasformare in un martello e poi in una trivella che permetterà di sferrare colpi con un danno ad area elevato. Come Square Enix ci ha abituato, ogni Keyblade avrà una skin particolare e unica, che richiamerà il mondo in cui è stata ottenuta.

Per quanto riguarda la **storia** si sa poco e niente: siamo sicuri che l'antagonista principale sarà il giovane Xehanort che, per reclutare tredici Nessuno - ovvero 13 sue diverse incarnazioni - per ricostruire l'omonima organizzazione, viaggerà avanti nel tempo. Giunto nel presente in cui si trovano Sora, Paperino e Pippo, cercherà di duplicare e distorcere i mondi per portare al termine i suoi esperimenti con luce e tenebre e la probabile missione del magico trio sarà quella di fermare il suo piano malvagio.

Altra nuova feature è **la possibilità di invocare attrazioni da luna park** per attaccare i nemici (anche questa abilità già vista): si potranno evocare montagne russe, la nave pirata e altre attrazioni. Ad esempio, appena saliti sulle montagne russe si potranno sparare, contro i nemici, dei fuochi d'artificio, che faranno un ingente danno.

Ormai sembra che il lavoro per completare lo sviluppo di *Kingdom Hearts III* sia quasi giunto al termine e, come affermato dagli stessi sviluppatori, **la data ufficiale d'uscita sarà rivelata**

durante il prossimo E3.

---

## Dusty Rooms: La storia di Panzer Dragoon Saga

Sfuggire ai giochi classici, a oggi, è quasi impossibile; grazie alle **mini console**, ai **remake**, **remastered** e **re-relase**, che siano virtuali o fisiche, è possibile ripercorrere a ritroso la strada che ci ha portato al gaming moderno. Ci sono però casi in cui è impossibile recuperare un determinato gioco, come ad esempio quando un titolo ha una particolare licenza o è impossibile risalire al developer o publisher originale, e per tanto sperare in un rilascio odierno, che sia migliorato o “al naturale”, diventa molto difficile. Come se non bastasse, alcuni titoli, cui all’assenza nelle console odierne si unisce a una probabile magra tiratura, finiscono per costare un accidente su **eBay** e perciò recuperare certi titoli per gli hardware originali diventa semi-impossibile... Si passa praticamente dalla padella alla brace! Grazie all’avvento di **internet**, **emulatori** e *hard/softmod* varie per retroconsole è stato possibile riscoprire molti titoli dimenticati e tanti franchise, dati ormai per dimenticati, sono inaspettatamente tornati; ne sono esempio **Splatterhouse**, l’imminente **Shaq-Fu**, **Shenmue 3** o **Nights: Journey of Dreams**.

Tuttavia, nonostante siamo in piena riscoperta del retrogaming, manca ancora all’appello un gioco, uno che appare di continuo nelle liste dei migliori **RPG** di tutti i tempi e persino fra i primi 50 migliori 100 giochi di tutti i tempi su **IGN** (nel [2005](#) e [2007](#)) e che, a oggi, ha assunto uno status semi-leggendario; stiamo parlando di **Panzer Dragoon Saga** (o **Azel: Panzer Dragoon RPG** in Giappone), titolo del 1998 sviluppato dal **Team Andromeda** e pubblicato da **Sega** sulla loro console dei tempi: il **Sega Saturn**. Molti dei titoli della sfortunata console **32-bit**, che nel tardo 2000 è diventata una delle console più in voga fra i *retrogamer*, hanno visto diversi rilasci per **Xbox Live Arcade** o **PSN** (vedi **Guardian Heroes**, **Radiant Silvergun** e **Fighting Vipers**) ma questo particolare titolo è rimasto relegato al **Saturn** e forse lo sarà per sempre. Come mai non è possibile fruire di questo titolo in un media moderno?



## La bestia in catene

Il **Sega Saturn** ebbe un discreto successo in occidente ma decisamente migliore in Giappone, tanto da vendere più del **Nintendo 64** in quello specifico territorio; **Panzer Dragoon**, lo soprattutto su rotaie sullo stile di **Star Fox**, era uno dei titoli più in voga e uno di quelli in grado di vendere il sistema e **Sega**, ne prese atto. Nel 1995, poco dopo il rilascio del primo titolo, il **Team Andromeda**, che era dietro il suo sviluppo, su decisione del produttore **Yoji Ishiji** si divise in due: uno, meno numeroso, lavorò al sequel "puro", ovvero **Panzer Dragoon Zwei**, l'altro, quasi il doppio, avrebbe dovuto usare l'immaginario dell'universo di **Panzer Dragoon** per farne un **RPG**. Si sapeva già che **Squaresoft** stava già lavorando su **Final Fantasy VII** e sapendo che il **VI (Final Fantasy III)** negli Stati Uniti) era stato un successo strepitoso, non solo dovevano lanciare un competitore nel mercato ma anche fare di tutto per superarlo. Il gioco, anche se era già pronto nel 1997 e la sua uscita fu posticipata per non competere con **Grandia** (che fino al 1999 rimase un'esclusiva per la console **Sega**), fu rilasciato nel Gennaio 1998 in Giappone e Aprile e Giugno, rispettivamente, in Nord America e Europa; nonostante il **Saturn** fosse già semi-abbandonato in occidente non mancarono alcuni speciali in alcune riviste ma il suo rilascio, nonostante non fu totalmente sottotono, fu totalmente eclissato dai più accessibili titoli **PlayStation**. Il progetto era molto ambizioso e anche dalle sole immagini promozionali e di gameplay, dall'*art-style* e dal semplice fatto che il gioco fosse "diviso" in 4 compact disc - eh si... i tempi in cui le dimensioni contavano! - si capiva che non era un gioco come tutti gli altri. **Panzer Dragoon Saga** fu uno dei primi **RPG** della **generazione 32/64-bit** interamente in 3D e il "famoso 2D" del **Saturn** fu usato solo per rendere pochi effetti come i raggi laser del drago o i colpi di pistola del personaggio. Altri **RPG**, come **Grandia** o il concorrente **Final Fantasy VII**, ricorrevano alla grafica 3D prerenderizzata e il direttore del titolo, **Yukio Futatsugi**, disse persino che un gioco del genere era impossibile da produrre su **PlayStation**, specialmente per la sua particolare palette di colori (più cupa rispetto ai colori solari della concorrenza). Il **Sega Saturn** esprime il suo vero potenziale in termini di grafica, che sulla carta superava la console **Sony** in molti aspetti, ma i veri punti di forza di questo titolo erano indubbiamente la storia e il suo unico sistema di combattimento.

**Panzer Dragoon Saga** narra la storia di **Edge**, un mercenario assunto dall'**Impero** per proteggere



una squadra di archeologi in cerca di reliquie di un'antica civiltà tecnologicamente avanzata; gli scavi portano alla luce una lastra in cui una strana ragazza, che poi scopriremo chiamarsi **Azel**, è "incastonata" al suo interno (un po' come **Han Solo** nel blocco di carbonite), ma un misterioso commando criminale capitanato da un certo **Lord Craymen** stermina tutte le persone sul luogo e ruba la preziosa scoperta. **Edge** viene colpito da un colpo di pistola e cade in una profondissima gola ma, sorprendentemente, riesce a sopravvivere e lì, proprio quando viene circondato da dei misteriosi droni ancestrali si fa avanti un misterioso **dragone alato** che lo salva e lo riporta in superficie; i pensieri di **Edge** e del **drago** sono stranamente sincronizzati, riesce a controllarlo senza dovergli dire nulla ed è come se esistesse una precedente affinità con la creatura volante. Il nostro protagonista, in groppa allo strano dragone, va alla ricerca della ragazza sperando di vendicare, nel processo, i suoi amici ma l'impero conosce il valore di ciò che **Craymen** ha rubato e perciò è disposto a seminare il panico in tutti i suoi territori per impossessarsi della ragazza e raggiungere la misteriosa torre, di cui si parla tanto all'inizio della narrazione, prima della flotta ribelle.



Fatta un po' di pratica con i comandi base, visto che nelle fasi di esplorazione in volo dovremmo tenere conto degli ambienti anche in altezza, ci verrà fatto un lungo tutorial sul **sistema di combattimento**. A primo acchito può sembrare troppo minuzioso ed eccessivo ma a ogni battaglia impareremo tranquillamente a sfruttarne ogni aspetto (senza contare che questo è rivisitabile in ogni momento). Nella **schermata di combattimento**, per ciò che riguarda l'attacco, dobbiamo aspettare che almeno una delle nostre tre barre, similmente a *Final Fantasy*, si riempia e una volta piena possiamo far corrispondere un'azione: fra queste troviamo l'**attacco laser del drago**, che prende di mira più obiettivi ma non potentissimo, una raffica di proiettili della **pistola di Edge**, che ne prende di mira solo uno per un attacco più potente e concentrato, l'utilizzo di un oggetto dall'inventario, il cambio dell'arma impugnata e gli **attacchi speciali** detti "**Berserk**", che consumano punti magia (in questo gioco propriamente chiamati **Berserk points**). A questi è collegata l'ultima e la più interessante azione, ovvero il **cambio della classe del drago**. Negli RPG

classici si combatte spesso in team e ognuno dei suoi componenti ha delle qualità che compensano le mancanze di altri: il guerriero è forte ma non pratico con le magie, il mago può scagliare degli incantesimi ma cade giù come una pera cotta, il ladro è tattico ma manca di forza fisica, etc... In **Panzer Dragoon Saga** siamo soli con il nostro **drago** e perciò, qualora una barra sarà piena, possiamo cambiare le sue peculiarità: possiamo renderlo più forte in attacco diminuendo la potenza delle sue magie, possiamo puntare tutto sulla difesa sapendo che ciò farà riempire le barre più lentamente, puntare tutto sullo spirito (ovvero la magia) trascurando gli attacchi principali e colpire solo con gli **attacchi berserk**, etc... Il cambio della classe, a ogni modo, è totalmente modulare e perciò è possibile investire, ad esempio, quel che basta nell'attacco senza sacrificare troppo l'agilità e lo spirito. A seconda di come sistemeremo qualità del **drago** avremo dei diversi degli **attacchi berserk** (che piano piano il nostro drago imparerà salendo di livello): potremmo scagliare dei laser incontrollabili se dominerà l'attacco oppure semplicemente rinforzare la nostra corazza se decideremo di puntare di più sulla difesa. Insomma, le possibilità sono infinite a seconda del nostro stile di gioco.



Ma la vera peculiarità del sistema di combattimento di **Panzer Dragoon Saga**, che lo fa spiccare fra tutti gli **RPG** concorrenti, è il suo sistema di azione in tempo reale. Le battaglie si svolgono sempre in aria e perciò i nostri nemici sono sempre in movimento. In basso al centro della schermata d'azione, accanto alle tre barre, c'è una sorta di **radar circolare** che indicherà la nostra posizione rispetto al nemico che è rappresentato al centro; a sua volta, questo cerchio è diviso in **4 settori** che si illumineranno di **verde** o **rosso** a seconda della "**pericolosità della posizione**" (esistono anche le zone di nessun colore che rappresentano il neutro): le prime sono **zone sicure** e stando lì, se il nemico attacca, si subiscono meno danni ma non è detto che siano anche le migliori per attaccare; ci sono volte in cui sono proprio i **settori in rosso**, i **più rischiosi**, dove potremo infliggere più danni al nemico perciò, quando si presentano situazioni di questo tipo, ci toccherà attaccare e subito spostarci in una zona più sicura per evitare i loro attacchi più potenti. Infine, così come i nostri obiettivi hanno le nostre stesse tre barre (anche se non sono visibili), i nemici possono decidere di spostarsi stravolgendo i settori perciò, parallelamente a costruire la nostra strategia durante la

battaglia, dobbiamo sempre stare attenti a ciò che succede nel campo di battaglia e, pertanto, muoversi di conseguenza. Sono pochi gli **RPG** di stampo giapponese in grado di restituire un'azione così veloce, così vicina a un *action* e il sistema di combattimento di ***Panzer Dragoon Saga*** non è stato ancora emulato in nessun altro titolo. Le battaglie sono chiaramente l'attrattiva principale e, nonostante possa sembrare complicato, molti neofiti di questo genere videoludico possono trovare in questo titolo delle meccaniche accessibili, che prendono tanto dallo **rail-shooter** (genere, appunto, dei primi due titoli della saga) e dunque che possa essere una perfetta transizione da un gameplay frenetico, alla quale si potrebbe essere solitamente più abituati, a uno in cui bisogna pensare prima di agire, sempre, però, con una certa velocità. I veterani del genere troveranno in questo capitolo un diamante nascosto, un **RPG** da un *art-style* finissimo, una storia spettacolare che prende un po', oseremo dire, da ***Star Wars***, ***Blade Runner*** e ***Mad Max***, una colonna sonora mastodontica che sposa in tutto e per tutto ciò che è questo gioco e un sistema di combattimento, che abbiamo elogiato abbastanza, semplicemente al di fuori di ogni normale schema e pertanto che merita assolutamente di essere riscoperto. Ovviamente non vogliamo anticiparvi alcun risvolto di trama ma vi assicuriamo che ogni battaglia, anche la più insignificante, sarà sempre emozionante ed è ciò che rende ***Panzer Dragoon Saga*** semplicemente un gioco fuori dal comune.



## I tesori... costano!

Ma ora, purtroppo, dobbiamo toccare un lato incredibilmente spiacevole per coloro che si sono incuriositi leggendo queste righe e vogliono mettere le mani su questo spettacolare **RPG**, ovvero la reperibilità. Alle poche unità di **Saturn** in occidente sono corrisposte altrettante poche unità di questo spettacolare titolo: in **Nord America** sono state prodotte **20.000 copie** che sono state liquidate in pochissimo tempo e perciò ne sono state prodotte **poche altre migliaia** ma, ovviamente, non si arriva di certo al milione; in **Europa** la situazione è ancora più tragica in quanto, in tutto il territorio **PAL**, sono state prodotte solamente **1000 copie**, senza alcuna ristampa successiva. ***Panzer Dragoon Saga***, sebbene accontentò i non pochi possessori di **Saturn**, non riuscì

ad attirare nessun nuovo giocatore nonostante i punteggi positivissimi sulle riviste. **Matt Underwood**, che lavorò alla localizzazione di questo titolo, disse che i toni post-apocalittici del gioco e l'*art-style* particolarissimo allontanò persino coloro che avrebbero potuto prendere in considerazione l'acquisto della console; le visual del gioco erano ben distanti da ciò che andava di moda ai tempi (basta guardare lo stile anime dei personaggi di **Final Fantasy VII**) e perciò, secondo lui, **Panzer Dragoon Saga** rimase un gioco di nicchia per la nicchia, un gioco forse così "avant-garde" da non poter essere goduto dallo scenario del gaming di quei tempi. I prezzi per le copie **PAL** e **NTSC-U** sono ormai alle stelle, fra le **500** e le **600€**, perciò chi ha intenzione di possedere questo gioco dovrà sborsare parecchio! Una soluzione per i collezionisti si potrebbe presentare con la copia giapponese, decisamente più accessibile in termini di denaro, ma potrete usarla solo in una console **NTSC-J** o in **Saturn** europei o americani muniti di **Action Replay** o di una qualche modifica; inoltre, essendo un **RPG**, sarà importantissimo seguire la storia e perciò, se non conoscete la **lingua giapponese**, dovrete probabilmente lasciar perdere anche questa copia.

E allora, visto che questo gioco è così popolare su **internet** e fan di ogni dove chiedono questo gioco a gran voce a **Sega**: perché questo titolo è ancora un esclusiva **Saturn**? Ricordate quando all'inizio dell'articolo quando abbiamo detto che certi giochi non possono essere ripubblicati per diversi motivi? Uno di questi è la perdita del **codice sorgente** e **Panzer Dragoon Saga** rientra proprio in questo caso; **Yukio Futatsuji** è a conoscenza della grosso "culto" formatosi nell'era **post-Saturn** ma a causa della perdita di quest'ultimo è impossibile fare un porting a meno che non si ricostruisca il gioco dalle fondamenta e, con buona probabilità, **Sega** difficilmente finanzierà un progetto di una saga, purtroppo, nota a pochi. Arrivati in questi casi, ed è veramente uno estremo, se non volete spendere oltre le **500€** per una copia usata (sempre che sia in condizioni buone) non ci resta altro che scaricare, ahimè, la ISO della versione europea, o americana, del titolo e giocarla su computer o masterizzarla e godersela più fedelmente in una console in grado di leggere i backup. I giochi per **Saturn** ormai non sono più in commercio da tantissimo tempo e dunque, anche se ciò che faremo non è proprio etico, non arrecheremo alcun danno economico a **Sega**. Fra le due alternative vi consigliamo la seconda perché l'emulazione del **Saturn**, nonostante siano passati diversi anni, è ancora imperfetta per via del complicato sistema degli 8 processori interni; soltanto i computer più potenti sono in grado di emulare bene i giochi per questa console e perciò la migliore soluzione potrebbe presentarsi con un insolito acquisto dell'hardware originale. Sarebbe fantastico poter giocare a **Panzer Dragoon Saga** con la confezione e i dischi originali ma se i prezzi su **eBay** sono decisamente fuori dalla portata del giocatore medio e **Sega** non ha alcuna intenzione di fornire questo prodotto in maniera ufficiale per **PlayStation 4**, **Xbox One**, **Nintendo Switch** o **Steam**; a noi non rimangono altro che queste strade poco ortodosse. Purtroppo, forse, **Panzer Dragoon Saga** è e sarà per sempre un'esclusiva per **Sega Saturn**.



## Tutto quel che c'è da sapere sul SNES Classic Mini

Proprio come per il Nes Classic Mini lo scorso anno, c'è grande attesa per SNES Classic Mini, in uscita fra un paio di giorni. Con un vasto assortimento di vecchi classici selezionati tra i tanti presenti nella vasta biblioteca Super Nintendo, molti titoli vivranno una "seconda vita", tornando nelle case dei gamer di ogni età.

Ma cosa c'è da sapere su questa nuova console? Proviamo a rispondere andando con ordine



## Quando esce SNES Classic Mini?

La release è prevista per il **29 settembre 2017** al prezzo di **79,98 €**. Il SNES Classic mini sarà disponibile nella maggior parte dei mercati internazionali. Proprio come il NES Classic, il Giappone avrà una versione Famicom, conosciuta come **Super Famicom Classic**, e uscirà la settimana successiva, il **5 ottobre**, insieme a alcuni giochi esclusivi per il mercato nipponico come **Ganbare Goemon: Yukihome Kyūshutsu Emaki** (*The Legend of the Mystical Ninja*). Sebbene la versione occidentale della console classica manchi di alcuni titoli della sua controparte orientale (qualcuno dei quali lo abbiamo inserito in questa [classifica dei 10 grandi assenti del SNES Classic Mini](#)), ci sono ancora tanti grandi giochi ad arricchirla.

## Dove posso trovare un SNES Classic?

Visto il rapido sold-out del NES Classic, Nintendo ha aumentato la quantità di unità prodotte e stavolta pare non debbano esserci problemi. Inoltre, Nintendo ha invitato i fan a non acquistare SNES Classic a un prezzo significativamente più elevato da soggetti terzi, proprio per la sua maggiore disponibilità rispetto al NES Classic. Il SNES Classic sarà disponibile nelle più note catene di negozi di elettronica e videogame e nei più famosi e-commerce.



## Alcuni aspetti tecnici

Proprio come il NES Classic, è possibile salvare progressi per qualsiasi gioco in qualsiasi punto toccando il pulsante di ripristino e memorizzando lo stato di gioco in uno dei quattro slot di **"Suspend Point"**. Ma il Super NES Classic supporta anche le funzioni di salvataggio in-game originariamente incluse in 15 dei giochi inclusi. Ciò significa che il progresso del gioco, i livelli sbloccati, i punteggi più alti, e altro possono essere memorizzati usando lo stesso processo che i giocatori di gioco originali utilizzavano negli anni '90, senza la necessità di fare un "freeze" dal punto esatto in cui si salva.

Il SNES Classic mette a disposizione una **funzione di "riavvolgimento"** che consente di ripristinare un gioco allo stato di pochi secondi prima. La caratteristica non è esattamente facile da usare, però. Innanzitutto, è necessario premere reset per andare al menu di sistema, quindi selezionare il punto di salvataggio e toccare X per entrare in un menu di riavvolgimento (si può anche scegliere di riavvolgere da punti di salvataggio precedentemente salvati). Lì si potrà poi tornare indietro di circa 40 o 50 secondi (la lunghezza esatta sembra variare a seconda della complessità degli ingressi e delle scene di gioco). Con i tasti L e R si potrà andare avanti e indietro attraverso il menù di riavvolgimento a intervalli di 10 secondi. Una volta scelto il punto per riprendere si ricomincerà a giocare dal momento prescelto.

Il SNES Classic permette di utilizzare i filmati di gioco come screensaver.

Il **filtro CRT** incluso nel sistema, studiato per replicare la risoluzione inferiore e le scanline di un vecchio televisore a tubo catodico, ed è molto più flebile di quanto non fosse sulla NES Classic Edition, ma è comunque facilmente impostabile.

Riguardo **l'alimentazione**, console impiega solo **2,3 watt**. È possibile comprare a 14,99 € un alimentatore apposito, ma basteranno quelli dei normali smartphone e tablet.

I **controller** del SNES Classic Edition saranno compatibili con la versione NES Classic, e questo è utile se non avete mai comprato un secondo controller (anche questi sold-out) per il sistema precedente: pulsanti d-pad, Select, Start e B e A sono mappati correttamente, mentre il pulsante Y mapperà su A e il pulsante X su B su NES Classic (L e R non faranno nulla). Anche i vecchi controller NES Classic sono compatibili in avanti con Super NES Classic, ma i pulsanti mancanti rendono



questa caratteristica quasi inutile. Entrambi i controller sembrano funzionare per i giochi classici su Wii e Wii U.

È stato inoltre messo sul mercato da Hori un controller wireless programmabile con funzione turbo, ma al momento sarà riservato ai mercati di Giappone e Stati Uniti.

Riguardo i tempi di **accensione e spegnimento**, sono necessari circa sette secondi dopo aver acceso il sistema affinché il menu venga visualizzato sullo schermo. Dopo aver spento il sistema, sullo schermo viene visualizzato un messaggio di spegnimento per circa tre secondi prima di andare in nero.



## Quali giochi include il SNES Classic?

Come anticipato, il SNES Classic comprenderà 21 giochi preinstallati, fra cui l'inedito *Star Fox 2*. Ecco la lista completa:

- **Contra III The Alien Wars**
- **Donkey Kong Country**
- **EarthBound**
- **Final Fantasy III (Final Fantasy VI in Giappone)**
- **F-Zero**
- **Kirby Super Star Kirby's Dream Course**
- **The Legend of Zelda A Link to the Past**
- **Mega Man X**
- **Secret of Mana**
- **Star Fox**
- **Star Fox 2**
- **Street Fighter II Turbo Hyper Fighting**
- **Super Castlevania IV**

- **Super Ghouls 'n Ghosts**
- **Super Mario Kart**
- **Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars**
- **Super Mario World**
- **Super Metroid**
- **Super Punch-Out!**
- **Yoshi's Island**



Come già detto, il SNES Classic Mini sarà disponibile dal 29 settembre 2017 al prezzo di 79,98 €.

---

## [Il nuovo DLC di Final Fantasy XV a tema Assassin's Creed](#)

I giocatori di *Final Fantasy XV* presto potranno correre in giro per il gioco come un Assassino grazie a una eccentrica collaborazione tra i publisher **Square Enix** e **Ubisoft**.

**Square Enix** sta rilasciando questo bizzarro DLC gratuito per *Final Fantasy XV* che porterà un evento chiamato *Il Festival dell'assassino* a **Lestallum**. La città sarà ricoperta di bandiere e di altre chicche per segnare l'occasione speciale, inoltre vari minigiochi e meccaniche di gioco a tema assassino saranno l'epicentro di questa esperienza.

L'add-on dell' **Assassin's Festival** sarà rilasciato il **31 agosto 2017**. Chiunque abbia ottenuto il

**Dream Egg** dall' evento **Moogles Chocobo Carnival**, che sarà lanciato il 30 agosto, avrà la possibilità di vestire il nostro Noctis con un costume a tema. Il festival porterà un altro abito d'assassino per il gioco, così come l'opportunità per **Noctis** di esplorare più come un "Assassino" e addirittura utilizzare alcune delle abilità più apprezzate degli assassini.

Potete vedere questo in azione nel trailer quà sotto. **Noctis** scorrazza tra i palazzi di **Lestallum**, poi esegue "salti della fede" per poi finire con un'uccisione dall'alto.

**Ubisoft** ha detto tramite un post che questa collaborazione tra **Assassin's Creed** e **Final Fantasy** è nata quasi tre anni fa in occasione di una riunione informale durante il **Tokyo Game Show** per esprimere l'ammirazione per gli altri lavori. Se torniamo e guardare il trailer dello scorso novembre di **Final Fantasy XV**, così come l'annuncio di **Gamescom trailers** per **Assassin's Creed Origins**, possiamo già notare qualche *easter egg* che suggerisce il *mash-up*.

«Questa collaborazione è il risultato dell'essere grandi fan», ha dichiarato **Ashraf Ismail**, direttore di **Origins** a **Ubisoft Montreal**. «C'è un grande rispetto tra le due squadre e non possiamo essere più entusiasti dell'opportunità di rendere omaggio agli altri lavori».

Non c'è ancora nessuna informazione se **Final Fantasy XV** apparirà in qualche modo in **Assassin's Creed Origins**: l'abito di **Cindy** sarebbe più appropriato per un ambiente desertico dopo tutto.

Questo è solo l'ultimo crossover di **Final Fantasy XV** con altri prodotti, brand precedenti includono tazze per noodles e c'era anche quello con **Forza Horizon 3**. **L'Assassin's Festival** sarà disponibile solo per un periodo limitato: la fine è infatti prevista per il **31 gennaio 2018**.