

Top 5: Marzo 2019

L'inverno è giunto alla sua conclusione, lasciando il palcoscenico alla primavera e al rifiorire della natura. È anche il tempo di nuove uscite videoludiche, tra gemme inaspettate e titoli che non hanno deluso. Vediamo quali.

#5 Tropico 6

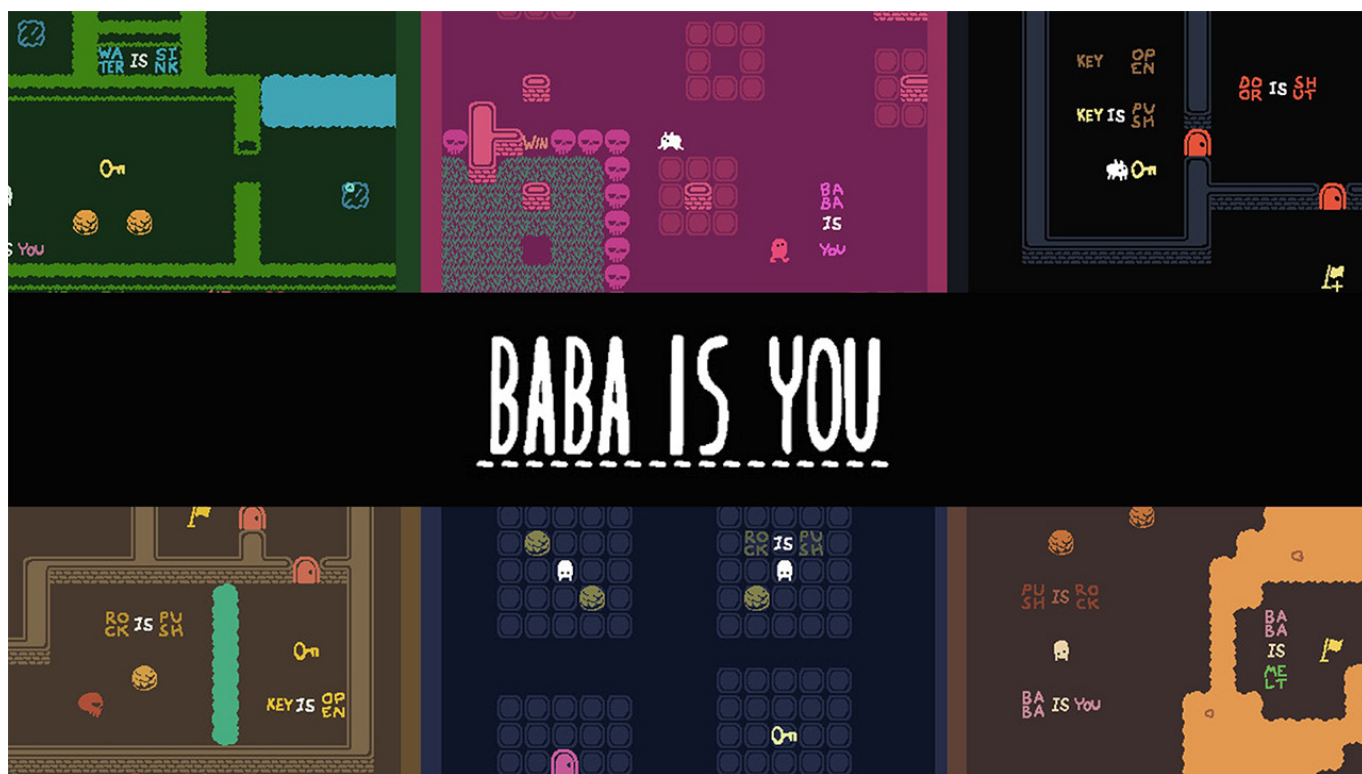
Sesta iterazione per il popolare gestionale di **Kalypso Media** a tema social-politico: vestiremo ancora una volta i panni di **El Presidente** in quello che, forse, è il compito più arduo di tutta la serie. Non gestiremo più una sola isola, bensì un **arcipelago**! È questa la novità più eclatante di questo **Tropico 6**, che aggiunge delle variazioni ben riuscite nel classico gameplay della saga. Avremo quindi più isolotti da gestire, come se fossero delle macro aree ognuna diverse dall'altra, senza dimenticare l'occhio alle varie fazioni politiche di **Tropico**, fattore fondamentale per una lunga presidenza, o nel peggiore dei casi, dittatura.

Dopo il mezzo passo falso del precedente capitolo, **Tropico 6** torna in carreggiata, offrendoci uno dei migliori capitoli della serie da lungo tempo, capace di offrire ore e ore di puro divertimento caraibico.



#4 Baba is You

Baba is You, puzzle ideato dal finlandese Arvi “Hempuli” Teikari, ha un’idea semplice quanto complessa allo stesso tempo: per completare i livelli bisognerà “comporre” delle frasi di senso compiuto, usando degli aggettivi trovati in giro per i livelli. Per esempio, se un fiume di lava ci blocca il passaggio, basta mettere in sequenza le parole “lava is melt” per veder sparire l’ostacolo. È un titolo originale che, come l’idea del suo creatore, può sembrare semplice ma in realtà nasconde un cuore arduo e complesso, come ogni buon **puzzle game** che si rispetti. Uscito su **PC** e su **Nintendo Switch**, **Baba is You** è una gemma nascosta nel mare delle pubblicazioni indie, che consigliamo ai fan del genere e a chi vuole giocare un titolo che fa della semplicità e dell’originalità il suo punto di forza.



#3 Tom Clancy's The Division 2

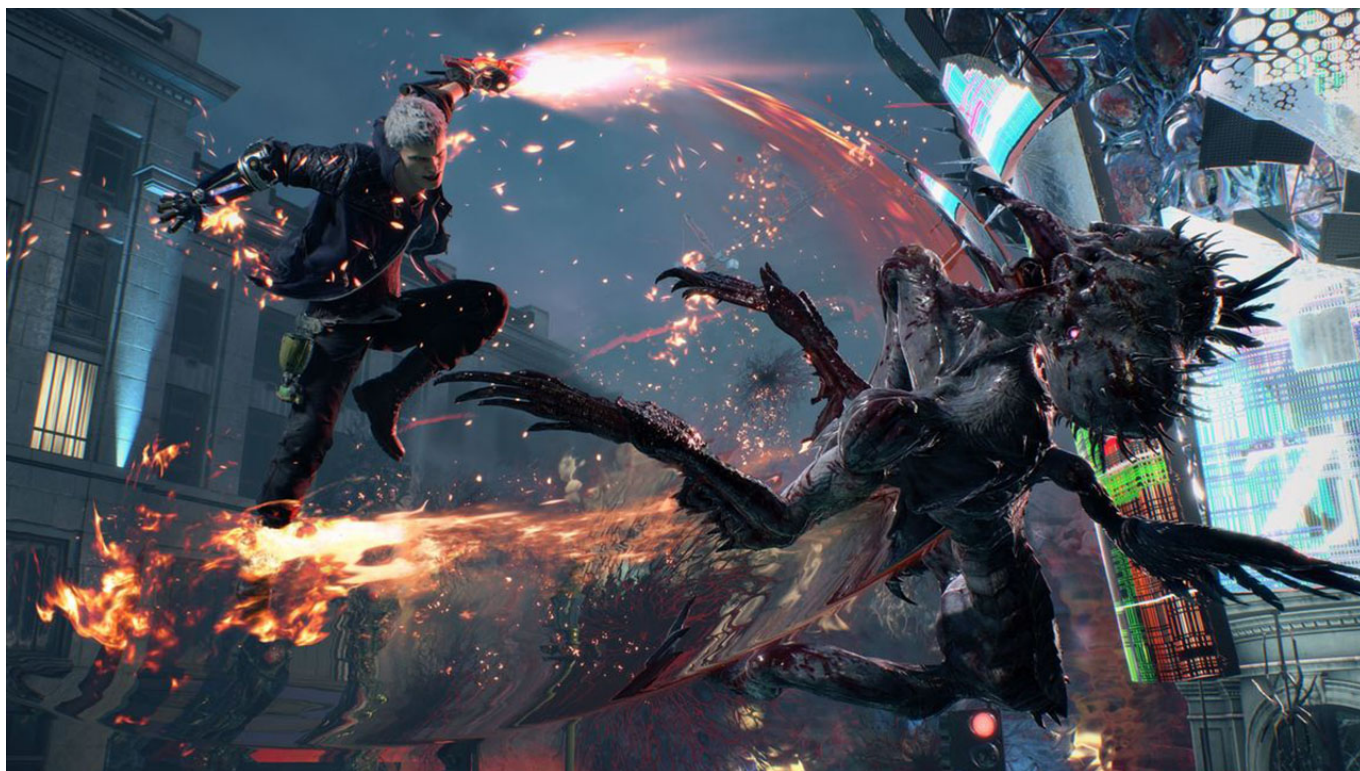
Abbandonata la notte perenne e innevata di New York per l'assolata e verde Washington D.C., **The Division 2** ci riporta a lottare contro il virus scatenatisi nel primo episodio, portandoci nella capitale degli Stati Uniti contesa tra quattro diverse bande in guerra per la supremazia territoriale. Il titolo **Ubisoft** mantiene le promesse fatte durante lo sviluppo e dona ai giocatori un buon ibrido tra gioco di ruolo e shooter con coperture, migliorando i difetti del precedente capitolo. Unica pecca forse un *endgame* ancora non all'altezza dell'offerta, ma **The Division 2** è comunque il miglior *loot shooter* del mercato, riuscendo dove altri titoli ancora non riescono a incidere.



#2 Devil May Cry 5

La rinascita di **Capcom** passa anche da qui: dopo **Monster Hunter: World** e **Resident Evil 7**, tocca a Dante e colleghi portare in alto il vessillo della software house giapponese. **Devil May Cry 5** torna sui nostri schermi più bello che mai, grazie all'uso del **RE Engine**, e soprattutto più spettacolare che mai. Se **Dante** e **Nero** possono eseguire combo in stile picchiaduro, quest'ultimo usando anche la particolare protesi robotiche denominata **Devil Breaker**, particolare è il gameplay del nuovo **V**, un evocatore capace di chiamare in battaglia tre demoni da usare per combattere dalla distanza.

Il Re degli hack n' slash è tornato e **Devil May Cry 5** non delude le aspettative dei fan, donandoci un titolo sia bello da vedere che divertente pad alla mano.



#1 Sekiro: Shadows Die Twice

Un giovane shinobi del periodo Sengoku, alle prese con un arduo compito: vendicarsi della perdita del proprio braccio, sostituito da una particolare protesi, e salvare il proprio signore . È questo il prologo di ***Sekiro: Shadows Die Twice***, ultima fatica di From Software e del suo mastermind **Hidetaka Miyazaki**. Nonostante la parentela con la serie dei **Souls** e del genere a essa legato, ***Sekiro*** si dimostra diverso rispetto ai titoli del recente passato, il gioco è più votato all'azione e al combattimento tra spadaccini, ed è possibile eseguire anche delle uccisioni stealth che richiamano un titolo sempre legato agli sviluppatori giapponesi: ***Tenchu***.

Il level design è una delle peculiarità del titolo, con scenari mozzafiato come da tradizione, che ben si sposano con il setting del Giappone feudale. ***Sekiro*** centra il colpo alla perfezione e consacra il lavoro del suo creatore ai massimi livelli, donandoci non solo il miglior gioco del mese, ma anche uno dei migliori titoli del 2019.



[Nintendo contro le ROM e gli emulatori](#)

Nintendo, nel corso di quest'anno, ha intentato una causa contro due grandi pagine web che distribuivano **emulatori** e **ROM** dei loro prodotti. Quest'ultima è stata eseguita presso il **Tribunale Federale dello stato americano dell'Arizona**, con l'accusa di violazione del copyright e del marchio. Secondo l'ultime notizie, la coppia che gestiva gli ormai defunti negozi "neri" sarà costretta a pagare ben **12 milioni di dollari**.

Ad Agosto era stato rivelato che entrambe le parti in causa volevano un processo rapido così da evitare un inutile aggravio di costi. Infatti, i proprietari delle pagine ammettono subito d'aver violato direttamente e indirettamente sia il copyright e il marchio, causando quindi un danno irreparabile per la società giapponese.

Molto probabilmente, la causa che ha portato a una somma del genere è che gli imputati siano stati usati come capro espiatorio, così che gli altri proprietari di siti web sapessero cosa potrebbe succedere se cadessero nelle grinfie degli avvocati della grande N. Infine, l'ingiunzione impedisce alla coppia di violare i diritti di **Nintendo** in futuro, imponendogli di consegnare i domini dei loro siti e tutti i giochi ed emulatori in loro possesso.

[Come trasformare il tuo gatto in Kirby](#)

Avete mai pensato che il vostro gatto non sia poi così tanto puccioso? Ecco la soluzione per aumentare il tasso di pucciosità kawaii!

Super Mario è comunista?

Ah, il buon vecchio **Mario**! Esiste un nome più di questo in grado di richiamare il videogioco? L'adorabile idraulico italiano è apparso in un'infinità di titoli **Nintendo**, per la gioia di milioni e milioni di giocatori con il suo spirito e il suo bel faccione baffuto. Tuttavia, nel tempo, è stata mossa l'ipotesi che **Mario** possa appoggiare strane tendenze politiche, una particolarmente opposta al mondo occidentale dov'è nato; stiamo proprio di quell'ideale tipicamente russo, quello più composto da lavoratori come lui, ovvero il **Comunismo**. Le idee, secondo alcuni, sono molto evidenti ed estraibili specialmente da **Super Mario Bros.**, il titolo di lancio del **NES** che cambiò il *landscape* videoludico. Che dietro quel sorrisone, quegli «yahoo, mamma mia» ci sia un animo rosso fuoco in cerca di rivoluzione? Vi ricordiamo inoltre che questo sito parla di videogiochi, non di politica, e che queste sono in fondo teorie e/o segnali alla quale non è mai stata data una conferma dagli sviluppatori (né, quasi sicuramente, mai l'avranno); perciò prendete questo articolo con la giusta leggerezza, divertitevi e semplicemente immaginiamo il nostro **Mario** mettere una "X" sul simbolo del Partito Comunista del Regno dei Funghi - ci sarà nel suo Universo, no? Diamo uno sguardo a quegli elementi che, diciamo, meritano una seconda occhiata, ma prima torniamo un attimo a scuola!



Comunismo in 3, 2, 1...

Per capire questi elementi vi daremo velocemente un'infarinatura sul **Comunismo** e la sua storia, senza soffermarci troppo in nessun punto in particolare. Siamo nel bel pieno della **Prima Guerra Mondiale**, nel 1917, e la **Russia**, per far fronte alle spese belliche, decise di battere più moneta del solito; questo causò un'**inflazione** terribile, i **prezzi** del cibo salirono alle stelle (serviva un carretto di soldi solo per comprare un pezzo di pane) e la **classe operaia**, che lavorava in condizioni povere ed era sostenuta da una sanità carente, non vide alcun aumento nel loro salario. Il popolo non era

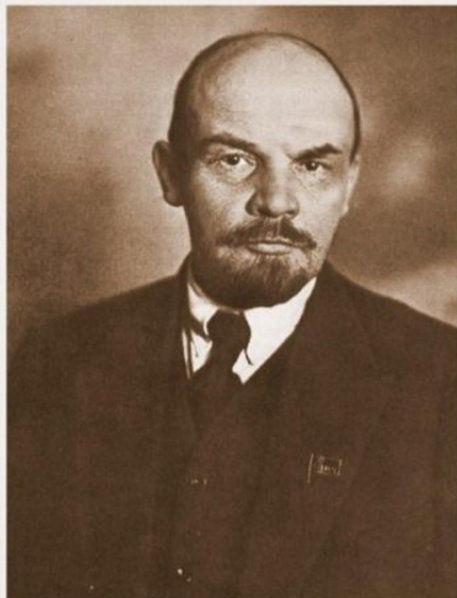
affatto contento e la figura responsabile di tale povertà era solo una: lo **Zar Nicola II**. Fu da queste basi che partì la **Rivoluzione di Febbraio**, evento che portò all'abdicazione della famiglia reale. Si instaurò subito un governo provvisorio ma il popolo era ancora alla ricerca di un volto. Ecco che si fece avanti il **Comunismo**, un ideale, ispirato fra gli altri dalle idee di **Karl Marx**, che vedeva una società senza classi sociali in cui tutti, dai più poveri ai più ricchi, avrebbero beneficiato della ricchezza del paese; fu così che il **Partito Bolscevico**, con un colpo di stato, si insediò nel governo e diventò il nuovo scheletro della **Russia** nella cosiddetta **Rivoluzione d'Ottobre**. Infine, ricordiamo le tre figure chiave della rivoluzione russa: il primo è **Vladimir Lenin** che guidò il partito nella **Rivoluzione d'Ottobre** e tentò di trasformare la **Russia** in uno stato socialista; egli, però, ebbe vita breve alla guida del partito, morendo nel 21 Gennaio 1924 per via di una forma di sifilide che gli causò, in precedenza, ben tre ictus. Durante i suoi ultimi anni, **Lenin** designò **Lev Trotsky** come suo successore, ma il **Generale Iosif Stalin** finì per accaparrarsi il potere tutto per sé, esiliando e facendo eliminare il vero erede della rivoluzione. Per una bella e breve rappresentazione allegorica di queste vicende, leggete **Animal Farm** del buon vecchio **George Orwell**.



trotsky 1879/1940



Stalin 1878/1953



lênin 1870/1924

It's a me, il proletariato! Yahoo!

Torniamo adesso nel coloratissimo Regno dei Funghi; diamo subito un'occhiata e vediamo quali miceti dominano la scena. È possibile notare, se diamo uno sguardo attento a tutti gli *sprite* del primo gioco, che il **rosso** domina particolarmente il design ed è, se non altro, il colore che da sempre ha contraddistinto **Mario**. Inutile dire che è lo stesso colore associato al pensiero comunista (il partito rosso, i rossi, le armate rosse, le brigate rosse, la stessa bandiera dell'Unione Sovietica era rossa) ma la storia ci dice che il caro idraulico italiano è rosso per contrastare il cielo azzurro del regno dei funghi; una storia credibile se solo non fosse che **il rosso non è davvero opposto al blu**. Nel disco dei colori primari e secondari (più precisamente conosciuto come **disco di Itten**) si può notare che è il vero opposto di quest'ultimo è l'**arancione**, uno di quelli che nella palette di colori del **NES** ha un sacco sfumature, addirittura più del **rosso**. Uno dei simboli più presenti nella saga è

il **Super Fungo**, che presenta un cappello rosso con dei puntini bianchi; il suo corrispettivo reale è l'**Amanita Muscaria**, fungo velenoso che, al di là del provocare allucinazioni, si trova specificatamente in **Siberia**, la parte est della **Madre Russia**. Le ipotesi si fanno sempre più forti specialmente quando **Mario** prende il **Fiore del Fuoco**; i tipici colori dell'idraulico, il **rosso** e il **blu** (o **marrone** nel primo gioco), muteranno in **rosso** e **bianco**, i colori della bandiera del **Partito Bolscevico** di **Lenin**. Una strana scelta di colori, ma le ipotesi non si fermano qua.

Il **cappello di Mario** sembrerebbe abbastanza innocente se non fosse per la strana somiglianza con quello indossato spesso da **Stalin**; entrambi hanno un design molto simile, la visiera più o meno della stessa lunghezza e un emblema circolare al centro. Ogni buon Compagno, inoltre, vi dirà che un bel baffo è praticamente "parte dell'uniforme"; cos'altro contraddistingue il bel faccione del mangia-spaghetti? Lo scopettino sotto il nasone **Mario** sembra proprio strappato dalla faccia di **Stalin**! E se tutto questo ancora non vi convince: ricordate i suoi lavori? In **Donkey Kong** e **Wrecking Crew** era un carpentiere e con **Mario Bros** diventa ufficialmente idraulico, entrambi lavori che coinvolgono **lavoro manuale**, mestieri che compongono la **classe operaia** designata nella **rivoluzione proletaria**.



Mario il liberatore

E ora entriamo un po' di più nel simbolismo della saga. Prima di prendere in esame le storie che coinvolgono in prima persona l'icona **Nintendo**, diamo uno sguardo alla sua nemesi: **Wario** potrebbe rappresentare, in un certo senso, l'idea stessa del capitalismo. L'antagonista di Mario è caratterizzato da una grossissima stazza e una spiccatissima avidità; tutti i suoi giochi si concentrano sul **collezionare tesori** e **accumulare ricchezza** (che permettono addirittura in alcuni giochi di ottenere un finale migliore), tipico comportamento di un avido capitalista senza scrupoli.

Tornando alla saga principale, al termine di ogni livello del primo titolo **Mario** abbassa una bandiera nemica per alzarne una sua in un fortino. La prima somiglia (visto che stiamo parlando di un gioco 8-bit) a un **simbolo di pace** verde su uno sfondo bianco mentre quella sua è una più chiara **stella**

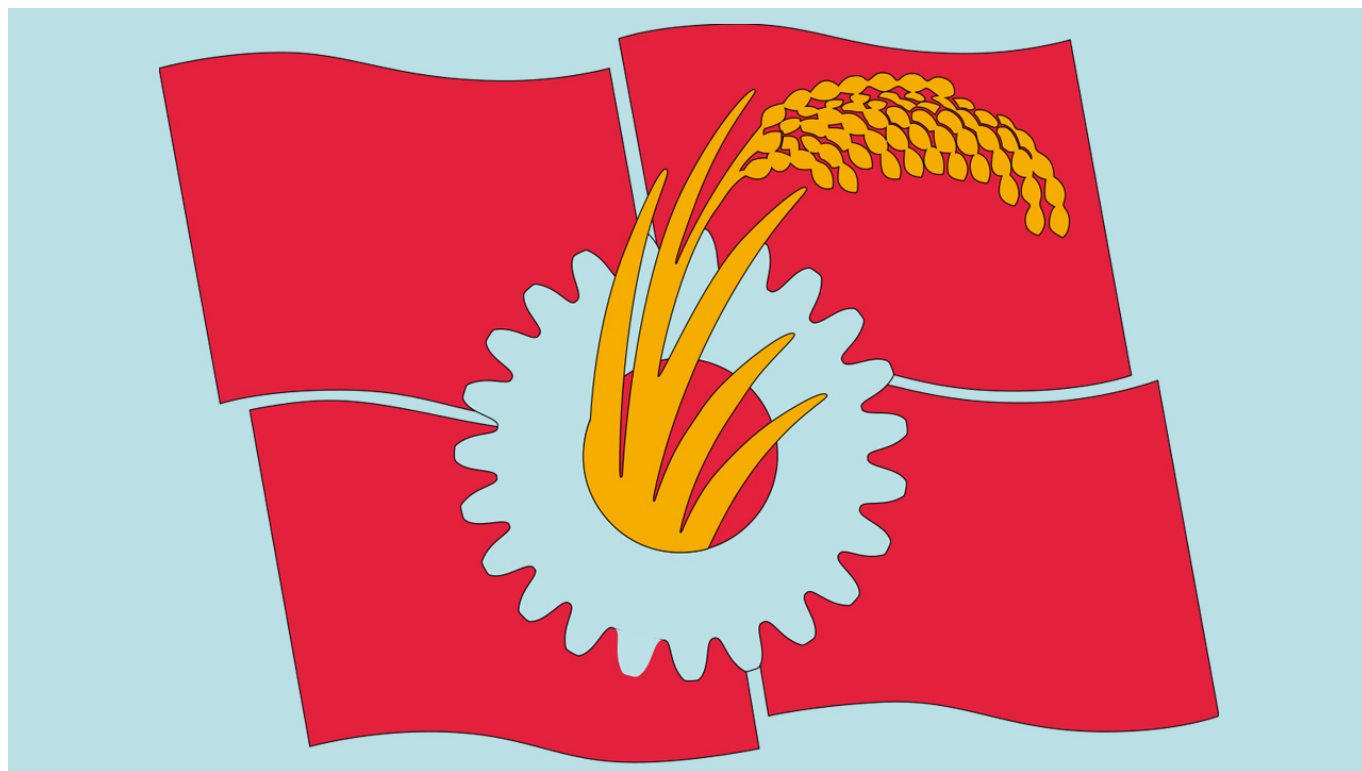
rossa a cinque punte. Questa, nell'iconografia comunista, è uno dei simboli più usati insieme alla "falce e martello", rappresenta proprio la mano del lavoratore (cinque le punte, cinque le dita) ed è il simbolo dell'armata rossa, la stessa che prese il potere durante la **Rivoluzione di Ottobre**; dunque ricordate ancora l'obiettivo di **Super Mario Bros.**? Rovesciare il tiranno **Bowser**, come nella **Rivoluzione di Febbraio**, ribellarsi alla dittatura che porta scompiglio nel **Regno dei Funghi** e farlo tramite l'esercito rosso. Inoltre, come ribadito da **Mao Zedong** nei **Discorsi alla conferenza di Yenan sulla letteratura e l'arte** (dai, infiliamo anche lui nel mix): «**non potrà esistere un amore universale finché la società sarà divisa in classi**». Perciò, abbasso la (bandiera della) pace e viva il popolo!



Seriamente?

Quello di cui abbiamo parlato è ovviamente bizzarro, vi stiamo forse facendo credere che **Nintendo** abbia stretto strani accordi con l'ex **Unione Sovietica**; ci sentiamo di asserire che **Mario non è comunista** e che molti elementi sono delle divertenti coincidenze. Ricordiamoci che lo scopo del gioco è, sì, rovesciare **Bowser** ma è anche, e soprattutto, salvare la **Principessa Peach** per instaurare la sua più mite ed equa monarchia. Inoltre, quello che sembrerebbe un **simbolo di pace** al termine di un livello è in realtà un teschio; se fosse stato tale allora ci sarebbe stato qualche spazietto vuoto in più nella parte bassa dell'icona. Le tante coincidenze, specialmente nel primo gioco, ci hanno fatto pensare che **Mario**, vista anche la sua estrazione sociale, potesse essere **comunista** ma il gioco (come è giusto che sia) non fa alcuna propaganda politica e in fondo la storia parla semplicemente di un idraulico innamorato alla ricerca della sua amata principessa. Tuttavia c'è ancora un ultimo elemento di cui dobbiamo ancora parlare ma che non ha nulla a che vedere con **Mario**, bensì col **Giappone**. Il **Partito Comunista Giapponese**, dopo gli anni 50, ha avuto una buona influenza nella società giapponese e il suo periodo più prolifero è stato proprio negli anni '80, esattamente gli anni in cui **Super Mario Bros.** venne sviluppato; durante le elezioni di quel periodo il partito prese il **10%**, che corrispondono a ben **5 milioni** di voti, perciò può esistere dunque la

possibilità che una o più persone coinvolte nello sviluppo del gioco possano aver fatto trapelare in qualche modo le loro idee politiche. A ogni modo queste rimarranno sempre delle supposizioni e dubitiamo che **Nintendo** possa, un giorno, confermare o meno tutte queste teorie del web. E poi, alla fine della fiera, dove **Mario** metta la "X" durante le elezioni è solamente affar suo!



Bandiera del Partito Comunista Giapponese

[Monster Hunter World e la strategia vincente di Capcom](#)

Monster Hunter non è di certo una delle saghe più famose in Occidente, ma l'ultimo capitolo ha riscontrato un successo ragguardevole in tutto il mondo.

Capcom da anni cerca di creare una forte community globale, come già successo in Giappone; infatti, dalla pubblicazione del primo titolo per **PS2**, nel 2004, e soprattutto dall'avvento della **PSP**, moltissimi ragazzi hanno cominciato a giocare insieme a *Monster Hunter* incontrandosi nei vari caffè, fast food e centri commerciali di tutto il Sol Levante.

Monster Hunter ha incontrato **moltissima difficoltà** a trovare un pubblico al di fuori della Madre Patria, e questa difficoltà è ancora, seppur in minima parte, presente. Non è raro che alcuni giochi riescano facilmente a trovare seguito in Giappone e, al contempo, che abbiano difficoltà all'estero (o viceversa); solitamente sono sempre titoli minori, di nicchia, e non saghe del livello di *Monster Hunter*.

Uno dei pochi grandi franchise che funziona in Giappone ma che delude gli occidentali è sicuramente **Dragon Quest**, semplicemente perché si tratta di una saga che gioca bene sulla nostalgia verso i giochi del passato per vendere, una nostalgia che non fa presa sul pubblico

occidentale (che volge lo sguardo ad altri oggetti del passato), stessa sorte che ha incontrato la saga di *Monster Hunter*.

Capcom ha trovato in Giappone una vera fortuna e non sorprende che Capcom abbia l'ambizione di ripetere il proprio successo anche oltreoceano. Il dato davvero singolare, però, è che lo sviluppatore di *Street Fighter* abbia continuato a provare, nonostante diversi fallimenti, a ottenere per la propria IP un mercato forte e stabile anche in Occidente. Molte aziende del settore avrebbero desistito ben presto dall'intento di diffondere un franchise come *Monster Hunter* nel mondo, e avrebbero più comodamente abbandonato il mercato giapponese per concentrarsi su altri mercati.

Capcom, con la propria scelta di in termini di strategia di business, **non ha spinto così tanto *Monster Hunter* in Occidente**, in questi anni, ma ha battuto la strada per renderlo un franchise globale, trattandolo da **asset chiave della propria strategia aziendale**.

Le scelte del team di Capcom per assecondare i gusti di un pubblico internazionale, e quindi molto eterogeneo, ha investito le scelte sul piano creativo, ma anche le decisioni aziendali fondamentali per il lancio di ***Monster Hunter: World***. Il gioco è arrivato di recente su **PlayStation 4** e **Xbox One**, ma il mercato console del Giappone è del tutto differente da quello del resto del mondo: PS4 ha venduto più di 6 milioni di console in terra nipponica, ma resta comunque un numero inferiore al potenziale di vendita di Nintendo **3DS**, che è stata la piattaforma principale per la saga dal 2013. Xbox One, invece, è una console quasi inesistente sul mercato giapponese. Questo significa che Capcom ha sviluppato il gioco per piattaforme di certo non popolari nell'unico paese che in precedenza ha rappresentato uno dei più importanti mercati per la saga, con la piena consapevolezza che avrebbero dovuto affrontare varie difficoltà per vendere il gioco.

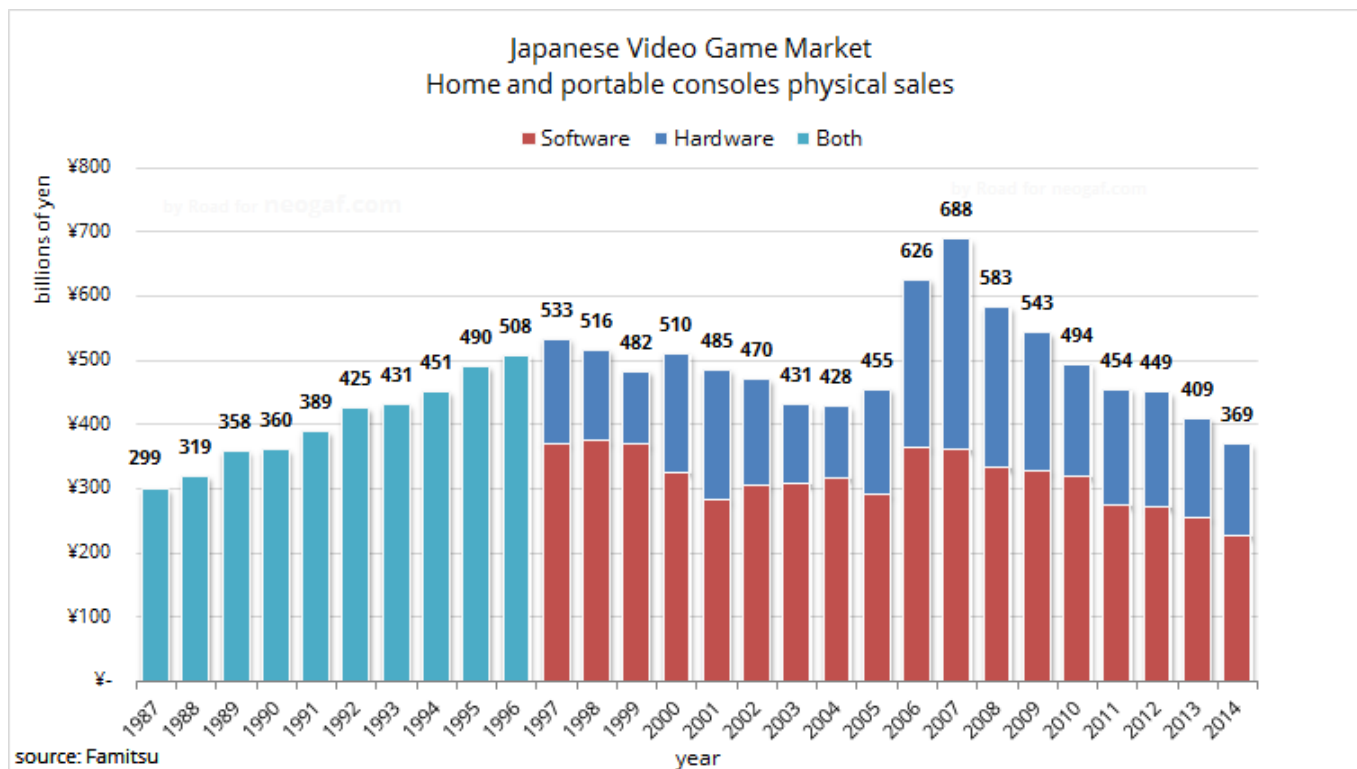
Capcom ha deciso di sviluppare sulle piattaforme Sony e Microsoft perché così avrebbe attratto il mercato occidentale, ma c'è anche un'altra ragione: in Giappone 3DS è ancora una piattaforma di successo, ma le possibilità per *Monster Hunter* di espandersi e svilupparsi sulla handheld di Sony erano ormai minime; **Switch** non era stato annunciato quando iniziò lo sviluppo di *Monster Hunter: World*. La società avrà sicuramente ritenuto che PS4 fosse la migliore opzione in questo momento, indipendentemente dal basso numero di console vendute in Giappone, così da poterla sfruttare per le vendite in occidente.

La decisione presa da Capcom alla fine è stata azzardata, ma ha pagato: avrebbe potuto fallire irrimediabilmente. La saga ha riscosso molto successo anche nel resto del mondo, e fortunatamente Capcom ci ha creduto: ha dato fiducia alla saga di *Monster Hunter* e quella fiducia, adesso, ha dato i suoi abbondanti frutti. Nelle ultime settimane, l'ultimo titolo di *MH*, ha fatto discutere molto positivamente di sé, sia dai fan, sia da chi, la saga, non l'aveva mai giocata prima. A questo coraggio di uscire dai propri confini non si può che far un plauso.

Nintendo Switch: 1.5 milioni di unità vendute in soli sei mesi in Giappone

Lo slancio positivo di **Nintendo Switch** sembra non volersi arrestare, al punto che in meno di sei mesi dal lancio la console ha raggiunto il ragguardevole traguardo di **1,5 milioni** di unità vendute nel solo mercato giapponese, superando così le vendite di tutte le altre console.

Dato ancora più rilevante considerato il mercato giapponese, mercato in declino da più di un decennio e che nel 2014 ha ottenuto il guadagno più basso degli ultimi 24 anni con un fatturato di soli **369 miliardi di yen** contro i **668 miliardi** del 2007.



Il successo della console ha aiutato evidentemente la situazione, spingendo le vendite hardware a un **+44%**. Grazie a **Famitsu** e alla [traduzione del Dr. Serkan Toto](#) sappiamo che le vendite hardware e software generate tra il **26 Dicembre 2016** e il **25 Giugno 2017** avrebbero incrementato gli introiti del **14,8%** toccando la quota di **153,2 miliardi di yen**. Cifra che, pur essendo notevolmente inferiore ai numeri ottenuti in passato, e comunque sintomatica di un malessere generale del mercato delle console in Giappone, ci fa ben sperare per il futuro.

[Persona Q2: possibile leak](#)

In Giappone la prossima settimana si terrà un concerto dedicato alla serie **Persona** (sì, accade anche questo nella terra del Sol Levante). Solitamente **Atlus** ha sempre sfruttato questi eventi per annunciare novità legate alla serie, compreso il primissimo trailer dedicato a **Persona 5**, quindi sarebbe lecito aspettarsi l'annuncio di qualche novità durante questo evento.

Il caso s'infiatirebbe in quanto l'utente di nome [Mystic](#) su **Twitter** avrebbe scoperto la registrazione del dominio **pq2.jp** da parte di **Atlus**:

Persona Q 2 is most likely happening, as the domain pq2.jp is now on the nameservers Atlus uses for their websites.

— Mystic @ 27 Days! (@MysticDistance) [July 27, 2017](#)

Dominio che potrebbe indicare in effetti che l'annuncio di **Persona Q2** potrebbe in effetti avvenire a breve. Ancora qualche giorno e sapremo se tutte queste supposizioni si riveleranno un buco nell'acqua o qualcosa di più concreto.