

# 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 **Magicant** 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!



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

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

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

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

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

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

## Kirby's Adventure, 1993 - NES

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

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

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

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

## Kirby Super Star, 1996 - Super Nintendo

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





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

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



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

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



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

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



## Kirby: Canvas Curse, 2005 - Nintendo DS

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

## Kirby: Squeak Squad, 2006 - Nintendo DS

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

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

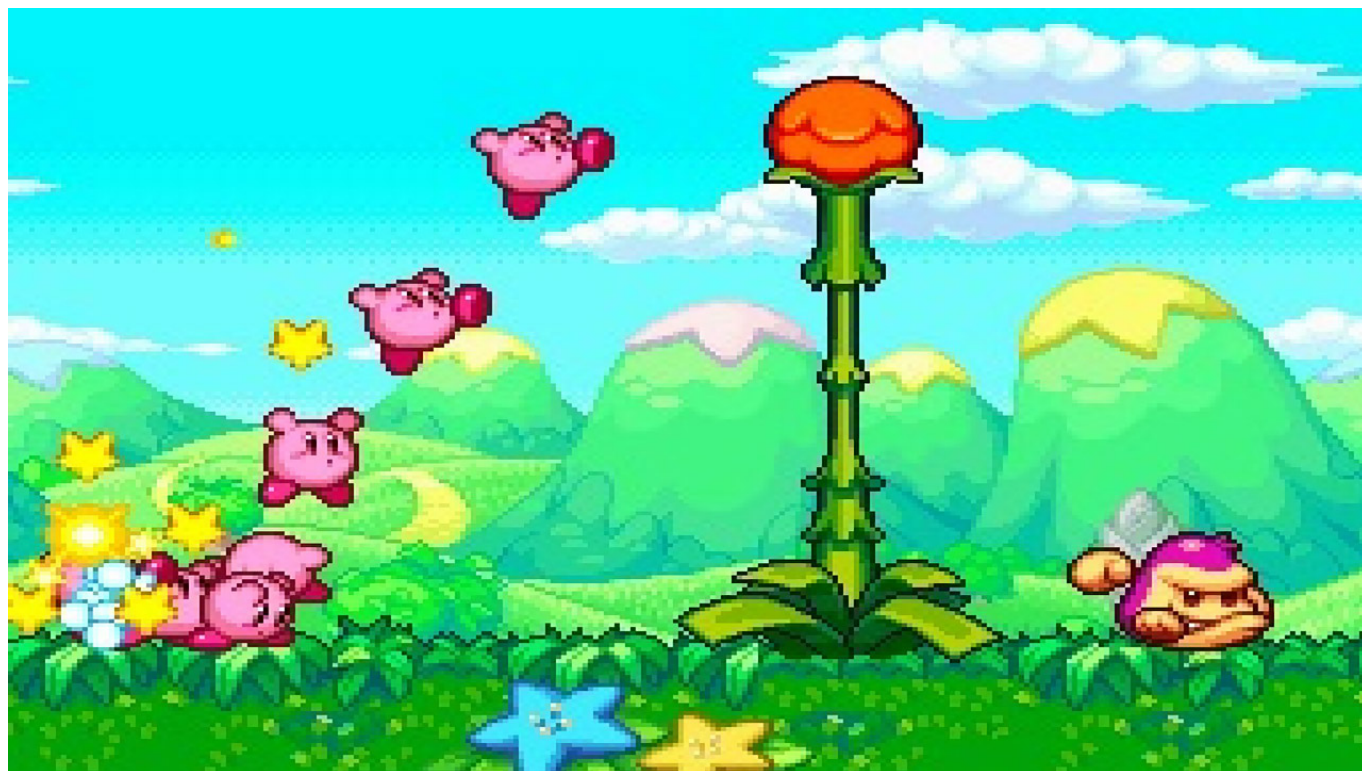
Altro titolo, altro cambiamento! In *Kirby's Epic Yarn* (o *Kirby e la Stoffa dell'Eroe* in Italia) il nostro eroe verrà catapultato in un mondo fatto interamente di lana e, così come nel primo titolo, *Dream Land*, non potrà assimilare le abilità dei nemici, ma potrà avvolgerli con una frusta e usarli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

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



## Kirby Mass Attack, 2011 - Nintendo DS

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



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

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

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



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

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



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

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



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

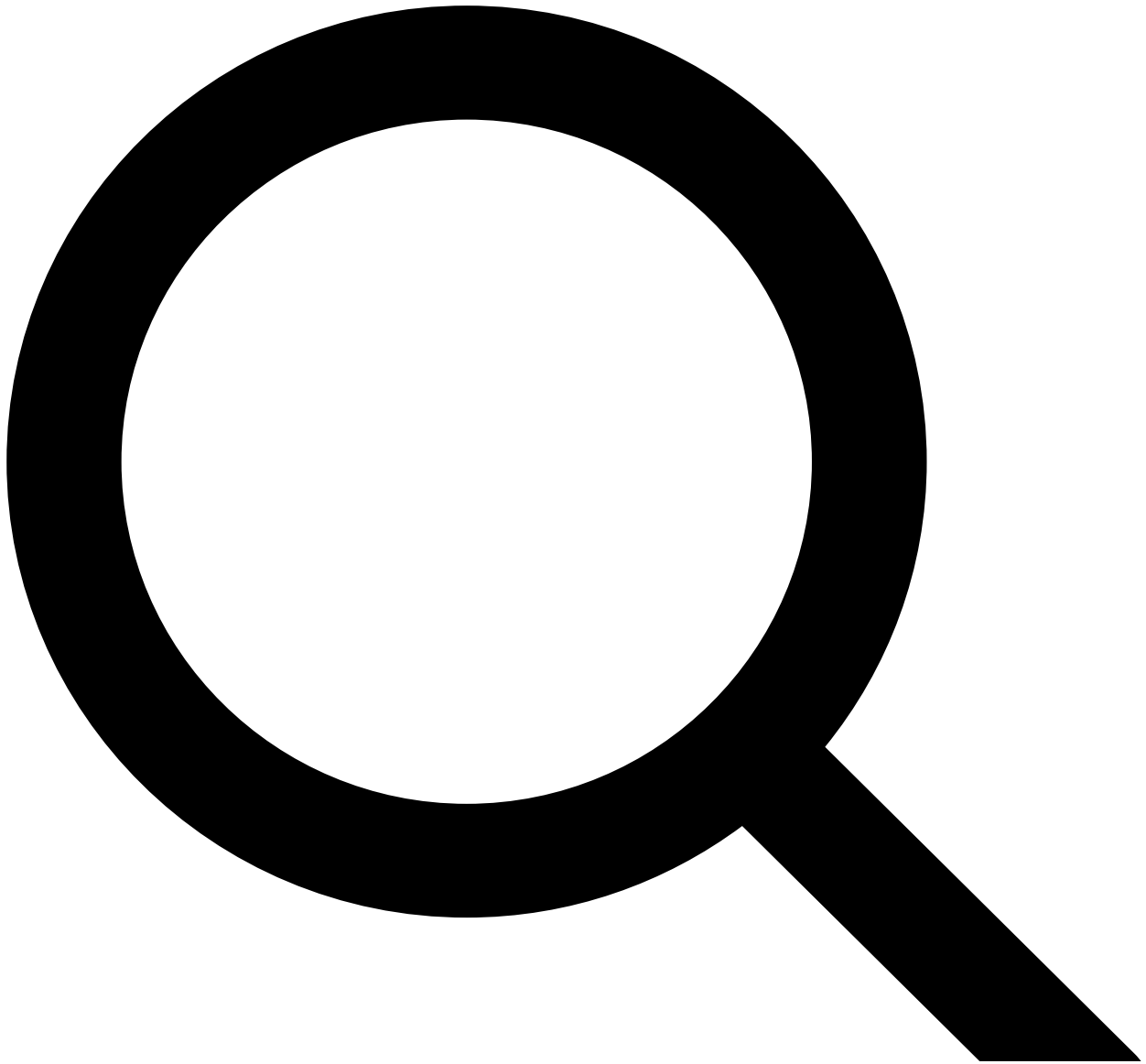
*Planet Robot* non si differenzia molto da *Triple Deluxe*, all'infuori di tre nuove abilità, ovvero **sensitivo**, **dottore** e **veleno**, e per la presenza di una *mech suit* chiamata **Robobot**. Esso aumenterà i punti salute di **Kirby** e avrà il potere di scansionare alcune abilità dei nemici,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





## Kirby Star Allies, 2018 - Nintendo Switch

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



## Spin-off

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

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

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