

# 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!

**Nintendo**, in collaborazione con HAL laboratory, ha messo sul mercato un “gadget” per rendere i gatti carini e coccolosi. Quindi, se vi ritrovate un gatto per casa e amate la piccola palla rosa del colosso nipponico, potrete adornarlo con questo cappello, per fotografarlo e metterlo su Instagram prima che lo distrugga nel tentativo di levarselo.

I “berretti” sono purtroppo disponibili al momento nel solo Giappone, in ben 5 varianti reperibili in una delle numerose **Gacha Machines** in giro per il paese, dove è possibile acquistarli per **400 Yen** (distributori dove sono contenuti all’interno di sfere, quindi il copricapo che uscirà sarà casuale).

Se vi trovate in Estremo Oriente e avete un gatto, non perdetevi l’occasione!



## 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), **Ninjala** (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 **Bombberman** 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.

---

# [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

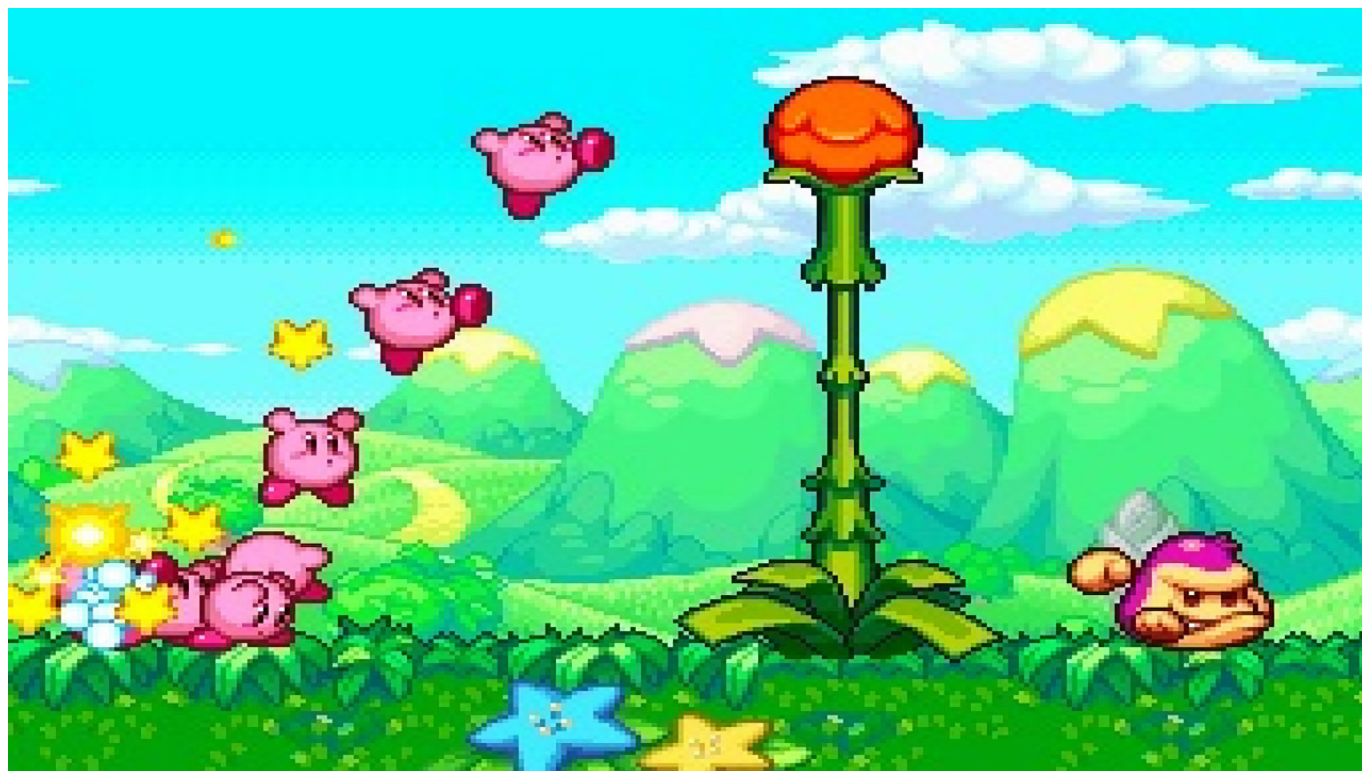
Altro titolo, altro cambiamento! In *Kirby's Epic Yarn* (o *Kirby e la Stoffa dell'Eroe* in Italia) il nostro eroe verrà catapultato in un mondo fatto interamente di lana e, così come nel primo titolo, *Dream Land*, non potrà assimilare le abilità dei nemici, ma potrà avvolgerli con una frusta e usarli 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

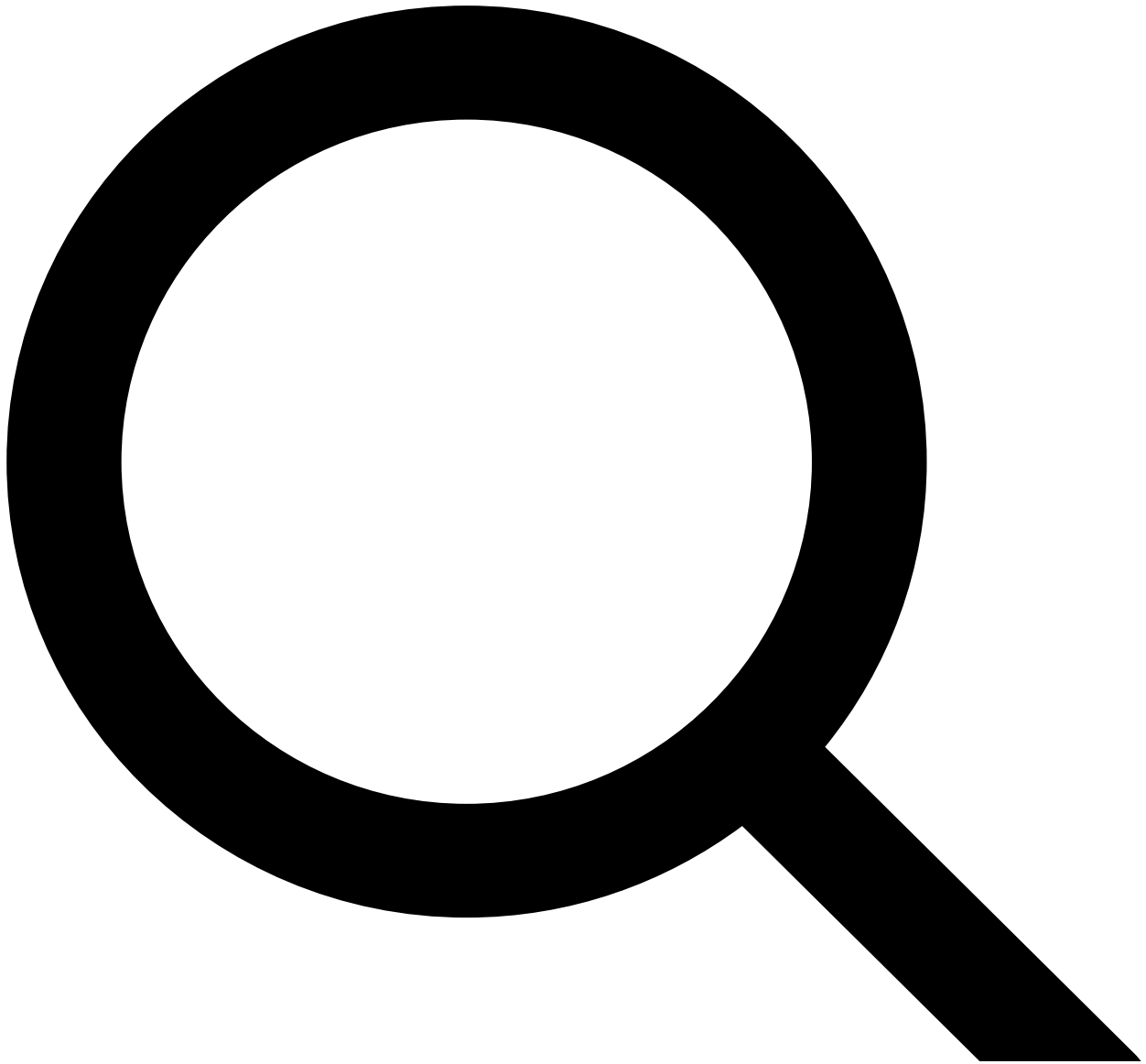
*Planet Robot* non si differenzia molto da *Triple Deluxe*, all'infuori di tre nuove abilità, ovvero **sensitivo**, **dottore** e **veleno**, e per la presenza di una *mech suit* chiamata **Robobot**. Esso aumenterà i punti salute di **Kirby** e avrà il potere di scansionare alcune abilità dei nemici,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

---

## [La lore di Super Smash Bros.](#)

Durante l'ultimo **Nintendo Direct** è stata rivelata una fantastica sorpresa, l'arrivo di un gioco i cui fan considerano quasi un evento, una tradizione che si ripete dal **Nintendo 64** e che, come un grande evento cittadino, richiama un grosso numero di fan e giocatori al di fuori dell'utenza della grande N: stiamo parlando di **Super Smash Bros.**, il rivoluzionario **picchiaduro crossover** che fa da arena ai protagonisti dei più famosi titoli **Nintendo**. A differenza del picchiaduro classico, i personaggi non hanno una barra dell'energia ma una percentuale che aumenterà a ogni colpo e che segnerà la possibilità di spedire un avversario "oltre i bordi dello schermo", unico modo per vincere, oltre al far cadere i nemici nelle voragini; il suo stile è molto ammirato e il gameplay è stato più volte emulato in giochi come **Playstation All-Stars Battle**, **Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash Up** e **DreamMix TV World Fighters**. La natura crossover del titolo spingerebbe a pensare che questo non abbia una *lore*, non una almeno, che coinvolgerebbe i singoli personaggi della storia; in realtà **Super Smash Bros.** ha un'identità nascosta, un tema che non è così evidente ma è presente sin dal primo gioco e che, specialmente verso gli ultimi titoli della saga, diventa sempre più cupa e tragica. Anche se la *lore* di questo gioco è celata e gli elementi della trama abbastanza difficili da identificare, preferiamo lanciare uno **spoiler alert** per quei giocatori che non hanno ancora giocato ai titoli precedenti, anche se in realtà questi non rovineranno la vostra prima esperienza con i vecchi **Smash**.



## La spensierata gioventù

La saga, come già ribadito, comincia su **Nintendo 64** con l'omonimo titolo che dà il nome alla saga. Gli elementi della trama sono già presenti sin dal filmato iniziale: vediamo **Master Hand**, il boss finale della **classic mode** di ogni capitolo, prendere dei giocattoli (dei pupazzetti di **pelouche**) da una scatola, sistemare libri, portapenne e una scatola di kleenex e "dare il via alle danze". È teoria concordata che i combattimenti, così come anche gli scenari, siano frutto dell'immaginazione di **Master Hand**, il quale in **Super Smash Bros.** sarebbe un ragazzino fra i 12 e i 14 anni d'età. Analizziamo insieme la stanza dell'intro: vi è il poster di un'automobile sul muro e uno stereo, il che ne conferma il sesso maschile e che si interessa ad argomenti "da grandi", dei libri e delle penne, che ci suggeriscono che va ancora a scuola, e una scatola di giocattoli accanto al suo letto che suggerisce la sua ancora tenera età. Giocare con i giocattoli immaginandosi scenari e storie fantastica è la più comune delle abitudini dei ragazzi di questa età; è un po' la stessa cosa che avviene all'inizio di **Toy Story 3** nella testa di **Andy**, il quale immagina uno scenario fantastico di cui **Woody** e compagni sono i protagonisti. Il gioco ha tuttavia un'atmosfera spensierata e la sola cosa che al giocatore interessa, e soprattutto a **Master Hand**, è spassarsela senza alcun pensiero per la testa.

## I primi passi verso la maturità

Arriva il **Gamecube** e, dopo pochi mesi dalla sua uscita, arriva **Super Smash Bros. Melee**, da molti considerato il titolo più bello e competitivo della nota saga **Nintendo**. Proprio nel filmato iniziale, è possibile vedere un braccio di un ragazzo che nel frattempo è cresciuto e che, vista la sua più matura età, ha sostituito i suoi peluche con delle figurine collezionabili, più precisamente dei trofei (o al giorno d'oggi: **Amiibo**). Grazie all'opzione "**stanza dei trofei**" abbiamo la possibilità di dare

un'occhiata alla sua vita: vediamo che il protagonista ha un mobile dove ha sistemato una TV, altri oggetti, diversi dal gaming, nonché diverse console **Nintendo** che, probabilmente, colleziona dalla sua tenera età; l'ordine nella sua stanza denota una certa maturità, ma la dozzinale disposizione dei trofei sul suo tavolino indica che ancora non è ancora pienamente adulto, con buona probabilità è un ragazzo fra i 18 e i 20 anni. In questo gioco, però, verrà introdotto **Crazy Hand**, un boss più o meno simile a **Master Hand** ma dalle caratteristiche ben diverse: se quest'ultimo è elegante, delicato ma anche brutale, questo nuovo personaggio è imprevedibile, incostante e tutto sommato un po' pazzo. In **Master Hand**, come già ribadito, si può evincere lo spirito creativo e la fantasia, mentre in **Crazy Hand** si può notare una certa voglia "di fare casino" che fa emergere quello spirito ludico nel protagonista, e che fa sì che giochi ancora con i suoi trofei disposti sul tavolino in maniera disordinata. Si nota anche un certo disappunto che nasce dal voler rimanere ragazzi mentre si è costretti a fare i conti con la società moderna e l'inevitabile processo di maturità. La descrizione del suo trofeo è abbastanza inquietante:

**«mentre a Master Hand piace creare, il suo alter ego è impulsivo e distruttivo, consumato da quella sensazione di vuoto che ci prende quando vogliamo distruggere le nostre creazioni.».**

Ma perché mai questo personaggio, che ama creare queste storie e giocare con questi personaggi, vorrebbe distruggere le sue creazioni allo stesso tempo?



## L'accettazione

Finalmente, dopo diversi anni, arriva **Super Smash Bros. Brawl** su **Wii**, il titolo che introduce le **sfere smash** e i primi personaggi **non-Nintendo**, come **Solid Snake** e **Sonic**. La nuova **modalità avventura** è identificabile nella campagna "**L'Emissario del Subspazio**", una storia partorita dalla mente di **Kazushige Nojima**, scrittore che ha sviluppato la trama per diversi episodi di **Final**

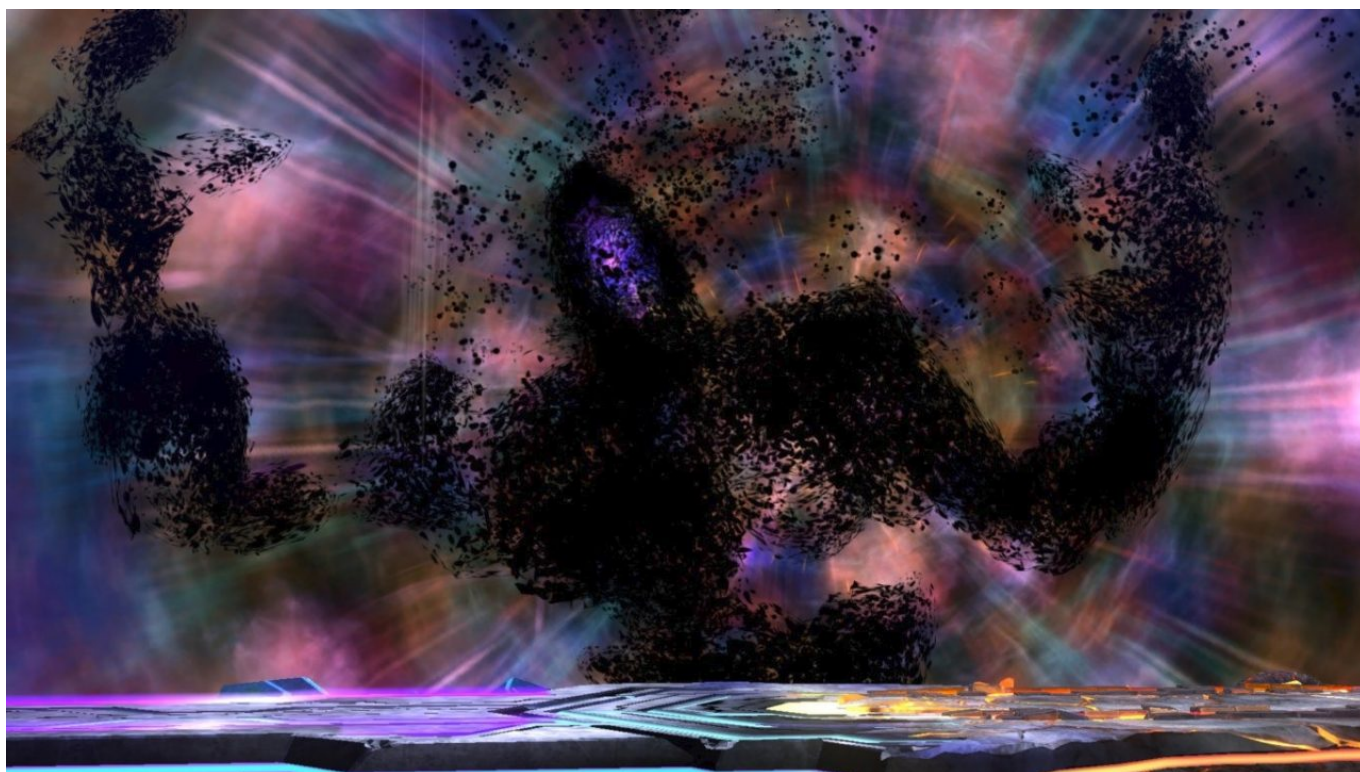
**Fantasy e Kingdom Hearts.** La storia vede **Bowser, Ganondorf e Wario** collaborare con **Master Hand** per far sì che tutti i personaggi diventino dei trofei di pietra e non muovano più un muscolo per sempre; ma perché quest'ultimo, che in tutti questi anni si è divertito con questi personaggi **Nintendo**, vuole disfarsene? Scopriremo più in là che **Master Hand** non è in sé ed è controllato da un misterioso personaggio semplicemente chiamato **Tabuu**. Il nome di questo potente essere non è scelto a caso e, appunto, rimanda proprio al vocabolo usato anche in lingua italiana: un **tabù** è qualcosa di proibito o ristretto a una parte della società. In poche parole, rimanendo nel contesto di **Super Smash Bros. Brawl**, ai bambini è concesso di giocare con i giocattoli, agli adulti no, e **Tabuu** rappresenta proprio la **società** che vuole fare in modo che **Master Hand** smetta di giocarci. Alla fine, i personaggi **Nintendo** avranno la meglio su **Tabuu** e la sua sconfitta rappresenterà proprio l'accettazione di questa condizione. Il ragazzo che giocava nella sua stanza è finalmente cresciuto e la famosa immagine dei personaggi che guardano l'orizzonte luminoso rispecchia proprio il luminoso futuro; nonostante questo lo abbia portato verso dimensioni creative lontane, i ricordi delle battaglie immaginarie all'interno della sua stanza saranno sempre parte di lui e non dovrà mai vergognarsene o giustificarlo di fronte alla **società**.



## L'eterna lotta interiore

**L'Emissario del Subspazio** sarebbe stato il perfetto finale della saga, ma una console **Nintendo**, a oggi, non è tale se non è presente un titolo di questa serie; ecco così che arriva **Super Smash Bros. for Nintendo 3DS and Wii U**, un titolo espanso più che mai. Qui la *lore* del gioco prende una piega ancora più negativa e oscura: una volta sconfitto **Master Hand**, viene sprigionato **Master Core**, un'entità inquieta e distruttiva come nessun'altra nella serie. Questa entità vive appunto dentro la mano creatrice e, a quanto pare, è sempre stata parte di lui: secondo alcune teorie, egli è presente in ogni gioco e persino visibile in **Super Smash Bros. Melee** come parte dello stage "**Battlefield**". La battaglia contro di lui è la più feroce della saga, e questa entità è in grado di assumere diverse forme: una persona gigante, un mostro, una forma oscura del personaggio in uso, una fortezza, ma il

finale ha molti aspetti interessanti: dopo una vera e propria carneficina, **Master Core** assume la sua vera forma, una sfera con dentro una sfera più piccola con il simbolo di **Super Smash Bros.**, e da lì il combattimento non è più tale. La sfera rimane ferma al centro dello stage, passiva, in attesa che il personaggio in uso la scaraventi al di fuori dello schermo. Chi è davvero **Master Hand** e perché dopo una lotta all'ultimo sangue si arrende in questo modo? Se lui è il creatore di tali battaglie, allora non ci resta che associare questa figura a **Masahiro Sakurai**, creatore della saga picchiaduro, nonché del notissimo **Kirby**; la sua vita è praticamente riassumibile seguendo gli episodi di **Smash**.



## Il lato oscuro del successo

**Masahiro Sakurai** nacque nel 1970, il che significa che ai tempi del **Famicom** aveva 13 anni, l'età del ragazzo del primo titolo della saga; **Nintendo** fu parte dell'infanzia di **Sakurai**. Da giovanissimo fu assunto alla **HAL Laboratory** dove a soli 19 anni concepì **Kirby**, una delle saghe platformer più amate di sempre, che vide il suo successo proprio nel **Gameboy** e soprattutto nel **Famicom**; il successo della saga, tuttavia, aveva un lato oscuro, ovvero il dover produrre sequel in continuazione. Questo comportò che il suo senso di frustrazione crebbe in maniera esponenziale, e in **Super Smash Bros. Melee** si presenta proprio **Crazy Hand**, la sua voglia di distruggere ciò che ha creato per via della troppa fatica da investire nei sequel; non a caso, dopo qualche anno dalla sua uscita, Sakurai lasciò la **HAL** per via dei troppi episodi richiesti sia per la saga di **Kirby** che per la nuova saga di picchiaduro crossover. Di quel periodo egli ricorda:

«era dura per me accettare il fatto che per ogni gioco che facevo la gente desse per scontato che avrei fatto un sequel. In un sequel, tanta gente deve ridere lo stesso il massimo per creare un gioco fantastico, ma il pubblico pensa che un sequel nasca secondo un processo naturale.»

**Super Smash Bros. Brawl** è la storia della sua accettazione: **Sakurai** crea giochi per vivere ma questi, agli occhi di molti, sono solamente dei “giocattoli”, specialmente in una società rigida come il **Giappone**. **Tabuu** rappresenta la pressione di dover crescere ma, alla fine, terminata la campagna “**L’Emissario del Subspazio**”, questa viene sconfitta; egli rigetta le aspettative della società e accetta il lato di sé che è cresciuto con **Nintendo**, che vuole dar vita alle cose che da piccolo lo rendevano felice, che ama giocare anche se questo significa non poter distogliere l’attenzione da questa saga e non potersi cimentare in nulla di nuovo, specialmente perché dietro a ogni **Super Smash Bros.** ci sono anni di sviluppo. **Sakurai** [ha confessato a Game Informer](#) che la programmazione di questi titoli è infinitamente stancante, e si chiede spesso se lui sia la persona adatta per mantenere tale impegno. Nonostante la costanza e la serietà che dedica alla saga, la sua creatura è diventata così grande da non poterla più controllare (come per esempio l’inclusione di personaggi molto lontani dal canone della saga, come **Mega Man**, **Pac Man** o **Cloud** solo per poter vendere di più, o il più chiaro fatto che i nuovi titoli debbano essere pronti in tempo senza potersi dedicare ad altro); **Master Core**, la rappresentazione dell’essenza del creatore stesso, esce rabbioso da **Master Hand** non solo rivendicando ciò che è suo, ma anche mettendo in guardia i fan sul futuro della saga stessa, ovvero abbandonare la direzione della sua creatura, esattamente come è successo per **Kirby**; tuttavia, nonostante ne rivendichi il possesso, egli rappresenta il suo senso di frustrazione nel non poter più abbandonare la serie nonostante la sua voglia di allontanarsi e dedicarsi ad altro, tanto è vero che alla fine dell’infuocata lotta, Master Core si abbandona a se stesso in attesa che il giocatore lo faccia fuori e faccia della serie quello che vuole. Ai colleghi di **Game Informer** il noto game designer ha detto che ogni scadenza è per lui un cappio che si stringe sempre di più man mano che il tempo passa, e che vorrebbe dedicare un po’ più di tempo a se stesso ma, non solo non ci riesce, è anche incapace di immaginarsi un’altra persona che possa sostituirlo nel suo lavoro. Di certo **Masahiro Sakurai** non vuole rinunciare alla programmazione di ogni nuovo **Super Smash Bros.** ma è decisamente logorato dal fatto che a ogni gioco che produce i fan debbano chiedere automaticamente un sequel; pensate che egli aveva intenzione di chiudere la serie già ai tempi del **Gamecube** per potersi dedicare ad altro, ma la richiesta di un sequel è stata così alta da non poter essere ignorata e lo stesso **Sakurai** sa che il compito di continuare la saga spetta solo a lui, per senso di responsabilità e per amore verso la sua creatura; egli in fondo è **Master Hand** e sa benissimo che la saga senza di lui non potrebbe mai essere la stessa e perciò rimane anche se ciò significa versare sangue, sudore e lacrime, a sacrificio di altri progetti a cui si potrebbe dedicare.



## I giocatori comandano

Il vero insegnamento di questa storia, alla fine della fiera, è che il compito di mettere il punto alla serie è in mano ai fan, e **Masahiro Sakurai** non può fare altro che del suo meglio per poter consegnare ai giocatori la migliore esperienza possibile. Fortunatamente **Super Smash Bros.** è una saga che (ancora) non ha visto alcun periodo buio; ogni uscita rappresenta per **Nintendo** una grossa opportunità per richiamare i fan e giocatori sempre nuovi, e **Sakurai** non può che esserne fiero. Chissà se l'ex prodigio del game design nasconderà un nuovo messaggio nel nuovo **Super Smash Bros.** per **Switch**, se abbia accettato con più serenità il fatto che questa saga dovrà essere presente su ogni console **Nintendo** o se sarà ancora più logorato del capitolo scorso. Di una cosa siamo comunque certi: **Masahiro Sakurai** farà del suo meglio e, con la sua umiltà, consegnerà un altro titolo che cercherà di essere all'altezza - se non migliore - dei suoi predecessori.

---

## [GameCompass - Super Nintendo Classic Mini \(02x04\)](#)

Il Super Nintendo torna nella nostre case e porta con sé un'ondata di nostalgia: Gero Micciché, Andrea Celauro e Vincenzo Zambuto ce ne parlano in una puntata totalmente dedicata al retrogaming, alla grande sfida Sega-Nintendo e con una selezione dei migliori titoli della nuova, piccola retroconsole.

---



# 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 €.

---

## [Speciale E3 - Kirby sarà protagonista di un nuovo videogioco](#)

Durante la carrellata di titoli dello **Spotlight Nintendo** è stato presentato un trailer **gameplay** del nuovo capitolo di **Kirby**, la simpatica mascotte rosa di casa Nintendo. Il gameplay ha mostrato una nuova meccanica di gioco che sembra essere finalizzata a convincere i nemici a formare una squadra e seguire il protagonista. Inoltre ci sarà una componente **multiplayer** a 4 giocatori.

Il gioco non ha ancora una data di lancio, ma lo vedremo arrivare durante il **2018**.