

[La lore di Super Smash Bros. continua: i risvolti di Ultimate](#)

Come abbiamo trattato in un nostro [precedente articolo](#), la saga di **Super Smash Bros.** non è solo un semplice gioco crossover in cui tutte le IP principali **Nintendo** si riuniscono per darsene di santa ragione, ma una **celata autobiografia**, pagine in cui si narra della vita, delle soddisfazioni, dell'orgoglio, ma anche della frustrazione, del senso di stanchezza e della voglia di abbandonare tutto da parte del suo creatore, il geniale **Masahiro Sakurai**. Come ha già espresso in passato il leggendario game designer, la creazione dei sequel non è un processo naturale che avviene tranquillamente dopo il rilascio di un gioco: è invece un nuovo investimento di risorse, energia psichica e fatica che porta molti, ma soprattutto lui, sull'orlo della frustrazione. Fu l'eccessiva richiesta dei sequel di **Kirby**, nonché la quasi certa necessità di riconcentrarsi presto su un nuovo capitolo di **Super Smash Bros.** (che aveva intenzione di terminare già dopo **Melee**), che lo portò a lasciare **Hal Laboratory** nel 2003 e fondare la nuova compagnia **Sora LTD**. Nonostante sembrava avesse definitivamente voltato pagina, **Satoru Iwata** annunciò all'**E3** dell'2005 che un nuovo **Super Smash Bros.** per **Wii** sarebbe presto entrato in sviluppo, senza che **Masahiro Sakurai** ne fosse al corrente; chiariti i malintesi, il creatore non ebbe altra scelta che rimettersi a bordo del progetto che pensava di aver abbandonato e ancora una volta e tornò alla guida di un un gioco che amava ma odiava allo stesso tempo. La saga era già un qualcosa di titanico, qualcosa al di fuori della sua portata, e pertanto non ebbe altra scelta se non quella di tornare per i successivi **Super Smash Bros. Brawl** e **For Wii U & 3DS**, logorato dalla frustrazione pur mantenendo una certa nota di orgoglio e coerenza, conscio del fatto che solo lui poteva (e può tuttora) mandare avanti questa saga.

Super Smash Bros. Ultimate ha promesso (o meglio, ha mantenuto la promessa) di essere il più grande titolo della saga includendo il miglior gameplay mai visto nella sua storia, i migliori stage e soprattutto tutti i combattenti apparsi in questo magnifico crossover. Nella nuova **modalità avventura**, soprattutto nei filmati collegati a essa, possiamo trovare tutti quei elementi della **lore** tipici di ogni capitolo della saga che come al solito ci svelano, o per lo meno ci indicano, un qualcosa relativo alla vita di **Masahiro Sakurai**; il nostro è un tentativo di rispondere alle domande che ci siamo posti giocando a **Super Smash Bros. Ultimate**, perciò siete liberi di confermare o mettere in discussione le nostre teorie, sempre coi giusti toni. Prima di leggere questo articolo vi consigliamo, come al solito, di completare la **modalità avventura**, splendida per altro, di **Super Smash Bros. Ultimate**, nonché leggere [la prima parte](#) della lore di questa saga di crossover.



Nelle puntate precedenti

Riassumeremo comunque, brevemente, le “trame” dei precedenti giochi. Tutto comincia in **Super Smash Bros.** per **Nintendo 64**, in cui **Master Hand** (che noi abbiamo identificato con **Masahiro Sakurai**) è un bambino fra i 12 e 14 anni che semplicemente gioca con i suoi pelouche all’interno della sua stanza che “si trasforma” grazie alla fervida immaginazione intrinseca nei bambini; lui è la mente creativa che fa lottare i personaggi e genera i fantasiosi scenari con i normalissimi oggetti della sua cameretta. In **Super Smash Bros. Melee**, grazie all’opzione stanza dei trofei (ma anche dall’introduzione stessa), possiamo notare che il bambino non è più tale: è un ragazzo fra i 18 e i 20 anni, ha sostituito i peluche con dei trofei da collezione “da grandi”, giusto per evidenziare come questi siano ancora parte di lui. Insieme a **Master Hand**, che è l’elegante spirito creatore, stavolta troviamo anche **Crazy Hand**, un essere simile ma disordinato, imprevedibile e, in un certo senso, frustrato: egli è proprio quel senso di frustrazione che ci porta a fare i conti con noi stessi, quella libido che siamo costretti a reprimere perché non siamo più dei ragazzini e che proprio quando si assumono delle responsabilità ci vuol portare a distruggere tutto e voltare le spalle al futuro. Nell’**Emissario del Subspazio**, la modalità avventura di **Super Smash Bros. Brawl**, troviamo un **Master Hand** intento a sbarazzarsi di tutti quei personaggi che tanto ha amato e che hanno caratterizzato la sua vita; scopriremo in seguito che non è in lui ed è controllato da un entità di nome **Tabuu**, un essere che rappresenta la società che detta i costumi sociali, gli usi e le consuetudini e che dunque, specialmente in una società rigida come il Giappone, circoscrive il giocare coi giocattoli ai soli bambini. Il suo messaggio allora ci risulta chiaro: ai bambini è concesso giocare con i giocattoli, per gli adulti è un **tabù**. La lotta contro di lui, combattuta dai personaggi della sua infanzia, e il finale ci dimostrano che quello spirito ludico che trasformava la sua stanzetta in un campo di battaglia sarà sempre parte di lui e una persona come **Masahiro Sakurai**, un adulto che per vivere crea “giocattoli”, non dovrà mai vergognarsene. In **Super Smash Bros for Wii U & 3DS** la trama prende una piega molto oscura. Alla fine della modalità classica si affronta **Master Core**, l’essere che vive dentro **Master Hand**: è un essere selvaggio, caotico e inarrestabile. Il vero spirito

creativo di **Masahiro Sakurai**, che negli anni ha prodotto tutti i sequel di **Super Smash Bros.**, è allo stremo delle forze, frustrato dall'obbligo volontario/involontario di curare ogni sequel della sua creatura, vuole distruggere tutto ma allo stesso tempo vuole proteggere la sua stessa saga che nel tempo è diventata più grande di lui, basti solo pensare a tutti quei combattenti **non-Nintendo** che col tempo si sono aggiunti al mix; alla fine della violentissima battaglia **Master Core** mostra la sua vera forma e attende passivo al centro dello stage che il giocatore, il fan, faccia di lui quello che vuole, tristemente concessivo del fatto che alla fine è lui che in realtà ha le redini della serie e il creatore non può fare altro che essere al suo servizio.



La macchina

In questo nuovo **Super Smash Bros. Ultimate**, la lore viene di nuovo raccontata tramite la **modalità avventura** e noi, ancora una volta, vi vogliamo invitare a giocarla prima di leggere questo articolo; per quanto gli elementi, come al solito, siano abbastanza celati in simbolismi più o meno complessi è necessario vedere lo svolgere del gioco e non tanto vedere solo i filmati. E poi, la modalità avventura di questo nuovo titolo è veramente divertente! L'avventura si apre con il filmato che abbiamo visto nell'ultimo **Direct** prima del lancio: tutti i personaggi giocabili sono su una rupe, apparentemente la stessa che si vede in **Super Smash Bros. Brawl** nel filmato di presentazione, e in lontananza vediamo un essere sconosciuto, quasi una creatura celestiale, al comando di un esercito di **Master Hand**. Vediamo che i **Master Hand** si sgretolano e al loro interno c'è una storta di luce azzurra che li comanda (e non **Master Core** come abbiamo visto in **Super Smash Bros for Wii U & 3DS**), ovviamente un chiaro segno che è la creatura celeste di nome **Kiaran** (o **Galeem** nel resto del mondo) alle loro spalle ad averne il controllo, e una volta mostrata la loro vera forma si stringono intorno a questo essere celeste; improvvisamente il tutto viene risucchiato da un buco nero e da questo escono dei raggi luminosi che catturano tutti i personaggi, anche altri personaggi non giocabili (che ritroveremo nella sezione **collezione degli spiriti**), ad eccezione di **Kirby**. Dopo che la palletta rosa sfuggirà definitivamente a **Kiaran** e sarà pronto ad accettare il proprio destino, l'attenzione si sposta in una sorta di "laboratorio" in cui vediamo un **Mario** catturato e legato con

una sorta di laccio luminoso; mentre l'iconico eroe Nintendo è completamente immobilizzato, comincia a colare del liquido luminoso dall'alto, simile a oro colato, che lo ricopre producendone di conseguenza una copia oscura, un "Dark Mario". Ovviamente tutte le copie prodotte sono quelle associate agli spiriti combattenti che troveremo per la mappa della modalità avventura, tanto è vero che quando affronteremo una lotta per liberare un personaggio, e dunque aggiungerlo al nostro roster della modalità avventura, troveremo sulla mappa una sorta di modellino avvolto da un nastro luminoso (esattamente come **Mario** nel filmato).

Ma cosa significa tutto questo? Beh, e se vi dicessimo che **Kiaran** non sarebbe altro che una rappresentazione di **Nintendo** stessa? Pensateci: è un "entità brillante", composta da tante persone che lavorano tutti giorni sul fronte del gaming, delle vere e proprie **Master Hand** la cui creatività è letteralmente il mezzo per creare scenari come quelli in **Super Smash Bros. Ultimate**. Tuttavia, il punto della lore si concentra su un altro punto più oscuro, una realtà scomoda per creatori sensibili e meticolosi come **Masahiro Sakurai**, ovvero **l'appropriarsi delle creazioni altrui**: all'inizio la luce provenire dalle **Master Hand** sembra bella, azzurra, pura, ma quando si stringono intorno a **Kiaran** generano un buco nero, buio, dalla quale escono centinaia di raggi luminosi che catturano i tutti i personaggi presenti sulla rupe per poi clonarli, creare delle versioni alternative diverse, addirittura talvolta contrarie, alla concezione originale del creatore, un meccanismo crudele che riduce la più pura creazione artistica a un mero consumismo capitalistico, tanto elegante quanto distruttivo, esattamente come il carattere di **Master Hand**. **Kiaran**, nonostante il suo aspetto semi-angelico, nasconde in realtà una personalità famelica, che risucchia tutto per poi clonare i personaggi prosciugandoli della loro anima, privandoli della loro personalità. Uno dei finali, uno di quelli cattivi (ovviamente qui li vedremo tutti), mostra l'intero mondo che viene avvolto dalla luce: la macchina della creatività viene alimentata al punto di esplodere, conquistando definitivamente il mondo sotto la sua legge. Tenendo conto di questo aspetto, dopo che **Kiaran** si impossessa di tutti i personaggi giocabili e il resto dei "combattenti non giocabili" (proprio per via di questi astrusi termini vi consigliamo di leggere la nostra recensione di **Super Smash Bros. Ultimate**), chi è l'unico personaggio che sfugge al raptus di **Kiaran**? È proprio **Kirby**, la prima creazione di **Masahiro Sakurai**, la più pura delle sue creazioni, una di quelle che peraltro è stata spremuta fino allo sfinimento da questa macchina di entertainment che non si ferma mai. Toccherà a lui, dunque, andare alla ricerca dei personaggi per liberarli da questo giogo logorante e combatterlo (che anche **Kirby**, come [Mario, sia comunista?](#)). La pratica della creazione dei sequel e spin-off (senza poi parlare delle microtransazioni), rappresentato proprio da questo sistema di clonazione, è proprio quello a cui **Masahiro Sakurai** si è opposto nel tempo e tante volte, sia velatamente con questa lore nei **Super Smash Bros.** sia più apertamente in molte interviste, non ha mai avuto paura di condannare queste pratiche tanto salutari per il mercato quanto terribili per chi sta dietro le quinte (specialmente per chi, come lui, deve dirigere i lavori). Lui stesso ha detto tempo addietro:

«Non esiste un industria simile a quella dei videogiochi che dipende dal riutilizzare uno stesso concetto... La fame per nuovi titoli di uno stesso franchise e remake è a un livello innaturale.».

Eppure, il creatore non ha mai rinunciato alla sua creatura, persino quando ormai sembrava avesse voltato pagina dopo aver fondato **Sora LTD.**, giusto dopo aver abbandonato **HAL Laboratory** nel 2003. Dopo **Super Smash Bros. Melee**, **Masahiro Sakurai** pensava di aver definitivamente chiuso con la serie ma, come già detto, tutto cambiò quando **Satoru Iwata** accennò ad un **Super Smash Bros.** per **Wii** all'E3 del 2005, senza che lo sviluppo fosse iniziato o addirittura sbrigata la burocrazia per i diritti con **HAL Laboratory** che li possedeva. Per capire meglio di cosa stiamo parlando vi riporteremo una parte del dialogo fra **Iwata** e **Sakurai** nell'intervista [Iwata Ask](#)

riguardo proprio all'annuncio dell'**E3 2005**:

Iwata: «Tutti gli impiegati di Nintendo of America coinvolti all'E3 di quell'anno volevano annunciare a tutti i costi un nuovo *Super Smash Bros.* che sarebbe avrebbe incluso il gioco online ma allora non ne avevamo ancora discusso con HAL Laboratory, con la quale condividevamo i diritti su *Smash Bros....* Dunque ho accennato alla possibilità. Ovviamente è stata una doccia fredda per te.».

Sakurai: «Assolutamente. Non puoi immaginare la mia sorpresa quando mi è stato detto da altri che all'E3 tu avevi fatto l'annuncio dal nulla.».

Iwata: «Ho sentito che ci sono state persone che all'E3 ti hanno chiesto se fossi coinvolto o meno nello sviluppo di [questo nuovo] *Super Smash Bros.*».

Sakurai: «Già, è stato strano... Il fatto che avevo già lasciato HAL Laboratory rese le cose ancora più complicate...».

Iwata: «Dunque, durante l'E3 ti invitai nella mia stanza d'albergo... E ti dissi ciò che avevo in mente di fare. Pensavo anche a cosa fare nel caso in cui avresti rifiutato, ovvero prendere l'ultimo titolo di *Super Smash Bros., Melee*, e implementare il gioco online. Forse è più giusto dire che capii che non avrei mai potuto aggiungere alcun nuovo elemento al gioco senza il tuo aiuto e pensai di aver detto abbastanza quando ne discutemmo in hotel quel giorno... Non è stato giusto, e tu potresti persino dire che ti ho quasi ricattato.».

Sakurai: «Di sicuro ha generato l'effetto desiderato!».

Queste poche righe bastano per capire quanto **Sakurai** ami la sua creatura ma **Nintendo**, in questo caso, si comportò esattamente come **Kiaran**: un buco nero mascherato da angelo. E così, pur di non vedere la sua creatura "spremuta" tornò di nuovo a bordo visto che se c'era qualcuno che poteva espanderla era proprio lui.

E gli altri

Proprio quando pensavamo che l'avventura possa essere arrivata al termine succede qualcosa di insaspettato, qualcosa che non avevamo proprio messo in conto. La battaglia contro **Kiaran** apre un varco dimensionale dalla quale esce un esercito di **Crazy Hand** capitanato da **Teneber** (o **Dharkon** nel resto del mondo), un essere demoniaco molto simile a **Kiaran**, praticamente una sua totale antitesi; da lì si entra in un mondo oscuro, con strade disordinate ed edifici fatiscenti, contrariamente al "mondo luce" che invece presenta strutture più ordinate ed eleganti. L'oscurità legata a **Crazy Hand**, quel simbolo di imprevedibilità, rabbia e frustrazione, è l'esatta **rappresentazione dei fandom**, che in tante occasioni rappresenta la fetta più grande dei giocatori, popolati da ultra fans pronti a stroncare, letteralmente distruggere, la più bella delle opere nonostante il loro estremo interesse. Inutile è elencare le miriadi di video su **YouTube** delle "**Top 10 personaggi più richiesti in Super Smash Bros.**" oppure, addirittura, video in cui i fan

immaginano set di mosse per personaggi che loro richiedono e addirittura altri, come spesso accade nell'era dei social network, in cui esplodono se le loro richieste non vengono ascoltate. Fate caso al fatto che **Teneber**, nel filmato in cui appare per la prima volta (dopo aver sconfitto **Kiaran** nel mondo della luce), non ha bisogno di assorbire le **Crazy Hand**, come **Kiaran** fa con le **Master Hand**, per combattere la sua antitesi: questo simboleggia proprio il fatto che questa creatura oscura **è fatta da singoli individui** che non seguono un obiettivo comune come una compagnia videoludica (o un fandom unito) bensì il proprio personale, seppur intriso da una certa negatività rappresentata dall'oscurità di **Teneber**. Il simbolismo legato a questa creatura è ancora più chiaro sbloccando il secondo finale cattivo in cui **Teneber**, che vince su **Kiaran**, non uccide il suo rivale, bensì lo incatena, facendo sprofondare i personaggi nell'oscurità più totale: i fan che si appropriano del tutto della compagnia produttrice del loro svago preferito, rendendola schiava delle loro volontà e del loro divertimento. Questa avventura non rappresenta altro che i due lati di un qualsiasi videogioco: la compagnia dietro il suo sviluppo e i fan che vogliono controllarlo e ottenere un così un titolo esattamente come lo chiedono, l'eterna lotta fra l'industria che possiede, ma consuma, i personaggi e i fan, accomunati da una tossica negatività, che pensano essere loro i padroni delle loro creature. Chi ne soffre in tutta questa battaglia, così come rappresentato nel gioco, sono proprio le creazioni, i personaggi che, all'apparire di queste due entità, passano in secondo piano e pertanto non hanno più voce in capitolo, ovvero quella del loro creatore originale.



Il vincitore, ma anche il vinto

Questa battaglia sottolinea quanto siano distruttive entrambe le parti, di come la voglia per il possesso di questi personaggi distrugga tutto ciò che c'è intorno, ma la verità sta nel fatto che questi personaggi non possono (o meglio, non dovrebbero) essere posseduti e che in realtà, esattamente come spiegato nel gioco, essi sono degli **spiriti**: una fusione del loro creatore e di come i fan li amano, la più pura forma dell'immaginario collettivo, qualcosa di sacro e che non può essere tangibilmente toccato, in poche parole dei personaggi creati per la gioia il divertimento di chi li vuole amare. Alla fine della campagna, proprio prima dell'ultima e definitiva battaglia finale (quella

per accedere al finale buono), **Crazy Hand** apre un varco dalla quale **Master Hand** può passare e sconfiggere tutte le copie luce e oscure appartenenti alle due entità, aiutando realmente i veri personaggi da noi comandati: **lo spirito del creatore e lo spirito del fan collaborano** per distruggere **Kiaran** e **Teneber**, per estirpare l'aura di tossicità che ogni volta si crea attorno a una creazione nata principalmente per far del bene, fan responsabili che combattono la loro peggior versione e creatori che combattono lo spirito consumistico delle loro creazioni. Il finale vede **Kiaran** e **Teneber** annientati contemporaneamente e nel silenzio è possibile vedere un'orda di spiriti che si libera e si dirige verso il cielo: i personaggi sono finalmente liberi da questo conflitto e finalmente possono essere intesi come tali, un simbolo di gioia e immaginazione. In tutto questo però viene raccontato il vero dramma di **Masahiro Sakurai**, che vorrebbe abbandonare la sua creatura ma alla fine viene tirato sempre dentro e letteralmente avere a che fare con i lati peggiori di **Nintendo** e i suoi fan. Tuttavia, nel tempo, egli è stato sia fan che creatore e questo finale dolcissimo potrebbe proprio rappresentare la sua volontà: di fronte a questo terribile conflitto, che vede la sua creazione contesa fra la compagnia che la gestisce e i fan che vorrebbero controllarla, **Masahiro Sakurai** ha compiuto il suo ultimo e definitivo gesto, ovvero liberare gli spiriti, **liberare la sua creatura**.

Questo sicuramente non sarà l'ultimo **Super Smash Bros.** che vedremo, ma dubitiamo, di fronte a un tale semi-cristallino messaggio, che **Masahiro Sakurai** tornerà a sviluppare un nuovo titolo della saga. Inserire ogni personaggio della saga mai coinvolto, così come il particolare sottotitolo scelto per questa nuova uscita (ultimate: definitivo, ultimo), è probabilmente una grande festa di addio al suo generoso creatore che nel tempo è stato gamer e fan (un po' come **Iwata**... Chissà, magari tutta questa festa è anche per lui), nonché una base dalla quale i futuri sviluppatori potranno continuare a creare nuovi titoli di questa magnifica saga crossover. Non vogliamo dare nulla per certo, ma ci sembra adesso più che mai improbabile che **Masahiro Sakurai** tornerà a sviluppare il prossimo **Super Smash Bros.**.

VR in the Box: la realtà virtuale di Nintendo

Seppur lenta, l'[ascesa della realtà virtuale](#) non pare arrestarsi, e anche **Nintendo** si butta nella mischia con il **Toy-con 04 VR Kit**, nuovo prodotto della linea **Nintendo Labo**.

Sulla falsariga dei precedenti kit, un'oretta piena verrà dedicata all'assemblaggio degli stravagantissimi controller "*Do It Yourself*", poi basterà inserire la cartuccia e godersi la realtà virtuale in salsa **Nintendo**.

La grande N sfrutta qui la versatilità di **Labo** per fornire esperienze che i competitor rendono possibili solo acquistando periferiche esterne: se per avere un fucile in mano giocando con il **PSVR** è necessario l'acquisto di un **AIM controller**, qui è possibile costruire da sé un'arma con cui sparare, senza dover ricorrere ai controller classici. La risoluzione di **Switch** in dock può essere un ostacolo a chi ha già provato altri visori di sicuro più avanzati, ma questo non sembra spaventare la casa di Kyoto, che punta sulla creatività offrendo **toy-con** di ogni sorta come quello del **cigno**, le cui ali genereranno addirittura un po' di vento (regalando agli utenti un ulteriore layer di realismo), quello dell'**elefante**, che sarà il tool per creare dei disegni in 3D, quello della **fotocamera** e quello della **girandola**.

La grande N ha aspettato tanto prima di gettarsi nella mischia del **VR**, e questo era di certo dettato da ragioni di studio di una tecnologia ancora delicata: il prezzo di lancio di **70€** è di certo il più

competitivo a fronte di una **VR** ancora costosa sul mercato, anche se, come già criticato per i precedenti **kit Labo** in passato, al momento si tratta di investire di fatto su una sorta di super-demo di 60€ con dei controller *DIY* venduti per 10€.

Nintendo pare voler mandare un messaggio chiaro: **un software, un kit DIY**. L'unicità di questa esperienza, legata soprattutto al tenere con mano oggetti simili a quelli utilizzati nei giochi, spinge a credere che **Nintendo** difficilmente lancerà nei negozi un visore **VR** dai prezzi simili al **Google Cardboard**, senza software o controller *DIY* da accostarvi, non almeno in tempi brevi. Per quanto interessante sia il modellare un controller di cartone attorno al Joycon questo potrebbe costarci una fortuna ogni volta che un titolo debba accostare un'esperienza **VR**, senza considerare poi lo spazio da dedicare in casa per i controller già costruiti, specialmente se abbiamo collezionato anche i kit precedenti! In questi giorni sono stati rilasciati gli aggiornamenti per [*The Legend of Zelda: Breath of the Wild*](#) e [*Super Mario Odyssey*](#) e in molti non sono rimasti soddisfatti per il fatto che le esperienze **VR** non aggiungono quasi nulla all'esperienza di base. Tuttavia la scelta di inserire queste nuove opzioni per due capisaldi dello **Switch** è secondo noi una scelta dettata dalla fretta di rendere il parco titoli per il **VR** immediatamente vario ma non necessariamente divertente o funzionale: nessuno dei due titoli è stato progettato con un'esperienza **VR** in mente e perciò era comunque difficile aspettarsi un miracolo. Almeno i possessori avranno adesso tre titoli da sperimentare col visore ma per un'esperienza **VR** pensata a 360° bisognerà aspettare ancora un po'. Sappiamo inoltre che lo sviluppo di **Metroid Prime 4** è partito da capo: che includerà, visto che il mondo viene letteralmente visualizzato tramite il casco di **Samus Aran**, un'esperienza **VR** incredibile?



Una domanda sorge comunque spontanea: le compagnie 3rd party potranno offrire in futuro **alternative al Kit VR** con dei controller più versatili per ogni titolo e senza includere software extra? Se così fosse vedremo molti più visori 3rd Party sugli scaffali, possibilmente costruiti con materiali migliori del cartone, e che potrebbero eclissare l'invenzione originaria **Nintendo**. Il lancio di questo **Kit VR** ha senza dubbio ottime premesse, ma adesso **Nintendo**, se non vorrà che altre

compagnie ci pensino al posto suo, dovrà puntare a tutta quella fascia di pubblico che non ha intenzione di possedere il **Toy-con Kit 04** di **Nintendo Labo**, né possedere miriadi di controller di cartone sparsi per casa, e potrebbe farlo con la semplice mossa di offrire un visore **VR** della qualità e del prezzo del **Google Cardboard**, con tutto quel che comporta (prima fra tutti l'assenza di ulteriori controller o software, o l'inclusione di accessori più versatili): una strategia semplice, che potrebbe portare ottimi frutti.

Super Smash Bros. Ultimate

Super Smash Bros. è più di una semplice saga videoludica, è il culmine generazionale di tutto ciò che è **Nintendo**, la cronaca che registra la storia dei personaggi ad essa legati a questa leggendaria compagnia giapponese. Dall'inaspettato successo del primo gioco su **Nintendo 64**, all'ottenimento dello status di eccellenza con **Melee**, al meno fortunato **Brawl** e ai più o meno popolari **Super Smash Bros. for Wii U & 3DS** arriviamo a **Nintendo Switch**, la console che ha preso il mondo di sorpresa grazie alla sua natura ibrida: qui, giusto lo scorso dicembre, è stato rilasciato l'incredibile **Super Smash Bros. Ultimate**, un gioco che, come ha promesso il creatore **Masahiro Sakurai**, estrae tutto il meglio dei precedenti giochi, traducendosi nel miglior gameplay, estratto ovviamente da **Melee**, i **migliori stage** e **ogni personaggio** mai apparso nella serie di **Super Smash Bros.**, insieme a tanti nuovi combattenti che prendono parte (e più in là prenderanno parte) al più grande crossover della storia. Vediamo insieme questo nuovo titanico capitolo della saga, oggi più voga che mai grazie anche ai grandissimi tornei che lo vedono protagonista.

Anni di tradizione

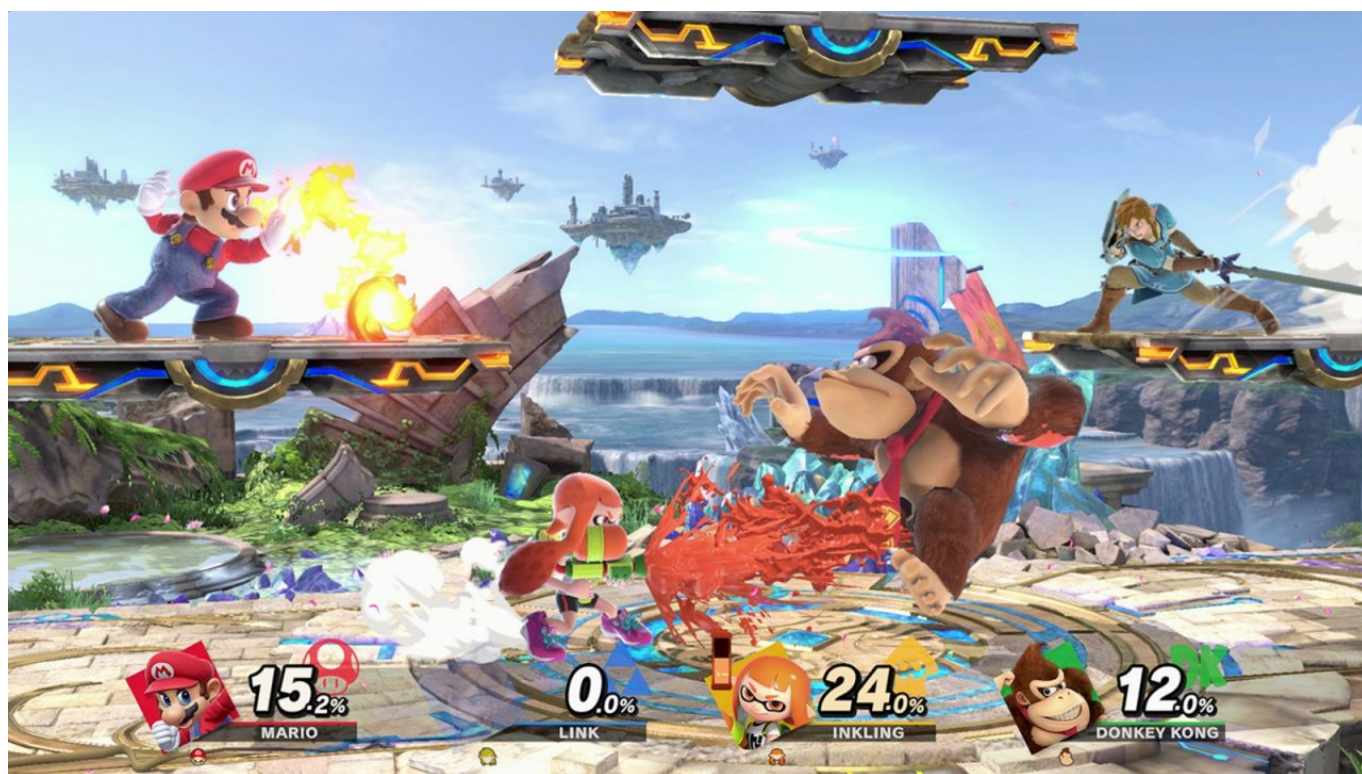
Come abbiamo già menzionato, il gameplay è quello del velocissimo **Super Smash Bros. Melee**, e ciò da per scontato che gli scivoloni casuali, presenti invece in **Brawl**, qui non sono presenti. Il sistema di combattimento, lo stesso sin dai tempi del **Nintendo 64**, differisce sia dai più classici picchiaduro 2D che presentano sistemi di combo e mosse speciali (come **Street Fighter**, per intenderci) che da quelli 3D "free range" alla **Tekken** o **Dead or Alive**, basate invece su combo veloci e *chain attack*: con il tasto "A" possiamo eseguire gli **attacchi fisici** e gli iconici "smash" anticipando di poco un movimento alla pressione del tasto (gli stessi possono essere richiamati, e caricati, con lo **stick destro**), con il tasto "B" e direzione possiamo eseguire i 5 **attacchi speciali** presenti in ogni personaggio, come attacchi a proiettile, colpi caricati, contromosse e molto altro, con i dorsali "ZL" e "ZR" attiviamo lo **scudo** per proteggerci dai colpi avversari o evitarli se lo richiamiamo insieme a una direzione e con "L" e "R", in prossimità dell'avversario, potremmo bloccarlo ed eseguire una **presa**. Ogni personaggio, inoltre, ha anche uno **smash finale** ma questo sarà eseguibile, con "B", solo se il giocatore riuscirà a rompere una sfera smash che (salvo modifiche al match in **modalità Smash**) apparirà casualmente nello stage, oppure riempiendo la barra di **energia speciale**, come in **Street Fighter**, in **modalità avventura** o **tabellone degli spiriti** (di cui parleremo più in là). Il **salto**, come tipico della saga, è eseguibile premendo i tasti "X" e "Y" oppure, come tipico di ogni picchiaduro 2D o 3D, inclinando lo stick per il movimento verso l'alto; inoltre, come da tradizione, potrete eseguire dei *taunt*, 3 per ogni personaggio, premendo uno

dei tasti direzionali (o una direzione del pro controller o controller **Gamecube**, indicato, da sempre, per la migliore esperienza con questi picchiaduro).

Super Smash Bros. Ultimate, così come ogni altra uscita precedente, offre una miriade di customizzazioni ma, senza scendere troppo nel dettaglio (credeteci, ci vorrebbe un'infinità di tempo), ci sono principalmente tre tipi di incontri: **a tempo**, in cui nel tempo limite stabilito bisogna mandare più volte possibile l'avversario fuori dal riquadro dello stage, **a vite**, in cui un giocatore ha un numero di vite stabilito e deve cercare di farle perdere agli altri combattenti, e **a energia** in cui, come nei più classici picchiaduro, bisogna mandare KO il nostro avversario facendo terminare la sua stamina, indicata nella parte bassa dello schermo. Come appunto anticipato, e come ovviamente vuole la tradizione, a ogni colpo a segno aumenteremo la percentuale di eliminazione del nostro avversario, indicata nella parte bassa dello schermo: più è alta più abbiamo la possibilità di mandarlo fuori dallo schermo (ovviamente ciò non accade con l'incontro a vita).

All'avvio del gioco finiremo sul menù principale, questo diviso in 5 grandi categorie; per darvi un overview benomale completa di questo gioco (credeteci, è immenso) li guarderemo tutti uno per uno, spiegando anche a caratteri generali le particolarità di questo nuovo capitolo di **Super Smash Bros.** La **modalità smash**, che troveremo in alto a sinistra del menù principale, ci permetterà di esplorare, da soli contro il computer o insieme ai nostri amici in locale, tutte le possibili modalità di combattimento che includono anche l'apparizione degli **oggetti contundenti, assistenti, sfere poké**, frequenza di quest'ultimi, la possibilità di aggiungere agli stage, che presentano sempre 3 versioni differenti (**standard, rovine e omega**), **terreni infuocati, elettrificati, soporiferi, avvelenati** e tanto altro ancora; insomma, è veramente impossibile riproporre due volte lo stesso match! In questo menù, visto che è quello che apre gli utenti al multiplayer in locale, potrete avviare gli **incontri a squadre, i tornei** e accedere alla sezione "**mischia speciale**" in cui potrete accedere agli incontri "**sudden death**", **mischia totale**, che funziona più o meno come un incontro a vite ma in cui potrete assegnare a ciascuna di essa un personaggio diverso, e **mischia variabile**, ancora una volta un'altra modalità in cui avrete ancora un'altra miriade di customizzazioni, stavolta relativi ai singoli partecipanti di un incontro. Tutto questo, diciamo, copre la base del gameplay di questo **Super Smash Bros. Ultimate**, rispetto ai precedenti più vario che mai.

Inutile a dirlo, potrete usufruire di tutte queste customizzazioni anche in **online**, dove potrete competere in **match casuali veloci** oppure creando o partecipando in **lobby** in cui si stabiliscono tipologia di match, modalità di eliminazione, eventuali modifiche e molto altro ancora. La qualità degli incontri online, al solito, dipende dalla connessione dei giocatori che incontrerete, soprattutto di quelli che organizzeranno la stanza, ma vi possiamo assicurare che il più delle volte non ci siamo imbattuti in problemi che hanno limitato la nostra esperienza online; giocare online non solo protenderà la vostra esperienza con **Super Smash Bros. Ultimate** verso l'infinito ma potrete anche collezionare le **schede smash**, delle vere e proprie placchette contenenti i nomi degli avversari che sconfiggerete online e che potrete anche scambiare per dei gettoni da spendere nel **negozio in-game**, in cui potrete comprare **brani musicali, vestiti e accessori** per i **Mii fighters, spiriti, snack** (di questi ultimi due ne parleremo più avanti) e aiuti vari per la modalità **tabellone degli spiriti**.



Everyone is here

Prima di analizzare le due restanti sezioni principali del menù iniziale, vogliamo dare un attento sguardo all'immenso roster di personaggi di questo nuovo capitolo che comprende letteralmente ogni personaggio mai apparso in questa serie di picchiaduro, anche i **personaggi non-Nintendo** come **Solid Snake**, **Sonic**, **Bayonetta** o **Cloud Strife**. In questo gioco sono presenti ben **76 personaggi selezionabili** (che si sbloccheranno piano piano ma comunque molto facilmente) e altri sono in arrivo come **Joker** dalla serie **RPG Persona** di **Atlus** e il cubettosissimo **Steve** direttamente dal popolarissimo **Minecraft**. Ogni personaggio potrà portarvi alla vittoria in quanto, in linea generale, non esistono disparità di nessun tipo (ma solo vantaggi e svantaggi) o personaggi particolarmente *over-powered*; **Sora Ltd.** e **Bandai Namco** hanno davvero consegnato ai giocatori dei combattenti ben bilanciati in grado di offrire delle sfide sempre eque e ciò non è facile quando si consegna un roster di questa portata. Per ogni personaggio, o meglio per ogni saga presente in questo gioco, c'è una gran bella selezione di stage che ben le rappresentano, molti storici, come il **Castello di Peach** per la saga di **Super Mario**, le **rapide di Donkey Kong Country**, **Brinstar** di **Metroid**, **Mute City** di **F-Zero**, **Onett** di **Earthbound** e lo stage di **Pictochat**, ma molti nuovi come **New Donk City** da **Super Mario Odyssey**, la **torre delle origini** di **The Legend of Zelda: Breath of the Wild** o le **Torri Cittadine** di **Splatoon** e **Splatoon 2**.

Fornire un'overview dei temi degli stage (che, come tipico della saga, sono più di uno per stage ed è possibile impostarne la frequenza nel menù delle opzioni), è veramente impossibile in quanto, in proporzione alla grandezza del gioco, tanti sono i personaggi, tanti gli stage, tanti i brani! Nella sezione musica, dove possiamo ascoltare i brani liberamente (con una convenientissima divisione per saghe), possiamo renderci conto non solo della quantità di quest'ultimi ma anche della qualità degli stessi. Come al solito troveremo tanti nuovi temi composti per l'occasione ma a rubare la scena saranno senza dubbio i temi familiari delle saghe dei combattenti presenti, che sia rivisitati per l'occasione che in versione originale; ascoltare per credere!

Sempre nella stessa sezione "musica" è possibile creare delle playlist con i vostri brani preferiti ma anziché fissare come dei vegetali la schermata di selezione durante l'ascolto potrete premere "L" e "R" insieme per fare andare la console in modalità riposo: in questo modo, in modalità portatile,

potrete attaccare gli auricolari alla console e continuare ad ascoltare la musica dal vostro **Nintendo Switch** come fosse un tablet, l'ideale se la trasporterete all'interno di uno zaino.

La grafica, come al solito, non presenta caratteri di particolare rilievo ma i dettagli dei personaggi, laddove sono richiesti (insomma, ricordiamo che è un gioco dove potrete far scontrare **Mario** contro **Bayonetta** o **Pac Man** con **Snake**) sono sempre ben accentuati e ben presentati, come la texture a jeans della salopette di **Mario** o la pelliccia dei "combattenti pelosi" come **Fox**, **Inceneroar**, **Pikachu** o la versione *yarn* di **Yoshi**; sia in dock che in modalità portatile la qualità della grafica HD vi restituirà sempre una grafica veramente all'altezza e per nessun motivo l'eccezionale azione di **Super Smash Bros. Ultimate** calerà dai suoi **stabili 60 FPS** (fatta eccezione per qualche match online con qualche giocatore con una brutta connessione di rete, ma lì parliamo di lag e non di cali di framerate).



On that day...

Passiamo alla **modalità avventura**, qui un mix della precedente campagna di **Brawl**, **L'Emissario del Sub-spazio**, e la **event mode** di **Melee**, caratterizzata da una serie di sfide a tema. Abbiamo anche una storia il cui filmato iniziale, apparso in diretta mondiale nell'ultima direct di **Nintendo** dedicata a **Super Smash Bros. Ultimate** prima del lancio, ci mostra una creatura celeste al comando di un esercito di **Master Hand**. Gli eroi **Nintendo**, appositamente schierati per combatterli, cadono uno dopo l'altro e una volta catturati vengono clonati; l'unico a salvarsi è **Kirby**, non a caso la prima creazione di **Masahiro Sakurai**, e toccherà dunque a lui salvare i restanti personaggi del roster. Come al solito, le tematiche che avvolgono la ormai famosa **lore di Super Smash Bros.** sono celate dietro a un simbolismo abbastanza complesso che racconta metaforicamente la vita e il rapporto di **Masahiro Sakurai** con **Nintendo** e, anche una volta arrivati al termine dell'avventura, non tutto è mai chiarissimo; affronteremo questo discorso in **un futuro articolo**, a continuazione del precedente (che vi abbiamo linkato qualche riga più su) in cui spieghiamo la complessa lore di questo gioco, in quanto ci sembra di aver decifrato i simboli di

questa nuova avventura... E vi anticipiamo che i risvolti possono essere abbastanza tragici!

Nella **modalità avventura** ci verrà spiegato tutto ciò che c'è da sapere riguardo agli **spiriti** di cui si parla tanto nel gioco. **Questi sostituiscono i trofei dei precedenti giochi** in tutto e per tutto e dunque viene abbandonato il modellino 3D in favore di un più semplice ma più caratteristico **artwork originale**; a questi, adesso, vengono attribuiti **elementi RPG** e diventano dunque degli **equip** da usare in battaglia in questa modalità. Gli **spiriti**, oltre agli **spiriti del personaggio** ottenibili dalla **modalità classica** (e dal **negozio** per quel che riguarda i costumi alternativi di alcuni personaggi, come **Mario sposo**, **Alphie** o i **Koopalings**), si dividono in **spiriti combattenti** e **spiriti aiutanti**. I primi sono di tre tipi + uno, ovvero **attacco**, **difesa**, **presa** e neutro: fra i primi tre c'è un **rapporto triangolare** (**difesa** batte **attacco**, **presa** batte **difesa** e **attacco** batte **presa**) e tendono a migliorare quel determinato aspetto (se ci equipaggiamo di uno spirito difensivo dureremo di più in battaglia, con attacco infliggeremo più danni e con quelli presa infliggeremo più danni con le prese) mentre il **neutro** batte tutti quanti anche se non concede particolari vantaggi. Lo **spirito combattente** equipaggiato ad ogni battaglia accumulerà esperienza salendo di livello e ciò aumenterà il **numero di overall**: questo ci permette di capire orientativamente il livello del nostro avversario o squadra avversaria perciò, se vogliamo avvantaggiarci in battaglia è meglio sempre superare quello del nostro avversario e selezionare la tipologia opposta (insieme ad una buona tecnica generale, non sempre il numero più alto e la tipologia inversa assicura la vittoria). Si possono potenziare questi spiriti, inoltre, con i già citati **snack**, le **basi** del personaggio, che otterremo quando **congederemo uno spirito** dal **menù congeda**, con la **palestra** di **Doc Luis**, l'iconico allenatore di **Little Mac** di **Punch Out!!**, e le **zone di esplorazione** di **Toadette**, **Charlie** e **Linebeck** (questi da sbloccare nel corso dell'avventura).

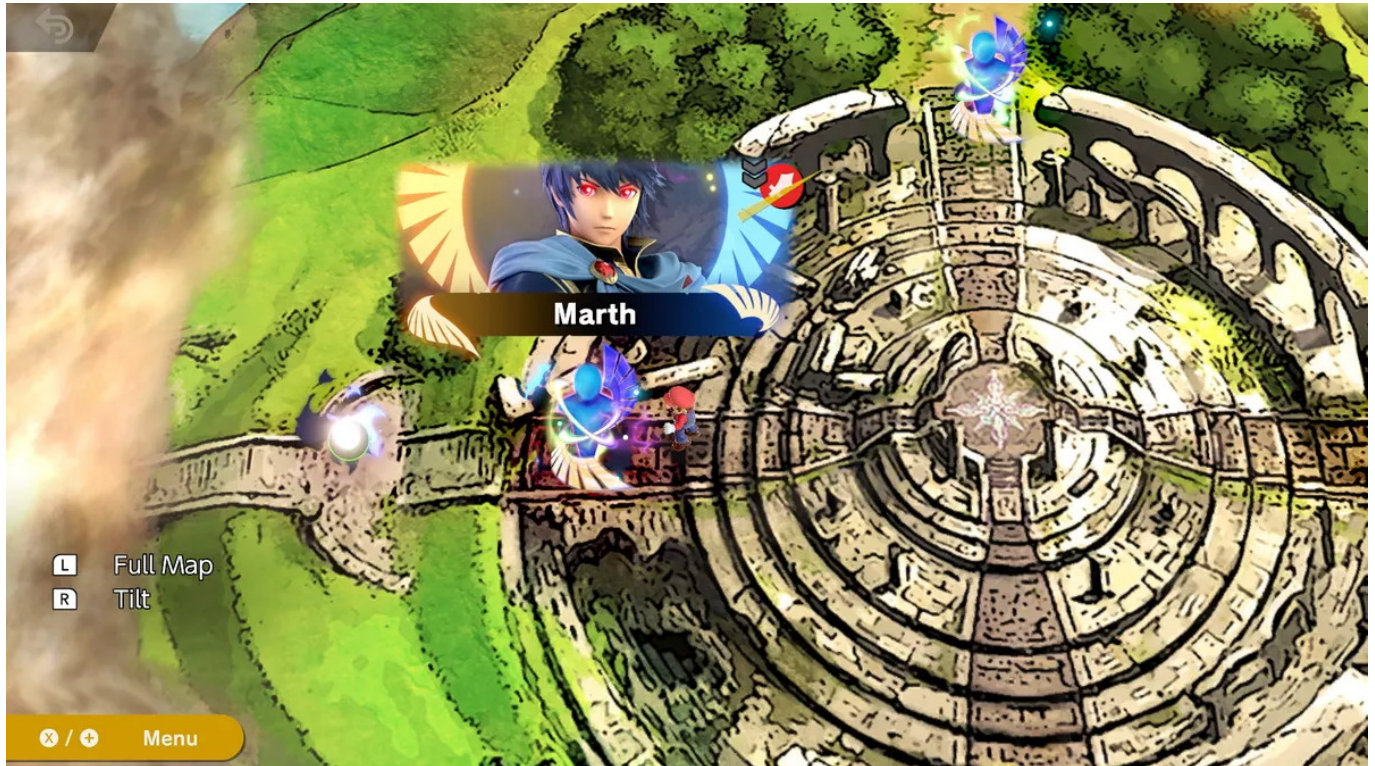
Ogni **spirito combattente** ha degli slot, da uno a tre, a questi possiamo assegnare gli **spiriti aiutanti**: questi modificheranno ancora di più l'esperienza di gioco migliorando un nostro determinato aspetto, come l'**aumento della potenza degli attacchi fisici, frontali, in corsa, alzare la difesa contro pugni e calci, esplosioni** e **oggetti contundenti**, oppure **annullare delle particolarità dello stage o dell'avversario**. Gli effetti sono veramente tantissimi e ci è impossibile elencarli tutti ma ciò che vi basta sapere è che tutti questi permettono un tipo di gameplay, in **modalità avventura** o persino in **modalità smash** o **online** se i giocatori vorranno, altamente personalizzabile. Capire tutti questi meccanismi, specialmente con le poche righe di tutorial, è abbastanza difficile e confusionario ma vi assicuriamo che facendo esperienza nella **modalità avventura** capirete tutto quello che c'è da sapere su questa nuova **meccanica RPG**.

Il nostro **Kirby** verrà catapultato in un mondo devastato da questa creatura celeste di nome **Kieran** (o **Galeem** in inglese) e qui, passo dopo passo, incontrerà **spiriti dei combattenti** da liberare, diventando dunque giocabili in questa modalità, e **spiriti combattenti** e **aiutanti** da salvare, incarnati dalle copie generate dalla loro cattura all'inizio del gioco. Gli **spiriti**, anche se non l'abbiamo menzionato, sono - diciamo - personaggi non giocabili di cui è però presente l'**artwork** all'interno della **lista degli spiriti**: pertanto, qualora dobbiamo affrontare uno **spirito** in battaglia, troveremo il o i personaggi del roster che più somiglia a quello spirito: lo spirito di **Baby Bowser** (che ricordiamo non è **Bowser Jr.** ma il **Bowser** bambino della saga di **Yoshi's Island**) sarà rappresentato da un **Bowser Maxi** (esattamente come nel finale del primo titolo della sua saga), **X** verrà rappresentato da un **Mega Man** con un blu più schiarito, **Chibi Robo** da **R.O.B.**, **Meowth** da **Fuffi** (o **Isabelle**), **T. Hawk** da un **Inceneroar blu** e così via. Nonostante l'assenza dal roster principali di questi personaggi (e che forse, appearing lì, **Nintendo** ci sta facendo intendere che non usciranno più tardi come **DLC**... Spiacente fan di **Waluigi** di tutto il mondo!) è veramente interessante vedere come gli sviluppatori abbiano fatto di tutto pur di offrire al giocatore una lotta, seppur scarna, con questi ipotetici personaggi al di là del semplice colore: la lotta contro **Rocky**, uno dei nemici/amici di **Kirby** che permette la trasformazione in roccia nella sua saga, è rappresentata da una battaglia contro più **Kirby** ma l'unico attacco che questi faranno è solamente la mossa speciale in basso, **la trasformazione in roccia**, esattamente il potere che conferiva questo nemico a **Kirby** nei suoi giochi! È davvero uno spasso riconoscere tutti questi segnali, specialmente per i

“nintendari” più affiatati!

In questo overworld, costruito all’incirca sulla falsariga dei **Super Mario** in 2D, incontreremo questi **spiriti** sotto forma di aura luminosa e una volta superata la sua battaglia lo otterremo e sarà disponibile nel nostro arsenale degli **spiriti**. A ogni modo, il vagare per l’overworld alla ricerca di spiriti non è di certo tutto, né l’esplorazione sarà così lineare come pensiamo: al di là dei semplici incroci troveremo **le palestre** per attribuire ai nostri spiriti combattenti ulteriori abilità, **le zone di esplorazione**, **empori** dove poter comprare **spiriti** esclusivi, ma anche **sentieri bloccati dalle rocce**, **ponti rotti**, **ferrovie**, **laghi da attraversare** ma soprattutto **sub-aree tematiche**, importantissime per procedere nell’avventura.

A ogni battaglia riceveremo inoltre delle **sfere abilità** da spendere nell’**albero delle abilità** del menù di pausa della **modalità avventura**: similmente a **Final Fantasy X** o **Fist of the North Star: Ken’s Rage** (l’iconico spin-off della saga di **Dynasty Warriors** basato sulla saga di **Ken il Guerriero** per **Xbox 360** e **PlayStation 3**) avremo una mappa delle abilità in cui espanderemo le nostre abilità spendendo le sfere, dal centro verso fuori. I giocatori potranno cominciare a sbloccare le abilità più avvantaggianti rispetto al loro stile di gioco, come per esempio migliorare le prese se ne sono grandi utilizzatori, ma una volta riempito il 50% delle abilità di questo albero (e ci vorrà del tempo) il nostro stile di gioco, inevitabilmente, diventerà un po’ troppo *over-powered* e ciò lederà un po’ alla fruizione della **modalità avventura** visto che le battaglie, nonostante gli avversari diventano sempre più forti, diventeranno molto facili, anche impostando la difficoltà a difficile. Nonostante tutto, questa modalità ci porterà a milioni di sorprese e proprio quando pensiamo che l’avventura stia volgendo al termine, ecco che ci sorprende con qualcosa di inaspettato (vogliamo rimanere più no spoiler possibili), sensazioni paragonabili al trovare il castello inverso in [Castlevania: Symphony of the Night](#). Provare per credere!

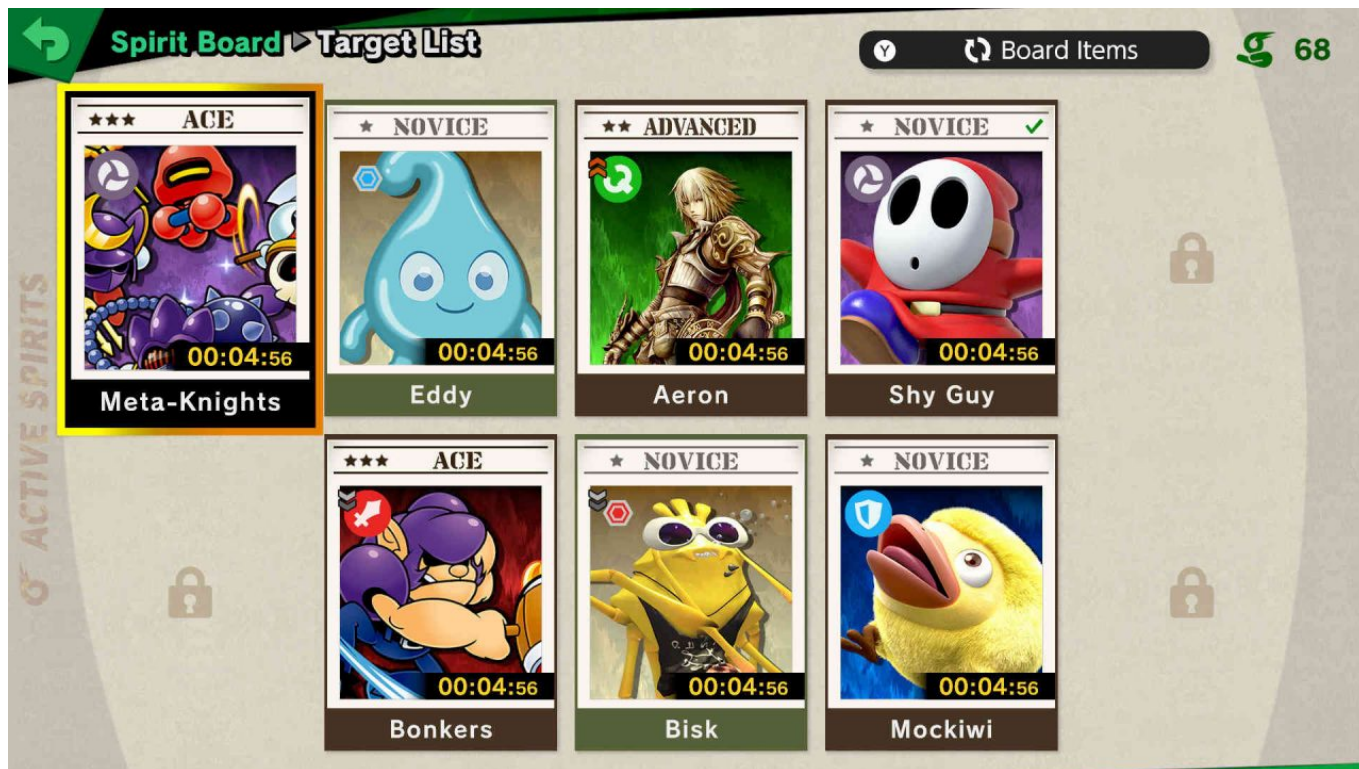


L’ultima modalità del **menù spiriti** è il **Tabellone degli spiriti**. Qui si possono trovare grossissima parte degli **spiriti** che non siamo riusciti a trovare nella **modalità avventura** (e ve ne accorgete guardando l’elenco degli spiriti nel sub-menù collezione) ed è di base, diciamo, un proseguo parallelo alla **modalità avventura**: in questo menù c’è un **tabellone** con **10 spazi**, ognuno

contenente uno **spirito**, dunque una battaglia alla fine della quale parteciperemo a un **minigioco** che ci permetterà di ottenere effettivamente lo **spirito**. La particolarità sta nel fatto che **questi 10 spazi hanno un tempo limite**, 5 minuti per slot (15 se si tratta di uno **spirito leggenda**, uno raro), e perciò, anche qui, bisogna agire con astuzia e dar dunque precedenza agli spiriti che non abbiamo o ci servono per evocare gli altri **spiriti** nella **modalità evocazione**. In questa modalità, come possiamo aspettarci, gli spiriti appariranno casualmente e anche se troveremo spesso tanti spiriti che possediamo già vi garantiamo che quasi sempre troverete almeno uno spiriti che non avete; diciamo che la probabilità, nel tabellone degli spiriti, gioca a vostro favore, diversamente dalla vecchia **macchinetta dei premi/slot machine** di **Melee** e il **flipper/pachinko** di **Brawl**.

L'ultimo modo, invece, per ottenere gli **spiriti** è **evocarli** dall'apposito menù: qui troveremo ancora molti altri **spiriti**, molti dei quali non appariranno né nel **tabellone degli spiriti** né nell'overworld dell'**avventura**, e per ottenerli dobbiamo semplicemente sacrificare almeno due spiriti dalla nostra collezione. All'inizio sarà difficile scegliere quale e addirittura se evocare uno **spirito**, tanto che l'istinto naturale è quello di aspettare di collezionare dei doppioni per poi evocare uno degli spiriti, ma il nostro consiglio è tuttavia quello di buttarvi: anche se si perdono due o a volte anche tre, quattro **spiriti** l'importante è riempire la **collezione**, che non si priverà mai di uno **spirito** perduto, e anche se si perdono certi **spiriti** alla quale potreste essere particolarmente affezionati vi basterà sapere che quello che evocate sarà superiore in tutto rispetto a quelli che sacrificherete. Perciò non vi preoccupate, riempite la vostra collezione generale anche perché vi garantiamo che, a differenza di tutte le precedenti entrate della serie **Super Smash Bros.** in cui per ottenere tutti i trofei spesso e volentieri si ricorreva a **Game Shark** e **Action Replay**, sarà possibile collezionare tutti **1303 spiriti** presenti nel gioco (per ora), giusto per mostrare il vostro "spirito nerd" al mondo intero!

Ultima azione che potrete fare nel sub-menù **collezione** e **congedare gli spiriti**. In questo menù potrete liberarvi degli **spiriti** che non vi piacciono oppure dei doppioni, facendoli trasformare in **basi** e ottenendo dei **punti spirito**, che permettono il **potenziamento coi snack** degli **spiriti combattenti** e possono essere spesi per comprare gli oggetti in vendita negli **empori** della **modalità avventura**. Una **base** può esservi utile per il **potenziamento degli spiriti combattenti** ma in realtà sono ancora più utili per le **evocazioni**: nel caso avevate già congedato, per farvi un esempio, un doppione, e dunque ottenuta la sua **base** (che rimarrà legata al personaggio dalla quale viene ottenuta), qualora serva il suo **spirito** per una **evocazione** potrete usare questa anziché sacrificare uno **spirito**.



Una nuova pietra miliare

Anche per questa generazione **Sora LTD.** e **Bandai Namco**, insieme a **Nintendo** e tutte quelle compagnie esterne che si sono offerte di partecipare a questo incredibile crossover come **Sega**, **Konami**, **Capcom** e persino **Yacht Club Games** e **Way Forward** (che hanno garantito la presenza di **Shovel Knight** negli **spiriti** e nel roster degli **aiutanti** e di **Shantae** solo negli **spiriti**), si sono letteralmente superati consegnando un gioco capace di offrire a un giocatore un quantitativo di ore infinite di gioco fra campagne single player, multiplayer locale e online. Non ci sono pecche in questo eccellente picchiaduro che non mostra alcun segno di invecchiamento... Se non un accorgimento (personale) che vorremo fare. L'unico punto a sfavore, secondo noi, di questo incredibile **Super Smash Bros. Ultimate** è proprio il sistema e la sezione degli **spiriti**. Per quanto funzionante, funzionale e chiara possa essere questa veste **RPG** nelle modalità in cui è applicabile essa, in parte, snatura ciò che è la serie in sé, ovvero un gioco picchiaduro in cui ogni secondo conta: per quanto ciò non intacchi il gameplay in generale e sia giustamente innovativa in un gioco del genere, essa è difficile da comprendere ed è un qualcosa che secondo noi, per quanto interessante, possa essere quanto di più lontano c'è da questo genere videoludico. E, in conclusione, vorremo anche sottolineare quanto abbozzata sia stata la scelta di soppiantare i **trofei** in favore degli **spiriti**, che sono in sé degli **artwork originali** dei giochi da cui provengono. Sì, sono molto belli, sì, è molto bello guardarli e inserirli stato senza dubbio molto più conveniente di creare dei modellini 3D da zero risparmiando tempo, denaro e spazio in memoria - sarà bastato buttare a casaccio una serie di file png - ma perché togliere le descrizioni che accompagnavano i trofei in **Melee** e **Brawl**? I vecchi giochi, sotto questo aspetto, non erano solo dei giochi competitivi ma erano anche delle vere e proprie enciclopedie dalla quale era possibile conoscere la storia di ogni trofeo, e dunque personaggio (o oggetto), rappresentato nei trofei, una vera e propria celebrazione della storia di **Nintendo**. **Super Smash Bros. Ultimate** è certamente un titolo inarrivabile... Ma forse non riesce ancora a detronizzare un gioco come **Melee** che, a distanza di quasi diciotto anni, risulta ancora incredibilmente attuale.

A ogni modo, come il titolo ci suggerisce, è il titolo definitivo di questa immensa saga che a sua volta ne abbraccia tante altre, il culmine del gameplay, il coronamento generazionale della "nintendosità"

che ha soddisfatto in toto le aspettative degli appassionati. Decisamente un titolo obbligatorio per chi possiede un **Nintendo Switch**, un titolo che ancora ha ancora molto da dire grazie ai DLC che ancora devono addirittura essere annunciati.



[Intellivision Amico: impressioni a caldo](#)

In questa rubrica abbiamo già visto il [Polymega](#), una console di prossima uscita dedicata esclusivamente al retrogaming e al recupero dei vecchi giochi, sia tramite cartucce e dischi (la cui macchina estrarrà le immagini) sia tramite uno store online da lanciare nel tardo 2019. A percorrere quasi gli stessi binari della nostalgia, **Tommy Tallarico**, famoso compositore che per ha lavorato nell'industria videoludica per titoli come *Aladdin* per **Sega Genesis**, *Terminator* per **Sega CD**, [Cool Spot](#) e [Metroid Prime](#), ha comprato nel Maggio 2018 gli asset di **Intellivision Production** di **Keith Robinson**, precedente detentore venuto a mancare l'anno scorso, fondando la nuova **Intellivision Entertainment** e, giusto qualche giorno fa (22 Ottobre) è stato lanciato un trailer per l'**Intellivision Amico**, una console, a detta del suo nuovo CEO, rivolta a tutta la famiglia, una macchina che propone giochi per ogni tipo di giocatore e non solo gli hardcore gamer. Sul nuovo sito di **Intellivision Entertainment** è possibile vedere tutti i dettagli della macchina (che a breve discuteremo); ma prima di buttarci a capofitto sulle novità, diamo prima uno sguardo alla precedente console di seconda generazione, giusto per ripercorrere la storia di questo marchio spesso dimenticato ma molto importante.



Meravigliosa creatura

L'originale **Intellivision**, prodotto da **Mattel Electronics**, fu lanciato nel 1980, previo test market a Fresno, in California nel 1979, introducendo sul mercato una marea di innovazioni all'avanguardia (forse anche troppo) per i suoi tempi, feature e capacità che avremmo visto anni o addirittura decenni, più tardi: per prima cosa, **Intellivision** è stata la prima console con processore 16bit in grado di dare alla macchina, sul piano grafico e sull'azione, un vantaggio decisivo contro la concorrenza, sottolineato tramite un'aggressiva campagna marketing, che poteva permettere l'inserimento dell'**Intellivoice Voice Synthesis Module**, un add-on esterno in grado di poter dare ad alcuni giochi delle vere e proprie tracce vocali digitali da ascoltare durante il gameplay; **Intellivision** è stata la prima macchina a puntare direttamente agli appassionati sportivi, proponendo all'interno della sua ottima libreria, che offriva titoli innovativi come **Utopia** e **Advanced Dungeon and Dragons: Cloudy Mountain** che gettarono le basi, rispettivamente, per i generi **god simulator** e avventura, **i primi giochi su licenza** delle varie federazioni sportive americane, come **MLB, NFL, NBA, NHL**, ect.; inoltre (e questo è veramente una feature più volte ripresa nel tempo ma decollata soltanto negli anni 2000) è stata **la prima macchina a fornire una distribuzione digitale**, tramite cavo televisivo, con il suo add-on **Playcable**, una qualità, ad oggi, immancabile nelle console moderne. Unico suo punto a sfavore era forse il poco intuitivo controller, direttamente saldato all'interno della console e dunque non sostituibile, che presentava un dischetto metallico, simile ma non uguale a una croce direzionale, che si sostituiva al joystick e che dava al giocatore ben 16 (eccessive) direzioni, quattro tasti principali sui lati e una tastiera numerica, simile a quella di un telefono, sulla quale era possibile attaccare degli overlay di cartone sulla quale erano spiegate le funzionalità di ogni singolo tasto per un determinato giochi; dunque, tenendo anche conto del fatto che il dischetto direzionale funziona anche come tasto se premuto al centro, ci sono ben 17 tasti, veramente troppi per una console di questa generazione. Fra pregi e difetti, possiamo senza dubbio dire che è stata una console veramente all'avanguardia, sia sul piano tecnico che sul piano marketing, ma fra **Colecovision, Magnavox Odyssey², Atari 5200** (che si dava battaglia da sola per rimpiazzare l'obsoleta **Atari 2600** che, paradossalmente, era ancora la console che vendeva di più) e i nuovi **PC casalinghi**, l'**Intellivision** era una goccia d'acqua nell'oceano della

competizione.

Successivamente, nel 1984, per limitare le perdite, **Mattel** fondò **Intellivision Inc.**, tramutata in seguito in **INTV Corporation**, che continuò la distribuzione della console, adesso chiamata appunto **INTV** e la produzione di giochi e console, il tutto distribuito esclusivamente via posta ed esente dal marchio **Mattel**, fino al 1990, anno in cui **Nintendo** e **Sega** approcciarono i loro uffici per fermarne la produzione. Anche se meritava molto di più, **Intellivision** se ne uscì con oltre 3 milioni di console vendute in tutto il mondo e più in là, a testimonianza dell'amore e dell'innovazione portata da questa macchina, sotto la nuova **Intellivision Production** fondata da **Keith Robinson** nel 1997 furono licenziate diverse collection, fra PC Windows e console e addirittura l'**Intellivision Flashback** di **AtGames**, una retro-console *plug and play* per poter riscoprire una buona manciata di giochi. **Intellivision** è stata senza dubbio una console che ha saputo farsi spazio nei cuori della community.



Un nuovo Amico

Il marchio e il prestigio di **Intellivision** è sopravvissuto fino a oggi, anno in cui **Tommy Tallarico** ha comprato le possessioni di **Keith Robinson** e ha rilanciato l'intera azienda sotto il nome di **Intellivision Entertainment** mettendosi al capo. Ed è così, come un fulmine a ciel sereno, appare **Amico**, la nuova console **Intellivision** che verrà lanciata il 10 Ottobre 2020 (fate caso a 1010 2020! Piccoli stratagemmi per ricordare certe date, un po' come [Sega Dreamcast](#) fece per il suo 09/09/1999) per un prezzo di lancio fra i 149 ai 179\$. Vediamo un po' cosa offre questa nuova console che propone caratteristiche veramente fuori dal comune.

Innanzitutto la macchina detta una regola tanto interessante quanto rigida, ovvero "**2D only**": ebbene sì, la macchina conterrà un avanzatissimo chip in grado di offrire la migliore grafica 2D sul mercato. La macchina sarà ovviamente in grado di connettersi a internet via **wi-fi**, dove potremo accedere allo **store online** per acquistare i software aggiuntivi, che saranno **esclusivamente digitali**, giocare online, vedere le classifiche all'interno dei singoli giochi e partecipare a tornei. Per il resto, nella console, ci saranno delle **porte USB**, **uscita HDMI**, delle **luci al led** che cambieranno

colore con le interazioni con i giochi e il sito **Intellivision Entertainment** parla anche di un "System Expansion Interface", forse un qualche futuro add-on, chissà. I **controller wireless** presentati **ricalcano la forma di quelli originali**, dunque ci sarà un **dischetto** (che però stavolta sembra funzionare di più come un d-pad), i **quattro tasti** sui lati del controller e verranno aggiunti inoltre **microfono, speaker, vibrazione, sensori giroscopici** e sarà possibile ricaricarli sulla base della console; la più grande innovazione, però, è senza dubbio il **touchscreen integrato** che sostituirà il tastierino numerico, e magari riuscirà a restituire, forse, quel concetto pensato originariamente per l'**Intellivision** che ai tempi non funzionò benissimo per via della tecnologia poco avanzata. Sarà possibile inoltre collegare alla console i propri **smartphone** via app dedicata in assenza di controller originali **Amico** (fino a otto giocatori). Per ciò che riguarda i software, che non andranno oltre la classificazione **ESRB 10+**, non solo saranno esclusivamente in 2D ma saranno tutti esclusive **Amico**, sottolineando anche che la console **non ospiterà porting, DLC o microtransazioni** e che i prezzi varieranno da un **minimo di 2,99\$** a un **massimo di 8,99\$**. Momentaneamente, sempre sul lato software, si parla di classici **re-immaginati**, dunque vecchi titoli che vedranno un upgrade grafico, sonoro, nuovi livelli, modalità multiplayer locale, online e molto più: questi verranno presi dalla libreria **Intellivision, Atari, iMagic**, famoso third party dei tempi e altri titoli arcade come **Super Burger Time, Moon Patrol, R-Type, Toejam & Earl** e molti altri. La console, al momento dell'acquisto, avrà alcuni classici inclusi ma sono stati promessi oltre 20 nuovi titoli per il lancio.

Amico o Nemico?

Il team di **Intellivision Amico** è composto da gente veramente competente: come abbiamo già detto, **Tommy Tallarico** sarà il CEO di **Intellivision Entertainment**, mentre al suo fianco troveremo il produttore **Jason Enos**, veterano dell'industria che ha lavorato in ben oltre 100 progetti fra **Sega, Konami, E.A. e Namco, Phil Adam, Mike Mika, Perrin Kaplan**, altra veterana che si occupò dei lanci di **Super Nintendo, Nintendo DS, Wii, Gamecube e N64** (e che ovviamente si occuperà del lancio di **Amico**), **Beth Llewelyn** alle pubbliche relazioni, altra veterana **Nintendo** con ben 12 anni di carriera alle spalle, **David Perry** e **Scott Tsumura** come special advisor, il cofondatore di **Intellivision Steve Roney, Bill Fisher**, altro programmatore dipendente dell'originale **Intellivision, André Lamothe**, specialista hardware che ha persino avuto esperienza alla NASA, **Emily Rosenthal** per ciò che riguarderà le comunicazioni e gli eventi e **Paul Nurminen**, attualmente l'host del [Intellivisionaries podcast](#).

Come possiamo ben vedere, la nuova **Intellivision Entertainment** sta tracciando delle chiarissime linee direttive, a ben due anni di distanza dal lancio, con chiarissime idee su ciò che saranno i loro giochi, come verranno giocati, che aspetto avranno e persino quanto dovranno costare. **Tommy Tallarico** ha espressamente detto:

«Vogliamo creare una console che i genitori vorranno comprare, che non gli venga indicata dai figli».

Ha anche rivendicato come l'industria, oggi, si concentri solo sugli **hardcore gamer**, tenendo fuori tutta quella fetta di pubblico che non gioca regolarmente coi videogiochi o, semplicemente, non ne sono attratti; **Intellivision Amico** dovrà essere una console rivolta a tutti, uno di quei dispositivi da accendere durante le feste a casa con amici e parenti per passare delle sane ore di gaming accessibile a tutti, un po' come avvenne per **Nintendo Wii** - se è per questo, riflettendo, il nome di

questa console rimanda proprio al suo significato italiano, amico, una console simpatica che può entrare nel cuore di tutti -. Sebbene ci sia un solidissimo team esperiente alle spalle dell'**Intellivision Amico**, ci sono alcune qualità che non ci entusiasmano, anzi, ci sembrano dei veri e propri *diktat*: per quanto interessante e audace possa sembrare una console che proporrà esclusivamente giochi in 2D ciò escluderà a priori tutti quei produttori che potrebbero realizzare titoli in 3D, anche con un forte richiamo nostalgico; in poche parole, non vediamo il motivo per cui il 3D, moderno o retrò che sia, debba essere bandito dalla libreria a priori; avere una console che si distingua nel mercato, esattamente come succedeva fra **Super Nintendo** e **Sega Mega Drive** nella quarta generazione di console, è sicuramente un fattore positivo ma bisogna anche trovare delle vie di mezzo, dei compromessi vitali per una buona immissione nel mercato. La scelta di creare giochi esclusivi per **Intellivision** è certamente interessante ma può comunque essere una lama a doppio taglio. L'industria vive di porting e di titoli multiplatforma e, se è per questo, alcuni di questi titoli hanno contribuito a lanciare alcune console di nuova generazione. Pensiamo proprio a **Shovel Knight**, uno dei titoli più solidi per il lancio di **Nintendo Switch** (aiutato, ovviamente, al rilascio della campagna interna **Specter of Torment**) e che potrebbe essere assente dal parco titoli di **Intellivision Amico**, una console che al meglio potrebbe valorizzare un gioco dai toni retrò come questo. Il concetto di esclusiva è ancora vivo e funzionante ma i porting e i titoli multiplatforma sono decisamente vitali per la sopravvivenza di una console, anche in una visione di cross-play, caratteristica che a oggi diventa sempre più un must per alcuni titoli che offrono un multiplayer online. Come potranno mai approcciare le third party verso un sistema così esclusivo? Prendendo il caso di **Shovel Knight: Yacht Club Games** dovrà produrre da capo un nuovo titolo della saga oppure rimappare la grafica con una più moderna, per sfruttare al meglio le specifiche di questo nuovo chip 2D rendendolo esclusivo per l'**Intellivision Amico** senza poterlo rendere disponibile per **PC** o le restanti console?

Tommy Tallarico ha sottolineato che l'obiettivo della console sarà considerare ogni persona, far sì che le persone approccino ai videogiochi ma è molto difficile attuare un piano simile senza almeno far salire a bordo anche i giocatori più assidui che compongono la più grossa fetta del mercato, anche in una prospettiva di marketing in cui, gli ormai decisivi, "influencer" di **YouTube** o **Twitich** non si troveranno invogliati a giocare con **Intellivision Amico**, oppure potrebbero produrre una sorta di "product placement forzato". Neppure **Nintendo**, ai tempi dell'accessibilissimo **Wii**, ha escluso i giocatori più assidui, tanto è vero che quella console, insieme ai tantissimi party game per i giocatori più casuali, ha anche tanti altri titoli per gli hardcore gamer: basti citare i diversi titoli di **Resident Evil** su **Wii**, **MadWorld**, **House of the Dead: Overkill**, **No More Heroes** e molti altri poco "family friendly".

Attrarre i giusti developer e avere una buona linea di lancio è spesso la chiave per il successo di una console ed è difficile che potranno costruire la loro fortuna su un parco titoli per console di seconda generazione; tutto si giocherà su quei 20 titoli esclusivi brand new non ancora annunciati. Non dimentichiamo poi i prezzi accessibili del software: quali saranno gli accordi dietro alla vendita di un gioco così a buon mercato? Quali saranno i vantaggi dei developer che intenderanno investire nel sistema e quali quelli di **Intellivision Entertainment**? Dietro al team di **Amico** c'è un team veramente competente e pertanto crediamo che ci sia ancora molto che non è stato ancora detto; tuttavia la politica sulle esclusive è probabilmente da rivedere e se **Amico** ospiterà solamente giochi esclusivi e allora bene che questi siano veramente eccellenti e che possano essere in grado di fronteggiare i modernissimi giochi proposti da **Sony**, **Microsoft** e **Nintendo**. Sperando che il tutto non sia un "Davide contro Golia", speriamo che **Intellivision Entertainment** offrirà in futuro più dettagli riguardo ai giochi di lancio, sulla politica delle esclusive, che a noi sembra fin troppo restrittiva e sulle potenzialità di **Amico**. Non possiamo fare altro che seguire la pagina di **Intellivision Entertainment** su [Facebook](#) e iscriverci al canale [YouTube](#). E voi farete entrare questo nuovo **Amico** a casa vostra?



[Dusty Rooms: 32 anni di Metroid](#)

Nel 1985 il **Nintendo Entertainment System** sanciva una volta per tutte la fine della crisi dei videogiochi in Nord America, sostituendosi ad **Atari** nel mercato delle console. Col suo spettacolare lancio, prima circoscritto nello stato di New York con i giochi "**Black Box**" (ovvero quelli con lo stesso box-art nero come *Excitebike*, *Clu Clu Land* o *Wild Gunman*) e poi in tutti gli Stati Uniti in bundle con **Super Mario Bros.**, l'allora semi-ignota compagnia giapponese cominciava la sua scalata al potere e, come **Atari** lo fu per la precedente generazione, **Nintendo** si poneva come sinonimo di videogioco. Come il **NES** fu posto era chiaro a tutti: la nuova console 8-bit era un HI-FI casalingo, da accostare tranquillamente al videoregistratore, mangianastri o giradischi, pensato per tutta la famiglia e, i giochi proposti, riflettevano senza ombra di dubbio queste scelte di mercato. Tuttavia, nel 1986, **Nintendo** decise di lanciare un gioco più tetro, decisamente molto distante dai tipici colori accesi per la quale il **NES** stava diventando famoso; oggi, per i suoi bei maturi 32 anni, daremo uno sguardo a **Metroid** e i suoi sequel, una saga **Nintendo** diventata con gli anni sinonimo di eccellenza tanto quanto quella di **Super Mario** e *The Legend of Zelda*, se non persino superiore.



Un gioco rivoluzionario

Metroid uscì per il **Famicom Disk System** il 6 Agosto 1986 ponendo atmosfere ed elementi di gioco mai visti prima. Sebbene l'**action-platformer**, più comune oggi come **metroidvania**, fosse già stato implementato in precedenza (anche se non è facile trovare una vera origine) questo è il titolo che lo ha reso famoso e ha messo le basi per tutti quei giochi che avrebbero voluto emulare questo nuovo tipo di gameplay. **Metroid** presentava un gameplay sidescroller tradizionale alla **Super Mario Bros.** ma con un *overworld* immenso completamente interconnesso grazie a portali, bivi, cunicoli e ascensori; per poterlo esplorare interamente i giocatori avrebbero dovuto trovare i diversi power up per l'armatura di **Samus Aran** per poi tornare in determinate sezioni dell'*overworld* e usarle per arrivare in dei punti altrimenti inaccessibili. Diversamente dai più colorati **Super Mario Bros.** e **The Legend of Zelda**, dalla quale traeva un pizzico della sua componente puzzle solving, il gameplay di **Metroid** era volto a far sentire il giocatore un vero e proprio "topo in un labirinto", sperduto e isolato per via dei suoi toni cupi, fortemente ispirati al film **Alien** di **Ridley Scott**, e la totale assenza di NPC con la quale interagire; pertanto, il giocatore era spinto a usare tutti i mezzi a sua disposizione, pensare fuori dagli schemi e, in un certo senso, superare la quarta parete che lo separava dal videogioco disegnandosi, per esempio, la mappa dell'*overworld* in un foglio di carta accanto a lui (visto che non era presente alcuna mappa *in-game*).

Il gioco sancisce ovviamente la prima apparizione di **Samus Aran**, il cui sesso rimase ignoto ai giocatori fino al termine dell'avventura. Sebbene la scelta di rendere donna il personaggio principale fu una decisione presa durante le fasi finali dello sviluppo per creare un effetto shock (principalmente perché nel libretto ci si riferiva a **Samus** come un lui), fu anche una scelta molto saggia per ciò che riguarda la rappresentazione dei protagonisti donna nel mondo videoludico. Per la prima volta, una ragazza veniva messa allo stesso livello dei virili eroi che erano spesso protagonisti dei giochi d'azione; **Samus** spianò senza dubbio la strada a tante altre audaci protagoniste

femminili, come **Lara Croft**, **Jade** e **Jill Valentine**, e grazie a lei il muro che separava gli eroi dalle eroine fu definitivamente abbattuto. Insieme a lei, **Metroid** introdusse molte delle caratteristiche che definirono il suo gameplay e che sussistono ancora oggi, come le sezioni da percorrere in **morfosfera**, i passaggi in cui ci servirà l'ausilio di un nemico da congelare col **raggio gelo** e i mille e mille segreti nascosti nella mappa del **pianeta Zebes**; non dimentichiamoci inoltre degli iconici nemici **Kraid** e **Ridley**, le forme base dei **Metroid** e la malefica **Mother Brain**. Giocare oggi con l'originale **Metroid** per **NES** è senza dubbio educativo e interessante ma non tutti, forse, possiamo accettare le lunghissime password, che includono lettere maiuscole, minuscole e numeri arabi, l'assenza di una mappa *in-game* (che ai tempi apparì per la prima volta soltanto nel primo numero di **Nintendo Power** nel 1988) e di un vero metodo per ricaricare l'energia di **Samus**. Pertanto, secondo noi, il miglior metodo per giocare alla prima avventura di **Samus** è senza dubbio il remake **Metroid: Zero Mission** per **Gameboy Advance**: in questa versione uscita nel 2004, possiamo godere di uno *storytelling* moderno, una mappa *in-game* rivisitata, sezioni inedite e tantissime nuove armi che si rifanno ai successivi capitoli.

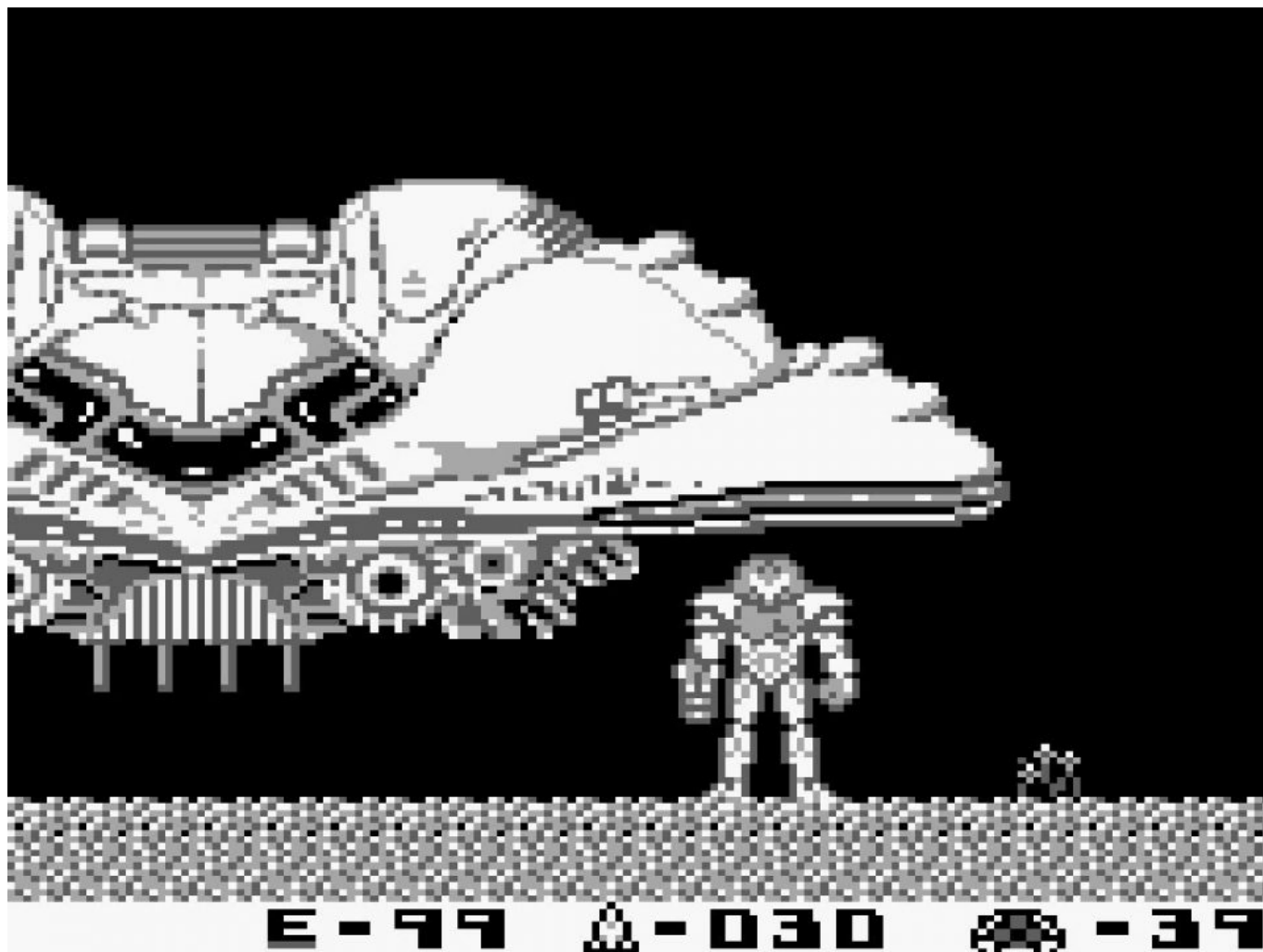


Un sequel carente

Il primo sequel di questo gioco per **NES** arrivò nel 1992 su **Nintendo Gameboy** e il suo titolo fu **Metroid II: Return of Samus**. In questo nuovo gioco, **Samus** arriva sul pianeta **SR388** per debellare la minaccia dei **Metroid**, eliminandoli definitivamente nel loro habitat naturale. In questa nuova avventura conosceremo questi parassiti più nel profondo in quanto affronteremo delle specie

che si evolvono dalla forma base e sono decisamente più aggressive e pericolose. **Metroid II** è un capitolo spesso dimenticato dai fan ma ha comunque dato alla serie altre caratteristiche che hanno decisamente migliorato il gameplay proposto nel primo titolo per **NES**: per prima cosa, **Samus** può accovacciarsi senza entrare in **morfosfera** e può sparare verso il basso quando si trova in aria; vengono finalmente implementate le **stazioni di ricarica**, che permettono di ricaricare la nostra energia e la scorta di missili, viene fatta una chiara distinzione fra la **Power Suit** e la **Varia Suit**, che costituisce a oggi il design tipico della cacciatrice di taglie spaziale, ma soprattutto viene scartato il sistema di password in favore del più comodo **salvataggio su RAM**. Ciononostante, molte altre caratteristiche hanno limitato le forti potenzialità di questo gioco: la mappa *in-game* continuò a non essere presente ma la sua assenza fu compensata da un gameplay semplificato. L'azione si svolge nel sottosuolo del pianeta **SR388** e dunque, più si scende più andremo avanti nel gioco. Tuttavia, è impossibile procedere fino a quando non bonificheremo una zona dai **Metroid** perché dei laghi di lava ce lo impediranno; una volta debellato il numero indicato in basso a destra nel menù di pausa, potremo proseguire verso il livello inferiore, almeno fino al prossimo impedimento. Questa meccanica permette sicuramente a coloro che vogliono approcciarsi alla serie tramite questo gioco, un gameplay graduale, dove si perde quel senso di dispersione infuso col precedente titolo. Per via della memoria del **Gameboy**, le aree proposte sono abbastanza piccole ma cercare i Metroid presenti in una determinata sezione può risultare tedioso, in quanto si perde facilmente il senso dell'orientamento (sempre per l'assenza di una mappa *in-game*). Sempre per i problemi di memoria, gli unici boss che incontreremo sono i **Metroid** e nonostante ci siano diverse forme di tali nemici il gioco, sotto questo aspetto, risulta poco vario (essendo anche questi ultimi abbastanza facili da sconfiggere).

Essendo invecchiato male, **Nintendo** ha pensato bene di rilasciare giusto l'anno scorso **Metroid: Samus Return** per **Nintendo 3DS** che ripropone un'operazione di remake simile a quella di **Metroid: Zero Mission**. A ogni modo, prima dell'intervento di **Nintendo**, lo sviluppatore indipendente **Milton Guasti** aveva rilasciato **AM2R (Another Metroid 2 Remake)**, un remake indipendente dalle fattezze grafiche di **Zero Mission** e rilasciato gratuitamente su **Gamejolt**; con buona probabilità, la compagnia giapponese stava già sviluppando il remake ufficiale di **Metroid II**, perciò non poterono fare altro che bloccare i download del gioco. Tuttavia, ciò che viene caricato su internet ci rimarrà per sempre e perciò, con un po' di fortuna, è ancora possibile trovarlo in siti diversi da Gamejolt (anche se noi vi consigliamo vivamente di giocare al remake ufficiale di **Nintendo** per **3DS**).



L'eccellenza di Super Metroid

Dopo due anni, nel 1994, arriva il terzo capitolo della saga che riprende esattamente la storia dove l'avevamo lasciata. Il finale di **Metroid II: Return of Samus** vedeva la cacciatrice essere inseguita da un piccolo **Metroid larvale** in preda a uno strano imprinting; all'inizio di **Super Metroid** vediamo la nostra cacciatrice di taglie incubare la creatura in una capsula e cederla a un laboratorio scientifico. Una volta allontanata, **Samus** trova una strage e **Ridley** intento a rubare la capsula contenente il **Metroid**. **Samus** non riuscirà a fermarlo e così lo inseguirà fino al vecchio pianeta **Zebes** dove scoprirà che i pirati spaziali stanno costruendo una base per poter utilizzare i **Metroid** per i loro scopi terroristici.

Super Metroid elimina tutto ciò che rendeva tedioso il primo e il secondo capitolo, prendendone i suoi aspetti più riusciti, migliorandoli ulteriormente. In questo capitolo **Samus** può finalmente sparare in diagonale, vantando anche una maggiore mobilità sin dall'inizio grazie ai **wall jump** che, se impareremo a utilizzarli come si deve, potranno addirittura rompere le sequenze di gioco e ottenere armi e potenziamenti prima del normale andamento del gioco; non a caso, questo è uno dei giochi più gettonati dagli *speedrunner*, i cui scopi sono completare determinati giochi nel minor tempo possibile. Tornano tutti i power up dei precedenti titoli insieme ad alcuni nuovi, come la **supercinesi**, il **visore a raggi-x**, la **giga-bomba** e altri, che finiranno per diventare degli standard per tutta la serie. Grazie alla cartuccia di 24MB, la più grande mai prodotta prima dell'arrivo di **Donkey Kong Country**, è stato finalmente possibile inserire un'immensa mappa all'interno del gioco in grado di segnalare i luoghi già visitati e quelli ancora da scoprire, decretando così la fine dei giorni in cui giravamo a vuoto per **Brinstar** o ci arrangiavamo con carta e penna. Grazie inoltre

alla potenza del Super Nintendo è stato possibile creare una grafica iper-dettagliata (per l'epoca) che finalmente riusciva davvero a dare quelle sensazioni che il primo titolo sperava di dare, ovvero quel senso di profondità, isolamento, e anche paura, dovuto all'isolamento, alla solitudine e al doversi trovare a che fare con specie aliene di cui non sappiamo niente; il tutto accompagnato da una componente di storytelling che si srotola senza alcun dialogo ma sempre chiara: man mano prendono luogo i momenti salienti della trama, specialmente durante l'avvincente finale del gioco, e da una colonna sonora magistrale resa possibile grazie all'impressionante chip sonoro [S-SMP](#). Per tutti questi motivi **Super Metroid** si annovera fra i migliori giochi mai creati e ancora oggi risulta incredibilmente attuale e intenso, come del resto lo è sempre stato. A oggi ci sono molti metodi per giocare questo gioco: se avete a casa un **Nintendo 3DS** o un **Wii U** potrete trovarlo tranquillamente sull'**E-Shop**, ma se volete un'esperienza più vicina all'originale allora vi converrà comprare uno **SNES Classic Edition** e giocarlo con il suo controller originale.



Pausa e ritorno in grande stile

Dopo il successo di **Super Metroid** nel 1994 era normale aspettarsi un nuovo capitolo della saga in 3D per il **Nintendo 64**, con nuovi controlli e un gameplay ancora più spettacolare del precedente. Tuttavia, **Yoshio Sakamoto**, il creatore, e **Shigeru Miyamoto** si ritrovarono senza alcuna idea per la nuova generazione, specialmente per ciò che riguardava i controlli e la prospettiva del gioco. Proprio per questo motivo non vi fu alcun *Metroid* per questa generazione. la sua unica apparizione su **N64** fu per il divertentissimo **Super Smash Bros.** nel 1999 e poco dopo la sua uscita si riaccese la speranza di rivedere presto la cacciatrice di taglie più famosa di tutta la galassia. I fan dovettero aspettare ancora altri tre anni ma furono premiati con l'uscita di ben due nuovi giochi della saga per due diverse console: il primo fu **Metroid Fusion**, in 2D e sviluppato dalle stesse persone che lavorarono su **Super Metroid** e rilasciato su **Gameboy Advance**. la storia vedeva **Samus Aran** accompagnare una squadra di ricerca sul **pianeta SR388** quando all'improvviso venne attaccata da una specie sconosciuta; mentre stava tornando alla base per ricevere soccorso, il parassita

conosciuto come **X** entrò nel sistema nervoso di **Samus** arrivando alla stazione di ricerca in fin di vita. I **parassiti X**, che nel frattempo si stavano moltiplicando, avevano letteralmente fuso alcune parti della sua armatura sul corpo della protagonista, tanto è vero che i medici dovettero operarla con l'armatura addosso, rimuovendo le parti infette, con Samus in fin di vita; fortunatamente qualcuno trovò una cura, ovvero un siero a base del DNA del **Metroid**, predatore naturale del **parassita X**. Così, **Samus** fu salvata, perdendo buona parte dell'armatura, ma in compenso diventò immune ai **parassiti X**. Un altro prezzo da pagare fu l'averle le stesse debolezze di un **Metroid**, come la forte sensibilità al freddo; adesso si poneva una nuova avventura davanti a lei: recuperare le parti della sua armatura rimosse chirurgicamente e mandate alla **stazione di ricerca B.S.L.**, luogo da dove ricevette inoltre un preoccupante allarme.

L'altro nuovo titolo, sviluppato da **Retro Studios**, era invece **Metroid Prime**, che avviava pertanto la nuova sottoserie in 3D. Il nuovo titolo per **Gamecube** fu visto all'inizio con molto scetticismo ma con le prime recensioni da parte di critici e fan, il gioco raggiunse presto il successo sperato. Si sentiva nell'aria una sorta di fallimento assicurato: si pensava che potesse succedere alla saga di **Metroid** quanto accaduto con **Castlevania** su **Nintendo 64** ma fortunatamente, avvenne l'esatto contrario. Ogni elemento che rese grande la saga, come appunto le sezioni in morfosfera, l'esplorazione graduale e il forte senso di isolamento, fu rivisitato e rinnovato per un mondo 3D dinamico che funzionava alla perfezione; persino la mappa in 3D era chiara e capire dove si era stati e dove no era semplice come in **Super Metroid**. I controlli non si rifacevano invece asparattutto "pre-dual analog" per **Nintendo 64** come **Goldeneye 007** o **Turok**; il secondo analogico, presente comunque nel controller del **Gamecube** (se è per questo, usato normalmente in altri **FPS** che uscivano sulla console), veniva usato per scegliere una delle quattro armi disponibili ma il gioco offriva un sistema di puntamento di precisione, a discapito dei movimenti e un sistema di mira automatica durante le battaglie più movimentate, compensando in maniera completa l'assenza di questa opzione. Il sequel **Metroid Prime 2: Echoes**, uscito nel 2004, presentava lo stesso schema di controlli ma, così come per il primo titolo, non rappresentò per niente un ostacolo per il successo del gioco. L'avventura, in questo capitolo, veniva letteralmente raddoppiata in quanto a un "light world" si sovrapponeva un "dark world", un po' come accadeva in **The Legend of Zelda: a Link to the Past**, e il gioco prese appunto nuove componenti di gameplay mai viste in precedenza: i controlli furono cambiati e in un certo senso ultimati in **Metroid Prime 3: Corruption** per **Wii** che sfruttavano, ovviamente, il sistema di puntamento proposto coi **Wii-mote**, sposandosi al meglio con un gameplay da **FPS** della saga **Prime**. Più tardi, nel 2009, tutti i tre titoli *Prime* furono rilasciati nella collection **Metroid Prime: Trilogy**, introducendo così i **motion controller** anche nei primi due titoli della sotto-saga.



L'ultimo capitolo e i tempi recenti

Dopo la **trilogia Prime**, acclamata come una delle migliori della scorsa decade, garantire la medesima qualità era una mossa molto ardua, specialmente senza l'aiuto di **Retro Studios** che si concentrava a ridar vita a un altro franchise **Nintendo** smesso in disparte: **Donkey Kong Country**. In una mossa a sorpresa, **Nintendo** decise di allearsi con **Team Ninja**, autori delle acclamatissime serie **Dead or Alive**, **Ninja Gaiden** e **Nioh**, per concentrarsi su un **Metroid** che unisse sia componenti in 2D, sempre molto richiesta dai fan, che elementi in 3D. Ciò che ne venne fuori, nel 2010, fu **Metroid: Other M**, un titolo ibrido con sezioni in 2D ispirate a **Super Metroid** e fasi in 3D che presentano un gameplay dinamico, che ricorda in parte **Ninja Gaiden**, in cui in ogni momento possiamo cambiare la visuale in prima persona (sempre a discapito dei movimenti). Tuttavia, il punto focale era dare a **Samus** una voce e presentare il suo personaggio in una maniera tutta nuova, con dialoghi e monologhi (tal volta forse troppo lunghi). Il gioco ricevette opinioni discordanti da parte di critici e fan ma in fondo il tutto si riduceva a pareri soggettivi: il gioco in sé era buono e non presentava grosse sbavature ma in molti, di fronte a così tante novità, faticarono ad apprezzare il lavoro di **Team Ninja** e così **Metroid: Other M** rimane a oggi un bel gioco ma non imperativo per godere della saga di **Samus**.

La saga rimase dormiente fino al 2016, anno in cui fu rilasciato **Metroid Prime: Federation Force** per **Nintendo 3DS**, uno spin-off che nessuno voleva. All'**E3 2015** il trailer ricevette **25.000 dislike** e solamente 2500 like su **YouTube**; partì persino una petizione su **Change.org** per raccogliere 20.000 consensi per cancellare questo nuovo progetto ma nonostante le 7500 firme in un'ora l'obiettivo non fu mai raggiunto. Il gioco venne rilasciato l'anno successivo e, contrariamente a ciò che si presagiva, il gioco non fu distrutto dalla critica ma semplicemente accettato per quello che era. Fortunatamente, nel 2017, **Nintendo** si è rifatta, lanciando il già citato remake **Metroid: Samus Return** e, all'**E3** dello scorso anno, un teaser trailer in cui fu annunciato che **Metroid Prime 4** è momentaneamente in sviluppo per **Nintendo Switch** (anche se d'allora non abbiamo più ricevuto notizie).

L'esperienza dei fan con la saga ci insegna principalmente una cosa: **Metroid** è uno dei brand più importanti di **Nintendo** ed è proprio per questo motivo che non vediamo uscite frequenti, visto che ogni release, sia per i fan che per la compagnia stessa, deve essere speciale, portando una grande innovazione a livello di gameplay. Basta dare un'occhiata al comparto spin-off della saga per niente numeroso: abbiamo solamente **Metroid Prime: Hunters**, **Metroid Prime Pinball** e **Metroid Prime: Federation Force** e ciò dimostra le intenzioni di **Nintendo** per non far di questa saga una sorta di **Call of Duty** o **Assassin's Creed**; nonostante abbia un fortissimo appeal e grosse potenzialità il brand è intenzionato a mantenere quell'aura di sacro che da sempre l'ha contraddistinta e anche se i fan ogni volta dovranno attendere molto tempo fra un gioco e l'altro almeno si ha la semi-cerchezza che alla consegna verrà rilasciato un grande gioco, che sia un episodio principale o uno spin-off. Incrociamo le dita e aspettiamo pazientemente il prossimo **Metroid Prime 4!**



Nintendo: anno nuovo, nuovi propositi

Dopo un anno dal lancio di **Switch**, rivolto a tutti i veri fan della grande N, con l'ingresso del nuovo anno fiscale la casa nipponica ha deciso di focalizzarsi su quei giocatori meno "tradizionali". Questo è quello ha detto il [presidente uscente](#) di **Nintendo**, **Tatsumi Kimishima**.

«A partire dal nostro secondo anno, abbiamo deciso di sfidare noi stessi nel riuscire a far finire la nostra Nintendo Switch anche nella mani di quei consumatori che non hanno mai avuto una piattaforma Nintendo o che magari non giocano ormai da parecchio tempo. Tra gli obiettivi di questa nostra iniziativa, è inclusa una line-up di titoli pensati proprio per attrarre un pubblico più vasto e generico»

Continuando **Kimishima** dice:

«Se tutto ciò vi sembra familiare, è perché questo fu lo stesso linguaggio che Nintendo utilizzo per descrivere la strategia "Blue Ocean" dietro l'ormai trapassato Wii, più di dieci anni fa. Questa stessa strategia ci portò a sviluppare giochi come Wii Sports e Wii Fit, titoli che miravano ad attrarre giocatori di ogni genere ma anche e soprattutto i "non-giocatori".»

Wii, ovviamente, è diventata la console più venduta di **Nintendo**, con all'attivo ben oltre **100 milioni di unità vendute** in tutto il mondo. Durante l'intervista **Kimishima**, ha affermato che l'utilizzo di una simile strategia, sarà la base per soddisfare l'ambiziosa proiezione della società mirata all'aumento delle vendite di **Switch** di almeno **20 milioni di unità** in questo secondo anno fiscale.

Ma durante il suo cammino, **Wii**, ha maturato anche una **non proprio buona** reputazione, per tutti

quei software prodotti a basso costo e per quelli con un **pessimo sistema di motion-control**. Questo, combinato a un **hardware sottodimensionato** che aveva messo da parte la **tecnologia HD**, ha fatto sì che molti giocatori **abbandonassero Wii, e in seguito anche Wii-U**, a favore delle console prodotte da **Sony** o da **Microsoft**. È proprio su questi giocatori che **Switch** sta puntando con la sua nuova strategia di mercato.

Il nuovissimo **Nintendo Labo**, o **1-2-Switch** (uscito al lancio della console), danno un'idea di come potrebbero essere i giochi **"casual" per Switch**. Ma ovviamente non verranno deluse le aspettative degli affezionati fan **Nintendo**, che avranno presto la possibilità di giocare su Switch a titoli del calibro di **Smash Bros, Pokémon** e **Metroid Prime**, per non parlare inoltre dei sequel di **Bayonetta** e **Fire Emblem**.

Insomma, stando a quelli che sono i piani di **Nintendo** sulle prossime uscite per Switch, è difficile vedere i segni di tutti i buoni propositi di **Kimishima** per questo fantomatico riavvicinamento di tutti quei "non-giocatori". In ogni caso qualcosa potrebbe accadere per il prossimo **E3**, magari l'annuncio a sorpresa di **Wii Sports** per **Switch** o simili? Staremo a vedere.