

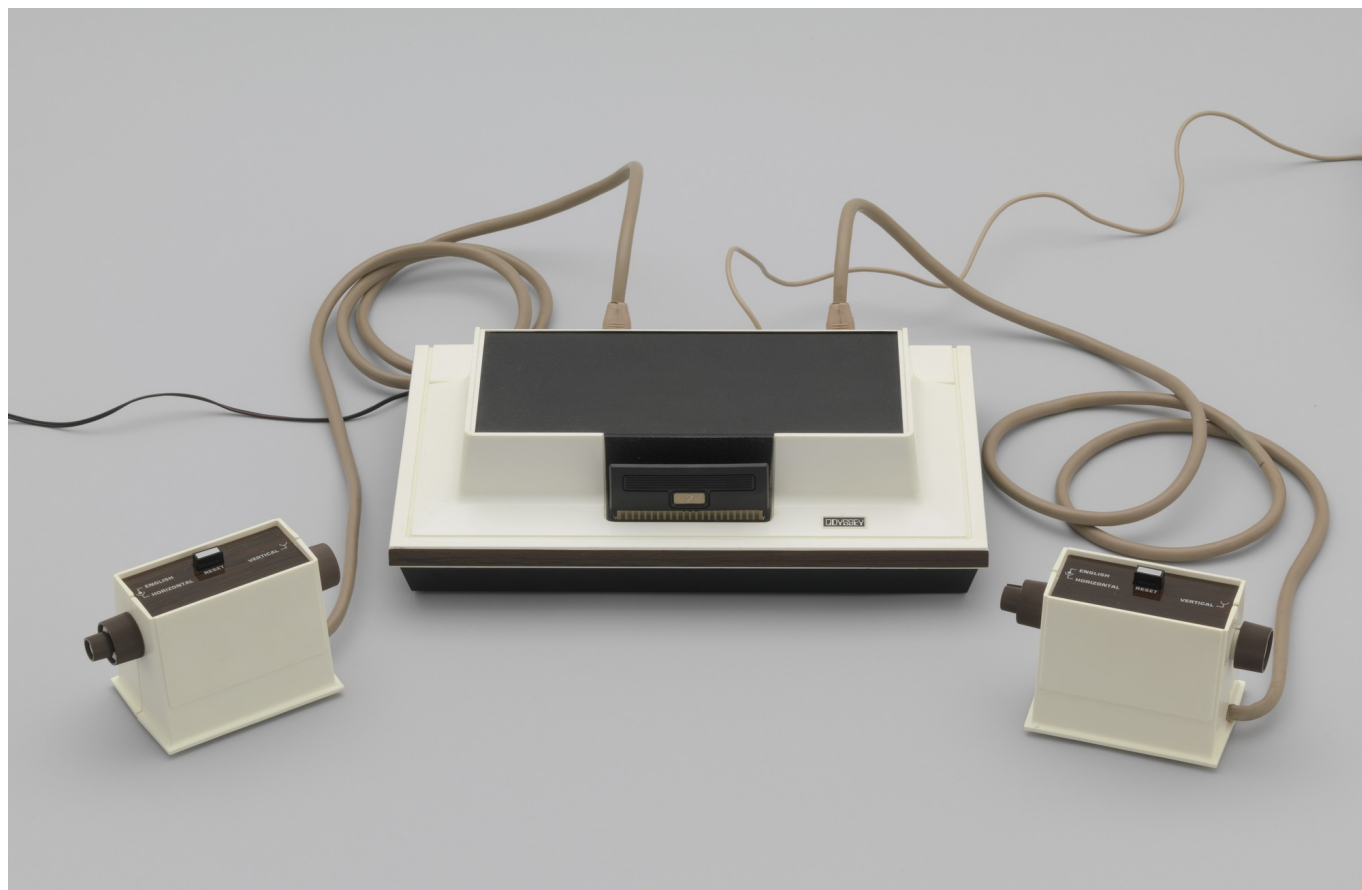
Pac-Man VS K.C. Munchkin: un clone o un gioco originale?

Prima che **Super Mario** rivaleggiasse con **Sonic** nel mercato casalingo, l'iconico **Donkey Kong** di casa **Nintendo** dovette fare i conti con **Pac-Man**, lo strabiliante videogioco del 1980 prodotto da **Namco** e distribuito da **Midway** in Nord America. **Toru Iwatani**, il suo ideatore, ebbe la geniale idea di creare un gioco che potesse attrarre anche le donne e infatti il risultato fu strabiliante. Al di là dell'impressionante fatturato nelle arcade, **Pac-Man** diventò in pochissimo tempo parte integrante della cultura popolare dei tempi, tanto quanto **Super Mario** lo diventò negli anni successivi: ne fu prodotta una serie a cartoni animati, il duo musicale **Buckner & Garcia** lanciarono un singolo ispirato al suddetto videogioco, **Pac-Man Fever**, che raggiunse la nona posizione nella **Billboard Hot 100** americana, senza contare i diversi spin-off che seguirono il gioco originale e tutto il merchandise a esso ispirato. Era normale aspettarsi presto una versione casalinga del popolarissimo arcade **Namco** e **Atari**, investì un milione e mezzo di dollari per il progetto, parte dei quali servì per assicurarsi l'esclusiva per le loro console. **Atari** dovette combattere contro centinaia di altre software house per evitare che il loro gioco fosse scopiazzato: cloni come **Snoggle** di **Brøderbund Software** furono tolti dal mercato non appena furono immessi, **Atari** riuscì addirittura a fermare **Maze-Man** di **Stoneware** non appena seppero che stavano preparando delle pubblicità su di esso! **On-Line Systems**, la futura **Sierra Entertainment**, e **Atari** furono sull'orlo di una battaglia legale quando la prima si rifiutò di togliere dal mercato i suoi **Jawbreaker** e **Gobbler**; il caso volle che nessun giudice accettò il caso ma **Ken Williams** non cantò vittoria in quanto nonostante difendesse l'originalità dei suoi giochi dicendo che non erano dei *rip-off* (ma che se un giudice avesse dichiarato diversamente l'avrebbe tolti volentieri dal mercato) aveva paura che tutto questo desse ad altre software house il diritto di copiare tranquillamente i giochi di chiunque. In tutto questo un caso particolare rimase impresso nella storia e mise anche le basi di come le battaglie sull'originalità dei videogiochi dovessero essere combattute in tribunale: questa è la storia di **K.C. Munchkin!** per **Magnavox Odyssey²**, o **Phillips Videopac G700** (o semplicemente **Videopac**) in Europa, e di come un clone, o *rip-off*, potesse essere definito tale nell'allora nuovo mondo dei videogiochi.



I pionieri delle console casalinghe

Nel 1972 il **Magnavox Odyssey** arrivò nei negozi diventando ufficialmente la prima console casalinga della storia. Il concept c'era ma l'esecuzione non fu delle migliori: i cavi che collegavano gli strani controller erano corti e poco flessibili (anche se è vero che il cavo che collegava la console alla televisione era parecchio lungo), le schede che contenevano i giochi, quasi tutti per due giocatori, erano molto simili fra di loro (quasi sempre due quadratini luminosi programmati in maniera leggermente diversa) e dunque servivano pellicole da attaccare alla TV per sopperire la grafica; in tutto questo bisognava usare carte, tabelloni e lunghi manuali di istruzioni (che dicevano anche quale pellicola usare per quale scheda) per poter fare una semplice partita con un amico. Il concept di videogioco era ancora freschissimo e a quei tempi giochi immediati come **Pong** e **Gun Fight** potevano stare solamente all'interno di grossi cabinati da piazzare in bar e negozi di vario tipo; pertanto la produzione del primo **Magnavox Odyssey** fu interrotta già nel 1975, giusto per far spazio alle miriadi di **Pong Console** (molte delle quali prodotte dalla stessa **Magnavox**) che cominciarono a prendere piede da quell'anno in poi.



Nel 1977 **Atari** lanciò la rivoluzionaria **Atari 2600** con risultati eccellenti, dimostrando al mondo il potenziale delle console da gioco e dei videogiochi in generale. **Atari 2600** non fu né la prima console a utilizzare cartucce intercambiabili (quell'onore va al **Fairchild Channel F**) né la prima a entrare nel mercato ma il suo versatile hardware permise di diventare la console numero uno negli Stati Uniti e nel mondo. Intanto **Magnavox**, che ricordiamo è a tutt'oggi una compagnia gemella di **Phillips**, decise di sfruttare nuovamente il brand **Odyssey** per rilanciarsi nel mercato dei videogiochi e così verso la fine del 1978 vennero lanciate in Europa e Nord America i rispettivi **Phillips Videopac G7000** e **Magnavox Odyssey²**. La console era buona, vendette più unità della prima, ma tutto sommato il confronto con l'**Atari 2600** non reggeva affatto, né come potenza né come libreria software. **Pac-Man**, dal suo lancio nel 1980, spopolava nelle arcade e fu normale per **Phillips**, che ovviamente non aveva alcun problema di fondi, pensare di creare un porting per la loro console che intanto faticava a ritagliarsi una fetta all'interno del mercato dominato da **Atari**; contattarono **Midway** per contrattarne i diritti ma per loro sfortuna **Atari** li aveva già battuti sul tempo. Nel frattempo, prima ancora di raggiungere **Midway**, **Magnavox** aveva già commissionato a **Ed Averett**, loro programmatore indipendente, di creare un porting di **Pac-man** per anticipare i tempi ma non avendo la licenza il gioco doveva essere trasformato in qualcos'altro. Il genere **Dot-Gobbler**, o **Maze-Chase**, andava forte e pertanto gli fu chiesto di creare qualcosa che potesse competere contro il concept di **Pac-Man**, che fosse ispirato ma non una copia. **Magnavox** dovette giocare attentamente le sue carte: il gioco doveva avere un look più diverso possibile da **Pac-Man** e le pubblicità, sia in televisione che sulle riviste, dovevano evitare il più possibile di fare qualsivoglia paragone. **K.C. Munchkin!** arrivò sul **Magnavox Odyssey²** nel 1981, un anno prima dell'uscita di **Pac-Man** per **Atari 2600** riscontrando pareri più che positivi, diventando la killer app per quella sfortunata console.



Il diverso

Col tempo sono apparsi spudoratissimi cloni del popolare arcade **Namco** ma **K.C. Munchkin!** era diverso in molti sensi. Dunque, quali erano queste differenze? Innanzitutto i colori: il labirinto è fucsia e **K.C. Munchkin**, il nostro protagonista (il cui nome ricalca quello del presidente della **Phillips Kenneth C. Menkin**), ha delle sembianze simili a **Pac-Man** ma è azzurro, ha un'espressione facciale ben distinta e ha delle piccole antenne, esattamente come i fantasmi che in questo gioco sono tre e non quattro. Il labirinto è rettangolare, ha una struttura irregolare (dunque non speculare come in **Pac-Man**), una parte di esso gira, permettendo dunque al giocatore di passare da una parte all'altra immediatamente e persino in sicurezza (dunque sbarrando la strada a un potenziale fantasma) e sono presenti livelli in cui le pareti del labirinto si oscurano rendendo difficile il prosieguo al suo interno. Inoltre **K.C. Munchkin!** è uno dei primissimi giochi in cui era possibile per il giocatore programmare dei livelli, dando un grado di personalizzazione fino ad allora mai visto. La più grande differenza, tuttavia, stava nel fatto che in tutto il labirinto sono presenti soltanto 12 "pallini" da prendere (quattro sono pallini speciali che permettono, come in **Pac-Man**, di mangiare i fantasmi), nessuno dei quali stava fermo in un punto fisso e che dunque si spostavano per tutto il labirinto; ogni volta che un pallino veniva eliminato gli altri aumentavano di velocità, l'ultimo supera addirittura la velocità base di **K.C. Munchkin** e perciò bisogna intercettarlo anziché corrergli dietro.

L'originalità del gioco fu ripagata: il gioco vendette bene, le critiche erano favorevoli e il passaparola di sparse tanto che molti giocatori comprarono il **Magnavox Odyssey²** principalmente per giocare **K.C. Munchkin!** (probabilmente portando la console ai 2 milioni di unità vendute oggi riportate).

(Un gameplay dal canale Retro Games Fan)

Ad Atari non piace questo elemento

Magnavox fece di tutto per evitare di citare **Pac-Man** nelle pubblicità e occasioni varie; tuttavia nulla poteva fermare venditori e giornalisti di citare il gioco **Namco**. Un negozio di Chicago aveva comprato grossi spazi pubblicitari sul **Chicago Sun-Times** e **Chicago Tribune** e nel tentativo di promuovere i videogiochi in negozio descrisse **K.C. Munchkin!** come “un gioco a là **Pac-man**”; viste queste strane pubblicità **Atari** mandò degli investigatori nei negozi di elettronica e i commessi descrivevano il gioco come “una specie di **Pac-Man**” e “il **Pac-Man** dell’**Odyssey**”. **Atari** si infuriò e fece subito causa alla **Phillips** affinché rimuovessero **K.C. Munchkin!** dai negozi.

Atari chiese un’ingiunzione preliminare a una corte distrettuale americana ma questa, nonostante il caso sembrasse a senso unico, si schierò dalla parte di **Phillips** dichiarando che **K.C. Munchkin!** non era sostanzialmente simile a **Pac-Man** e dunque non ne violava il copyright. **Phillips** giocava sul fatto che gli sviluppatori non avevano copiato alcuna linea di codice da **Pac-Man** e la corte se ne accorse, osservando le differenze fra i due giochi come pallini in movimento, le espressioni facciali dei personaggi e i colori generali. La corte decretò che **K.C. Munchkin!** aveva un carattere diverso da **Pac-Man** e i suoi fantasmi erano più “paurosi”. **Phillips** rimase molto sorpresa da questo risultato inaspettato ma successivamente la corte d’appello si schierò invece dalla parte di **Atari** e fu lì che persero definitivamente la battaglia. Nonostante i giochi fossero diversi, come la corte distrettuale aveva dichiarato, entrambi i giochi dipendevano dal fatto che lo scopo del gioco era mangiare i pallini, il tutto inseguito da fantasmi; questo era ciò che distingueva **Pac-man**, invece, da altri **Maze Game** come **Rally X** o **Take the Money and Run**. Inoltre fu portato all’attenzione il fatto che **Pac-Man** fu creato specificatamente per far avvicinare “giocatori senza una personalità violenta”, come appunto le donne. La corte d’appello dichiarò dunque:

«La conclusione della corte distrettuale, cui dichiara che i due lavori non sono sostanzialmente simili, è chiaramente erranea, e il suo rifiuto di emanare un’ingiunzione preliminare costituisce un abuso di discrezione».

(-672 F. 2d 607, US Court of Appeals, Seventh Circuit)

In seguito **Phillips** tentò di portare il caso alla corte suprema ma questa non accettò il caso. Fu così che **Phillips**, nel marzo 1982, dovette ritirare le copie di **K.C. Munchkin!** dagli scaffali.

(Un gameplay dal canale World of Longplays. Se avete gli auricolari vi consigliamo di toglierli!)

Tanto rumore per nulla!

Lo stesso mese **Pac-Man** fu rilasciato con licenza ufficiale per **Atari 2600** e finalmente, il popolare gioco arcade poteva essere giocato comodamente sul proprio divano di casa. Le aspettative erano altissime e ciò permise a **Pac-Man** di diventare il gioco più venduto per **Atari 2600**. Tuttavia, come ormai noto, in molti portarono a casa una versione che si stanziava parecchio dalla versione arcade: **Tod Frye**, il programmatore principale del progetto, pensava che il gioco potesse spopolare inserendo una modalità per due giocatori ma ciò non fece altro che consumare grossa parte della limitata memoria dei giochi per **Atari 2600**. I colori erano diversi, **Pac-Man**, nonostante si muovesse verso l’alto, poteva guardare solo a destra e a sinistra, produceva un rumore fastidiosissimo (anziché il popolare “waka-waka” per la quale diventò famoso), i pallini erano diventati dei rettangoli, il labirinto era ben diverso dalla versione arcade, i controlli erano un po’ poveri ma soprattutto i fantasmi, pur essendo quattro, sfarfallavano costantemente, come se il gioco

si dovesse rompere da un momento all'altro. Dopo tutto quello che **Atari** fece per tener fuori gli imitatori questo era il risultato! La rivista **Softline** accusò **Atari** di aver fatto di tutto per far sì che fossero gli unici nel mercato per poi consegnare in seguito una poverissima versione di **Pac-Man**, elevando invece nel contempo i cloni come i più vicini all'originale. **Ed Averett** invece evitò di dare la colpa a **Tod Frye**, invece se la prese con l'hardware dell'**Atari 2600** che secondo lui, e fu anche questo il motivo per cui un gioco come **Pac-Man** non poteva arrivare in console né come l'**Atari 2600** né nel **Magnavox Odyssey²**, non era sufficientemente potente, perciò bisognava produrre altro, come appunto **K.C. Munchkin!**.

Sempre nel 1982 **K.C. Munchkin** fece il suo ritorno nel nuovo **K.C.'s Crazy Chase!**, una piccola rivincita contro **Atari** che ebbe l'ultima risata in tribunale. In questo gioco **K.C. Munchkin**, sempre all'interno di dei labirinti simili a quelli del primo gioco, deve inseguire e mangiare pezzo per pezzo una specie di serpentone che somiglia parecchio al dragone di **Centipede** di **Atari**. In molti videro questo gioco come una sorta di parodia dell'intera vicenda, una voracissima **Atari**, sotto forma serpentone, intento a mangiare il piccolo **K.C. Munchkin** ma **Ed Averett** dichiarò in seguito che il gioco non fu creato affatto con questo spirito in mente. In quanto ad **Atari**, chissà, forse avranno visto il gioco ma dopo la bruttissima figura fatta col porting di **Pac-Man** preferirono stare zitti e lasciar correre l'acqua sotto il ponte.

E voi cosa ne pensate? **K.C. Munchkin!** è davvero un rip-off? In un universo parallelo ha superato **Pac-Man** e il suo protagonista è oggi una delle icone retrò più amate fra i giocatori?

(Un gameplay di **K.C.'s Crazy Chase!** dell'utente Marc Ruef)

[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 conferenze e che ci lascia onestamente con molta curiosità. Davvero interessante!

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

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



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

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

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

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

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

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

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

Dopo questi tre titoli, il presidente di **Nintendo of America** ci ha riempito con una valanga di titoli per **Switch**, alcuni in uscita e altri già disponibili: **Starlink** (10 Ottobre) con il suo DLC esclusivo a tema **Star Fox**, [Arena of Valor](#) (autunno 2018), **Minecraft** (21 Giugno), **Sushi Striker: the way of Sushido** (già disponibile), il DLC **Donkey Kong Adventure** per **Mario + Rabbids: Kingdom Battle** (26 Giugno), **Pixark** (autunno 2018), l'annuale **Just Dance 2019** (25 Ottobre), [Dragon Ball Fighterz](#) (imprecisato 2018), **Splatoon 2: Octo Expansion** (Estate 2018) **Captain Toad Treasure**

Tracker (13 Luglio), **Crash Bandicoot: N-sane Trilogy** (29 Giugno), **Ninjara** (primavera 2019), **Carcassonne** (2018), l'update per **FIFA 18** contenente **il Mondiale di Russia** (già disponibile), **FIFA 19** (28 Settembre), **Ark: Survival Evolved** (autunno 2018), **Wasteland 2: Director's Cut** (autunno 2018), **Paladins: Champions of the Realm** (già disponibile), **Fallout Shelter** (già disponibile), **Dark Souls Remastered** (estate 2018), **SNK Heroines: Tag Team Frenzy** (7 Settembre) **Monster Hunter Generation Ultimate** (28 Agosto), **Wolfenstein II: the New Colossus** (29 Giugno), **The World Ends with You** (autunno 2018), **Mega Man 11** (2 Ottobre) e **Mario Tennis Aces** (22 Giugno).

Dopo una breve parentesi di **Shinya Takahashi**, general manager della divisione *entertainment planning & development*, la parola è passata a **Masahiro Sakurai** che ha mostrato in dettaglio il gameplay del nuovo **Super Smash Bros. Ultimate**. Sarà il più vasto titolo della saga, in quanto includerà ogni personaggio mai apparso nei capitoli precedenti; ciò significa che troveremo, oltre ai più classici **Mario**, **Link**, **Samus**, **Kirby** e **Captain Falcon**, anche tutti quei personaggi non-Nintendo, come **Snake**, **Pac Man**, **Mega Man**, **Bayonetta**, **Ryu** e **Cloud**. Saranno inclusi diversi costumi alternativi e i nuovi **echo fighters** che, al di là del semplice cambio di skin, avranno anche delle piccole differenze in termini di gameplay: sarà possibile, per esempio, scegliere **Daisy** da **Peach**, **Lucina** da **Marth** e **Dark Pit** da **Pit**; inoltre, molti **Smash** finali e caratteristiche di alcuni singoli personaggi verranno ridisegnati per bilanciare il gameplay. Torneranno, ovviamente, tutti gli stage classici, fra cui il popolare **Big Blue**, il **Castello di Peach** e le **Cascate di Donkey Kong**, insieme ad alcuni nuovi, come la **Torre delle Origini** di [The Legend of Zelda: Breath of the Wild](#) e tutti gli stage, avranno una forma **Battlefield** e una forma **Omega**; come se non bastasse, riavremo tutte le **armi classiche** e gli **assist trophy**, fra cui il nuovissimo **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.

[Mamme e videogiochi possono andare d'accordo](#)

Sin da piccolissima, casa mia è stata letteralmente piena di strumenti "tecnologici": computer, telefoni fax, i primi cellulari, stampanti, tutti oggetti che avrei imparato a usare crescendo; ma da quando ho ricordi, erano quattro gli apparecchi che sapevo più o meno usare: la tv, il videoregistratore (sfruttato prevalentemente per guardare e riguardare i VHS dei film Disney), la prima **PlayStation** e il **Game Boy**, questi ultimi appartenenti a mio fratello. Non era raro che mentre uno di noi due giocava, soprattutto alla console di casa Sony, nostra madre ci guardasse, un po' per capire per cosa avesse speso quelle 50 mila lire, un po' per aspettare il suo turno.

Ebbene sì, sono tra i pochi fortunati cresciuti tra la fine degli anni '90 e i primi del 2000 ad avere una mamma "gamer", o che almeno, lo è stata un po' da giovane. Avendo vissuto a pieno il periodo della nascita delle console, aveva in casa un'**Amiga 600** e un **Commodore 64** con giochi come *Impossible Mission*, *Arkanoid*, *Pac-Man*, *Tetris* e *Donkey Kong*, che usava insieme ai fratelli più

piccoli. Forse per sentirsi di nuovo ragazza, o forse per vedere personalmente come fossero cambiati i videogiochi nell'arco di 10-20 anni, ogni tanto accorreva in nostro aiuto quando non riuscivamo a superare un determinato livello in **Crash Bandicoot**, e la cosa la faceva divertire molto, tanto da aver trovato in quella serie i suoi videogiochi preferiti.



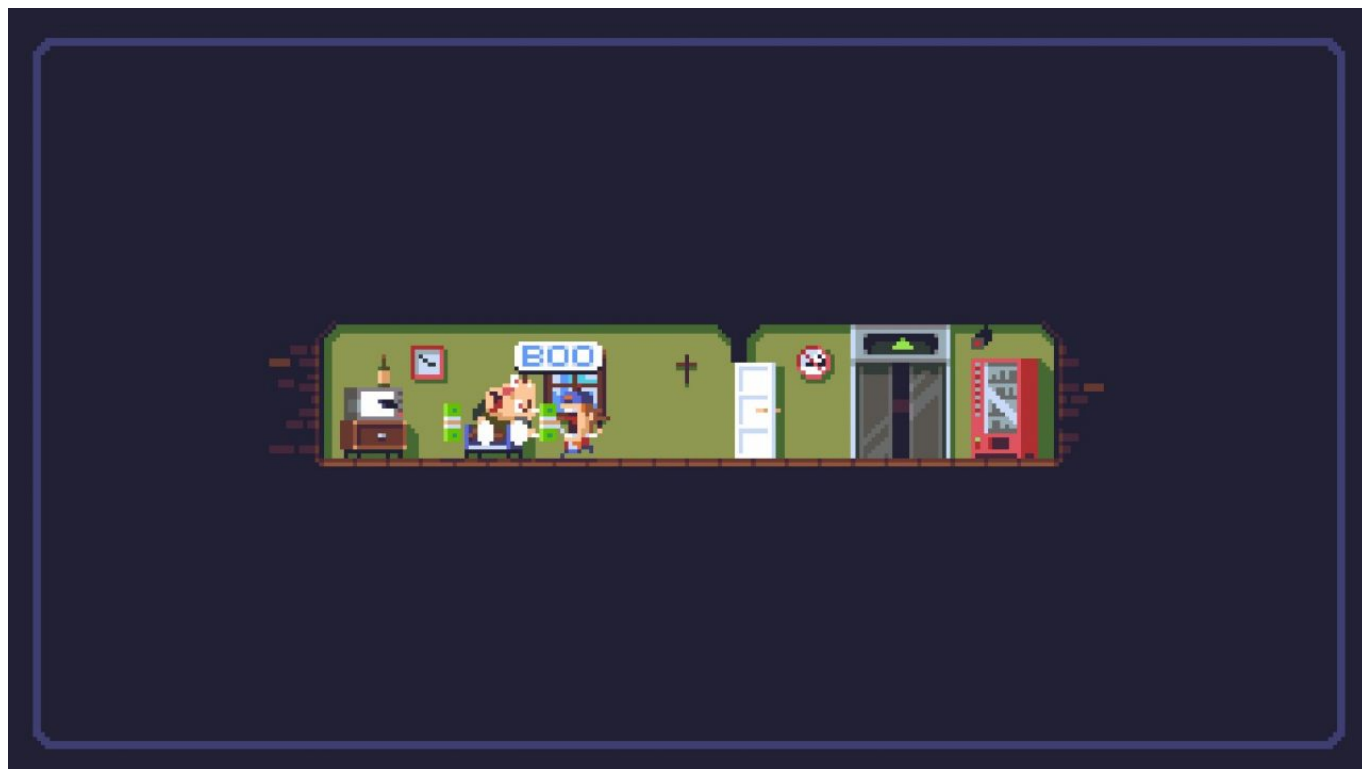
Passano gli anni, in casa arrivano una **PlayStation 2** e un **Game Boy Advance SP**, la prima console che ho chiesto personalmente, che potevo considerare mia e che fu una delle ragioni che mi portò ad amare Nintendo. Trascorrevo intere giornate a giocare a **Pokémon Smeraldo** e **Rosso Fuoco**, che però non suscitavano interesse in mia madre, troppo occupata a capire giochi come **GTA Vice City** e **San Andreas**. Non era certo la prima volta che vedeva giochi violenti, avendo comprato in precedenza **Tekken 3** e **Mortal Kombat 4**, sempre a mio fratello, sempre sotto la sua supervisione, ma la vastità di cose che era possibile fare, il linguaggio scurrile e la grafica (ai tempi) fotorealistica sono sicuramente fattori che possono sì intrigare un bambino (personalmente li vedevo come qualcosa di totalmente nuovo e fu per questo che mi avvicinai a titoli del genere), ma anche allertare una mamma, specie se li associa all'influenza che questi possono avere sui figli di 6 e 11 anni. Insomma, non era proprio contentissima di quegli acquisti, nonostante le fosse chiaro che ci divertivamo come matti e mai avremmo voluto fare quelle cose nella vita reale. Non arrivò mai a sequestrarci completamente, ma temeva che giocarci troppo potesse influenzarci in modo negativo, soprattutto me, che ero la piccola di casa e soprattutto **femmina**.

Ammetto di essere sempre stata un po' maschiaccio dentro, nonostante mamma avesse provato di tutto per farmi essere più femminile (e tutt'ora ci prova), e quando ero piccola, la distinzione tra "cose da uomini" e "cose da donne" era sicuramente molto più marcata di adesso; e giocare ai videogiochi, secondo il pensiero comune, **non sarebbe dovuto rientrare nei miei canoni**, figurarsi farne una vera e propria passione. Forse è stato proprio questo che per un po' ha messo mamma in allerta non facendole accettare totalmente la cosa, poiché per lei giocare era solo un passatempo come un altro, ma per me era molto di più. Ogni tanto mi chiedeva se non preferissi fare qualcos'altro, mi esortava a giocare di meno, mi diceva, un po' per spaventarmi, che rischiamo di rimanere incollata alla tv senza capire più niente (cosa che ho scoperto essere possibile, ma impiegando il triplo delle ore che trascorrevamo davanti allo schermo) o addirittura di **poter diventare violenta**. Ma tutt'altro, sono sempre stata tra le persone più miti sia a scuola che con gruppi di amici.

Lentamente ho ottenuto la mia “vittoria”: ora ho 20 anni, ormai da tempo non ho più bisogno di chiedere a mia madre se le sta bene che io compri un determinato videogioco (a meno che non abbia bisogno di soldi) e ho iniziato a portare questa passione **su un altro livello**, ricevendo anche supporto da parte sua. Sono stata arbitro di videogiochi *Pokémon* per circa un paio d’anni e dovevo recarmi molto lontana da casa per andare ai tornei, trascorrendo l’intera giornata fuori, ma non mi è mai stato impedito di andarci. Inoltre, scrivo da più di un anno per questa testata e vedere i miei contenuti pubblicati non può che riempirla d’orgoglio, a prescindere da quale sia il tema che tratto. Grazie mamma, per darmi sempre la possibilità di fare ciò che amo di più.

[Boo! Greedy Kid](#)

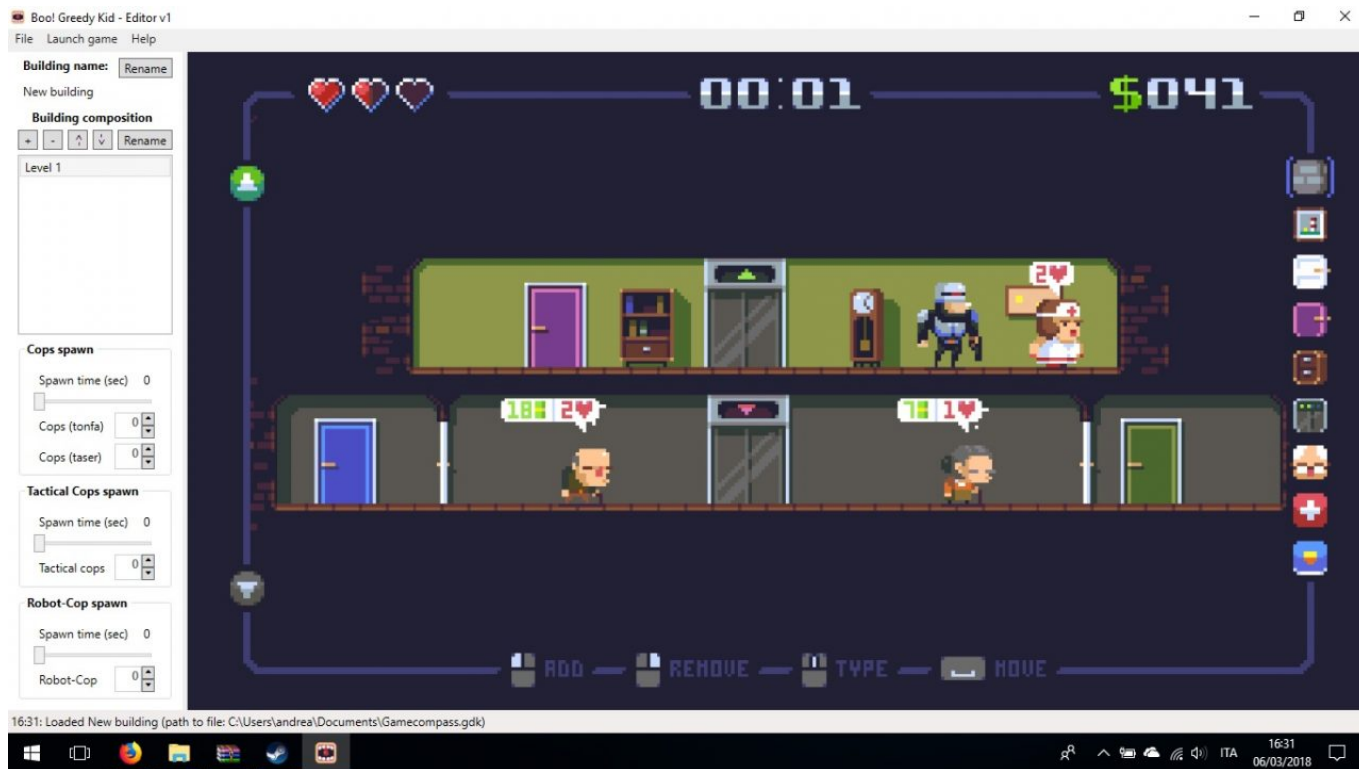
Siete stanchi di tutte quelle grandi storie nei videogiochi degne di un colossal di Hollywood? Se persino un idraulico al salvataggio di una principessa è ancora troppo, allora **Boo! Greedy Kid** è il gioco che fa per voi! Titolo sviluppato da **Flying Oak Games**, *Boo! Greedy Kid* presenta un gameplay che mescola caratteristiche **stealth**, in stile *Mark of the Ninja*, e **action/arcade**, alla *Elevator Action* o *Hotel Mario* (non avremmo mai pensato di tirarlo fuori) per dire, il tutto consegnato anche con un bel **level editor** che apre il gioco a infinite possibilità. **Boo! Greedy Kid** è uno dei titoli più bizzarri a cui abbiamo mai giocato e il prezzo base di 4,99 € su **Steam** è sicuramente un bell’incentivo per aggiungere questa singolare opera alla propria libreria.



Nonno, sgancia la grana!

Il gioco sembra ambientato all'intero di una casa di riposo; un piccolo monellaccio si annoia (e come biasimarlo) e per passare il tempo è intenzionato a comprare per sé più lattine possibili della sua soda preferita. Il piccoletto è senza **soldi**, perciò li recupererà col solo metodo che conosce: far spaventare a morte i vecchietti urlando! Avete capito bene: l'obiettivo di questo gioco è **racimolare i soldi spaventando i vecchietti** per comprare la vostra soda preferita. Per quanto le premesse siano bizzarre, il gameplay ci si adatta benissimo; dovremmo andare alle spalle dei **vecchietti** e **gridare** fino a far perdere loro tutti i **soldi**, in tutto questo evitando **infermieri, poliziotti, guardie** con taser, **forze speciali** e **Robot-cop** (questo è il suo nome nel gioco e, sì, è esattamente ciò che state pensando). Il gioco ci offre tanti modi per risolvere i 99 stage di cui alcuni dei quali saranno composti da più schermate. I personaggi da spaventare, riconoscibili dal **cuoricino** sopra la loro testa, presentano caratteristiche diverse: mentre le **anziane** cadranno giù con un singolo "**boo**", gli **anziani** e gli **infermieri**, a cui serve un secondo spavento, vi inseguiranno e potranno farvi perdere un punto vita se non li evitate con un'abile **capriola** o aspettando che raffreddino i loro bollenti animi dietro a un pezzo d'arredamento come una **poltrona** o una **libreria**. È consigliabile inoltre spaventare per primi gli **infermieri** in quanto, nel caso in cui trovino un anziano per terra, correranno in loro soccorso e li rianimeranno, vanificando dunque i nostri sforzi; l'unico modo per passare al livello successivo è ovviamente spaventare tutti gli **anziani** e raggiungere l'**ascensore**. Al termine dello stage, se avremo raccolto tutti i soldi e saremo arrivati all'ascensore nel minor tempo possibile, otterremo **3 stelle** e se le otterremo in tutti i livelli della campagna principale avremo accesso al miglior finale.

Abbiamo provato anche il **level editor**, avviabile con un'applicazione separata ma sempre accessibile tramite **Steam**: dopo esservi iscritti al suo **Steam Workshop** e aver dato un'occhiata al manuale al suo interno non sarà complesso creare i vostri livelli. I controlli nell'**editor** non sono molto intuitivi e all'inizio vi potrebbe sembrare tutto molto astruso ma, una volta familiarizzato con l'interfaccia, creare uno stage sarà molto semplice: create i **corridoi**, collegate le **porte**, posizionate i **NPC**, i **mobili** dove nascondervi, gli abbellimenti per le **pareti**, organizzate l'incursione delle squadre speciali e dei **Robot-Cop**... se avete giocato per molto tempo alla campagna principale (e avete un po' di dimestichezza con titoli del tipo **Super Mario Maker**) creare uno stage sarà per voi un gioco da ragazzi: i tool dell'editor sono pochi e semplici e l'interfaccia è abbastanza *user-friendly*. Al momento, visto che il titolo non ha nemmeno un mese di vita, i livelli creati dagli utenti sono pochissimi ma sicuramente presto ci saranno molti livelli da giocare!



Meccaniche contro

L'azione in sé non è male, i controlli sono buoni (ricordiamo che è possibile utilizzare il microfono del vostro headset per triggerare il **boo**) e non ci sono grossi bug; a ogni modo, il titolo presenta alcune incongruenze a livello di gameplay. La componente **stealth** è portante in questo titolo, perciò è molto importante sapersi nascondere e aspettare il momento giusto per passare; dopo tutto, se ci buttiamo in un corridoio pieno di **poliziotti** e **Robot-cop** (che fra l'altro vi uccideranno con un colpo solo) rischieremo di perdere parte del **denaro** e dunque finire il livello senza le condizioni richieste per le **3 stelle**. Tuttavia le stesse condizioni chiedono al giocatore di chiudere gli stage in tempi solitamente sotto il minuto e dunque, contando anche che ad alcuni serve un secondo **boo**, vi spingeranno a precipitarvi nei corridoi sperando di non incrociarvi con un **poliziotto** o un personaggio imbroccato. La componente **time attack** e quella **stealth** si annullano l'un l'altra e perciò, visto che le **3 stelle** si possono ottenere solamente raccogliendo tutti **soldi** e finire il livello nel tempo limite, il gioco non presenta un gameplay equilibratissimo; non è possibile nemmeno fare due run per ottenere prima l'uno e poi l'altro risultato, bisogna chiudere lo stage con le condizioni richieste in un colpo solo. Avrebbero potuto basare il voto finale sullo **stealth**, sugli allarmi lanciati dai **poliziotti**, sulle rianimazioni degli **infermieri**, dunque su una nostra noncuranza... Insomma tante e tante possibilità che si sarebbero adattate meglio alla meccanica che più fa da pilastro a questo gioco. È possibile tuttavia ricominciare (e non "reinizializzare") lo stage quante volte si vuole e perciò chi è desideroso di ottenere **3 stelle** in tutti gli stage potrà cimentarsi nell'impresa fino a quando non otterrà il massimo risultato.

Un altro problema di **Boo! Greedy Kid** riguarda le **intelligenze artificiali** dei personaggi; una buona **AI** dovrebbe essere imprevedibile ma in questo titolo gli **NPC** si comportano in maniera incostante. Quando si spaventa un **vecchietto** o un **infermiere** ci si aspetta che questi, visto che si arrabbiano, ci vengano in contro per darcele di santa ragione; di conseguenza, aspettandoci una tale reazione, il nostro istinto sarà quello di superarli con una capriola e raggiungere un altro punto della stanza o una porta per andare da un'altra parte. Tuttavia alcuni di loro, anziché venirci incontro nella loro ira, andranno indietro e noi, fiondandoci in avanti con una capriola, finiremo per essere colpiti perdendo parte del **denaro**. È molto difficile in realtà capire cosa avvenga dopo un **boo**:

andranno indietro? Andranno in avanti? Il gioco è molto inconsistente e ciò si sarebbe potuto risolvere tranquillamente aggiungendo due diverse reazioni: una per la paura, e dunque scappando nel verso contrario, e una per la rabbia. Inoltre gli **NPC** non si posizionano mai, all'avvio del livello, sempre nello stesso punto e il loro punto di partenza è sempre abbastanza approssimativo.



Uno stile abusato?

A dirla tutta, questo è uno di quei titoli che avrebbe potuto evitare la grafica vintage. Ovviamente non abbiamo nulla in contrario a una simile scelta stilistica (anzi, ci piace molto) però ci chiediamo comunque se fosse la scelta giusta per un gioco del genere; potrebbe anche essere, ma spesso oggi certi art-style paiono abusati e, secondo noi, questo è uno di quei casi. Ad ogni modo la grafica a **8-bit** è molto curata: le animazioni sono molto fluide, ogni elemento dello stage è riconoscibile e la grafica, anche in questo stile, restituisce a pieno quello che è il mood umoristico di questo gioco. Forse avremmo visto meglio uno stile che rimandasse alle animazioni più caratteristiche degli anni '90, come **Ren & Stimpy**, **What a Cartoon!** e **Mucca e Pollo**, però in fondo bisogna ammettere che quello presente nel gioco funziona ugualmente.

La **musica** è una vera e propria monelleria **chiptune**: il tema è ben curato e si adatta a quello che è lo stile grafico. C'è solo un problema per ciò che riguarda il comparto audio: c'è soltanto una sola traccia che parte all'avvio del gioco e vi accompagnerà per tutti i 99 livelli della campagna principale, dall'inizio fino al finale del gioco... E non si ferma mai! Capiamo che il gameplay e gli ambienti rimangono uguali per tutto il gioco e, con buona probabilità, questo gioco è stato prodotto con un budget ristretto ma era così difficile comporre qualche altra traccia per il gioco? Dare un po' di varietà nei temi è fondamentale e, se giocherete questo gioco con un headset (specialmente per sfruttare la caratteristica del microfono), vi assicuriamo che sentirete questo tema di continuo anche dopo aver smesso di giocare! Se siete in cerca di una bella colonna sonora non la troverete di certo in questo gioco.



Tutto qua?

In definitiva **Boo! Greedy Kid** non è un cattivo gioco, è ben programmato (nonostante qualche imperfezione), divertente e ha comunque un qualcosa di **addicting**; il vero problema del gioco risiede nella sua ripetitività. Per quanto bello, curato e longevo, il titolo offre veramente poco. Certo, il suo prezzo è molto basso e forse la grafica tenta proprio di rimandare a un gioco arcade in stile **Pac Man** o **Lode Runner** però il gameplay alla lunga risulta poco vario. I **NPC**, nonostante la varietà stilistica, hanno sempre le stesse caratteristiche, la difficoltà risiede solo nella disposizione di questi ultimi, a volte il titolo si fa un po' confusionario, il sistema delle **3 stelle** è sbilanciato... insomma, si sarebbe potuto fare molto di più. Il **level editor** aiuta a dare al gioco un po' di varietà ma le uniche cose che cambieranno saranno i livelli, mai dunque una meccanica nuova o un *puzzle solving* diverso dal solito. Ci chiediamo se il **PC** sia la piattaforma ideale per un titolo simile; forse questo gioco sarebbe più adatto alla **scena mobile** dove potrebbe trovare un pubblico che potrebbe apprezzare di più le sue meccaniche ripetitive. Forse si andrebbe a perdere l'interazione col microfono, il **level editor** e si dovranno fare degli aggiustamenti per ciò che riguarda la visualizzazione dell'ambiente però, sinceramente, pensiamo che questo titolo sia più adatto a questo mercato.

Tuttavia il prezzo di 4,99 € è certamente congruo e siamo certi che **Boo! Greedy Kid** potrebbe essere uno di quei giochi da far provare ai vostri amici durante le cene e le serate noiose (pensate solo alle risate per le urla nel microfono).

Nintendo Direct 08.03.2018: riepilogo e opinioni a freddo

L'ultimo **Direct** di **Nintendo** a Gennaio, non contando l'annuncio di **Nintendo Labo**, è stato abbastanza agrodolce. Pochine le novità, **Mario Tennis Aces** era l'unico gioco nuovo da parte di **Nintendo** e per il resto abbiamo ricevuto solamente annunci riempitivi: DLC, date di uscita, re-release, remastered... Insomma, non si può dire di aver testimoniato a dei grandi annunci. Il **Direct** del 8 Marzo, al contrario, è stato veramente un successo e gli annunci si sono dimostrati all'altezza delle aspettative; la trasmissione live **Nintendo** ha decisamente messo i possessori di **Switch** e **3DS** sulle spine e i giocatori non vedono l'ora di comprare alcuni di questi favolosi titoli. Diamo un'occhiata più da vicino agli annunci del **Direct** del 3 Marzo.

Warioware Gold

Un po' come **Mario Party: The Top 100**, la saga di **Warioware** riceverà un titolo simile per **3DS**; una collezione di **300 minigiochi** che impiegheranno, al solito, l'uso del touchscreen, il microfono e altro. Un bellissimo annuncio visto che l'ultimo titolo della serie, **Game & Wario**, è uscito nel 2013; dal **3 Agosto 2018** in poi i giocatori potranno divertirsi con l'atipico personaggio Nintendo a scaccolare nasi, mangiare aglio e tuffarsi in altre imprese bizzarre!



Dillon's Dead Heat Breakers

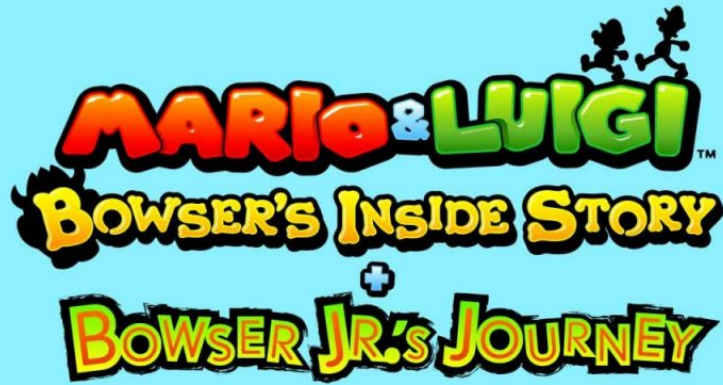
L'ultimo titolo della saga **Dillon's Rolling Western**; questo gioco, che fonde meccaniche **action** e **tower defense**, vi darà la possibilità di fare squadra con i vostri **Mii** in forma animale. L'uscita del

gioco è prevista per il **24 Maggio** su **3DS** ma i giocatori potranno provare la demo a partire da giorno 10 dello stesso mese.



Mario & Luigi: Bowser's Inside Story + Bowser Jr.'s Journey

L'acclamato gioco per **Nintendo DS**, il terzo nella saga **RPG Mario & Luigi** sviluppata da **AlphaDream**, fa il suo ritorno su **3DS** con una nuova grafica e nuove feature, come la possibilità di alternare il controllo fra **Bowser** e i **fratelli** e una nuova prospettiva della storia dagli occhi di **Bowser Jr.** Queste nuove caratteristiche faranno di questo gioco più di un semplice remake e, anche se la scelta è caduta su un titolo "vintage", i nuovi giocatori che non hanno avuto modo di provare il titolo originale su **DS** non si sentiranno certamente estranei né alla storia e né alle meccaniche, che da sempre contraddistinguono questa spettacolare saga. Non abbiamo notizie esatte sul rilascio di questo titolo ma **Nintendo** prevede l'uscita per il **2019**.



MARIO & LUIGI BOWSER'S INSIDE STORY + BOWSER JR.'S JOURNEY

Detective Pikachu

Un titolo bizzarro... tanto quanto interessante! Chi l'avrebbe mai detto che avremmo visto **Pikachu** parlare in questo modo, bere caffè e prendere le vesti di un detective? L'uscita di questo titolo per **3DS** è prevista per il **23 Marzo** ma l'annuncio del **Direct** si è concentrato di più, oltre all'apertura dei preorder sul **Nintendo eShop**, sul nuovo **Amiibo** di **Detective Pikachu** che verrà lanciato il giorno dell'uscita e sarà alto ben 13 cm.



Luigi's Mansion 3DS Remake

È stato uno dei titoli di lancio dell'ormai lontanissimo **Nintendo Gamecube**, una saga che negli anni è stata un po' dimenticata; ma l'uscita di **Luigi's Mansion: Dark Moon** per **Nintendo 3DS** nel 2013 (annunciato come l'"anno **Luigi**") ha dato nuova vita alla serie che vede protagonista l'adorabile fratello del più famoso **Mario**. **Nintendo** oggi ci propone il classico che ha dato vita alla saga e che, stranamente, non ha visto alcuna *re-release* dal 2001 a oggi; questa nuova versione include una **mappa attiva** nello schermo inferiore della console e una nuova **modalità Boss Rush**. Non è stata annunciata una data ben precisa ma **Nintendo** dovrebbe riuscire a consegnare questo gioco **entro il 2018**.



Kirby Star Allies

Questo titolo verrà lanciato fra pochissimo su **Nintendo Switch**, esattamente giorno **16 Marzo**; il **Direct** ha mostrato solamente l'interazione con alcuni personaggi storici della saga come **King Dedede** e **Meta Knight**. Altri personaggi verranno lanciati successivamente alla data d'uscita e i primi saranno **Rick**, **Kine**, **Coo**, **Marx** e **Goopy**. Nel frattempo vi ricordiamo che potete avere un assaggio di questo gioco grazie alla demo presente sul **Nintendo eShop** di **Switch**.



Okami HD

Uno di quei giochi che ha decisamente superato il confine fra videogiochi e opera d'arte. L'acclamatissimo titolo **Capcom** è in arrivo su **Nintendo Switch** in **HD**; in questa nuova versione potrete usare il **pennello celestiale**, caratteristica principale di questo titolo, tramite **touch screen** in modalità portatile o con i Joycon in modalità *dock*. A quanto pare **Okami HD** verrà lanciato solamente in versione digitale sul **Nintendo eShop** per l'estate **2018**.



Sushi Striker: The Way of Sushido

Da **Indieszero** arriva questo particolarissimo titolo **puzzle** per **Nintendo Switch** e **3DS**. Lo scopo del gioco sarà mangiare più sushi possibile da piatti di uno stesso colore; una volta fatta una bella pila di piatti potremo lanciaarla al nostro nemico e accumulare più punti possibili. Il gioco, da buon **puzzle game** che si rispetti, avrà una **modalità multiplayer online** e uscirà simultaneamente per entrambe le console per **l'8 Giugno**.

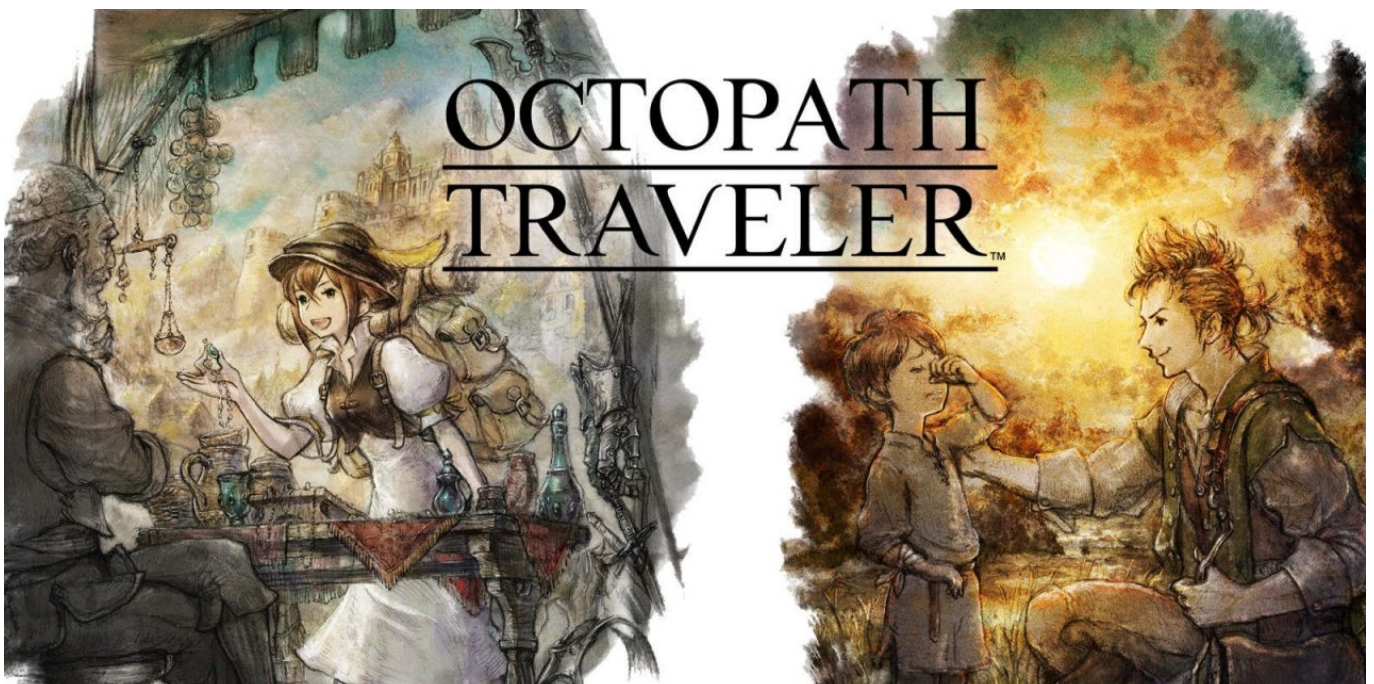
SUSHI STRIKER™

THE WAY OF SUSHIDO

Nintendo®

Octopath Traveler

L'attesissimo **RPG** targato **SquareEnix**, dalla grafica che mischia elementi 3D e 2D a la **SNES**, uscirà il **13 Luglio**; il **Direct** ha introdotto i personaggi **Tressa** e **Alfyn** ed è stata annunciata la versione speciale del gioco che includerà una **mappa**, un **libro animato** e una **replica di una moneta** presente nel mondo di **Octopath Traveler**. Purtroppo la confezione speciale non includerà la **colonna sonora** ma sarà disponibile in un secondo momento in formato digitale.



Travis Strikes Again: No More Heroes

Travis Touchdown e la sua **Beam Katana** tornano su **Nintendo Switch** in una nuova fantastica avventura. L'esuberante protagonista della saga esplorerà i meandri di una potentissima console da gioco, la **Death Drive Mark II**, e affronterà giochi d'azione, di corsa, puzzle e molti altri; sarà possibile giocare anche in **multiplayer** locale affiancando **Travis** al suo amico **Badman**; questa bizzarra avventura sarà disponibile **entro il 2018**.



Dark Souls

Il rilascio di questo titolo invidiato dai possessori di **Wii U** sta per arrivare finalmente su **Nintendo Switch**. Prima del lancio verranno effettuati dei **collaudi di rete** e **Dark Souls** verrà rilasciato giorno **25 Maggio** insieme all'**Amiibo** di **Solaire of Astora**, che vi permetterà di eseguire il gesto "*praise the sun*" a piacimento; una vera chicca anche per chi ha già giocato al primo capitolo di questa popolare saga altrove.



Captain Toad: Treasure Tracker

Un altro gioco proveniente dalla libreria del **Wii U** che arriverà su **Switch** e **3DS** giorno **13 Giugno**, un titolo molto particolare e dal successo semi-inaspettato; nato come **bonus stage** di **Super Mario 3D World**, **Captain Toad: Treasure Tracker** è un gioco che mischia elementi action ma soprattutto puzzle simili a **Fez**. Il gioco includerà nuovi stage tratti da **Super Mario Odyssey**, una **modalità co-op** per la versione **Switch** e dei controlli rivisitati per la versione **3DS**.



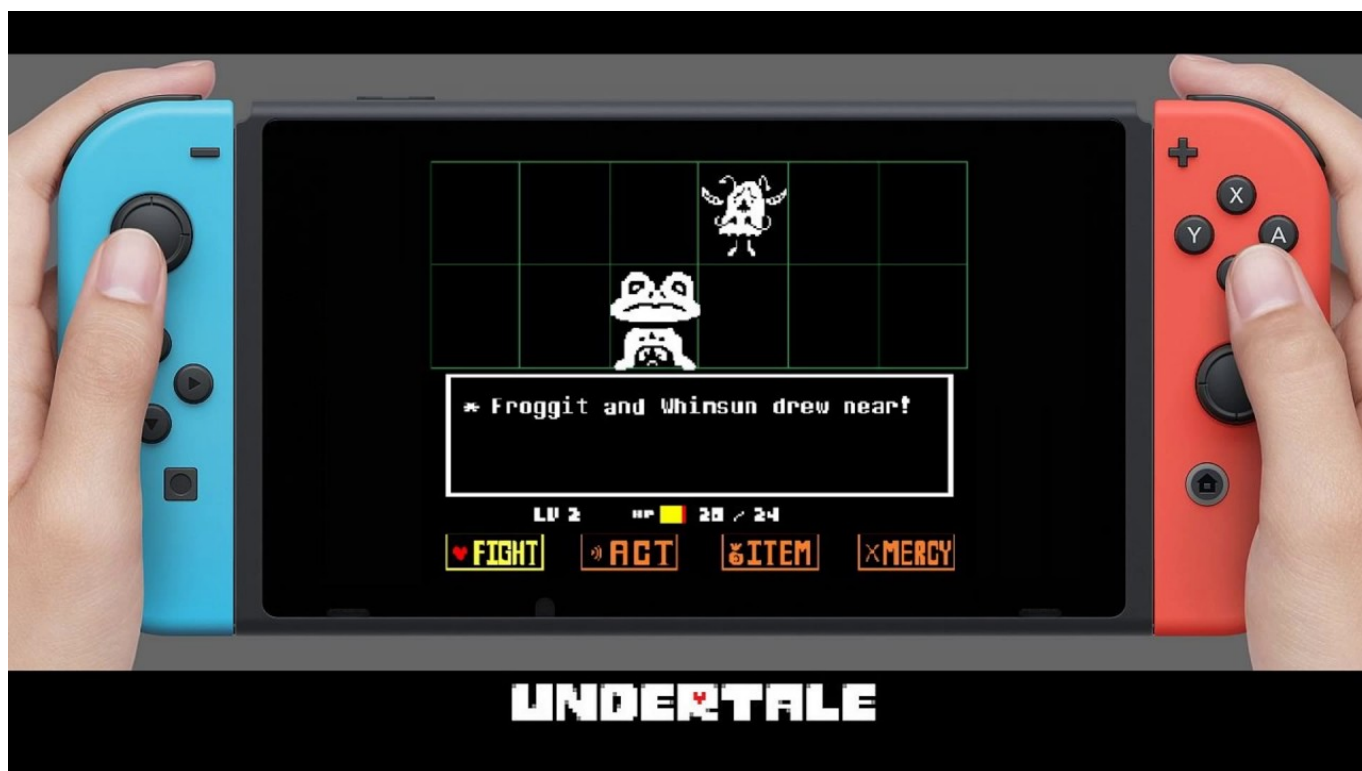
Mario Tennis Aces

Già annunciato durante lo scorso **Direct**, qui ci vengono date un'infinità di notizie riguardante il prossimo gioco sportivo con protagonista l'idraulico più famoso al mondo. Il nuovo filmato di **Mario Tennis Aces** ci mostra un'infinità di personaggi diversissimi, modalità multiplayer locale da i 2 ai 4 giocatori (dando la possibilità di collegare **fino a 4 Nintendo Switch**), colpi tipici del tennis più un sacco di tiri speciali, come il **colpo intenso** che fa uso del giroscopio della console, danni alla racchetta, e la **modalità online** che si snoda in tornei dove sarà possibile ottenere costumi alternativi e personaggi sbloccabili. Come se non bastasse, i più fanatici del tennis potranno sfruttare i *motion control* dei **Joycon** per una sfida ancora più intensa e, in un certo senso, realistica. L'uscita ufficiale del gioco è prevista per giorno **22 Giugno** ma presto **Nintendo** rivelerà delle nuove informazioni riguardanti un torneo online gratuito che avverrà poco prima del lancio.



Undertale

Toby Fox, sin dall'uscita del suo popolarissimo gioco, ha sempre mostrato interesse verso il mondo **Nintendo** ma finora, a detta sua, non ha potuto convertire il gioco per il **Wii U** in nessun modo; dopo il *porting* su **Playstation 4**, **Undertale** sta per arrivare su **Nintendo Switch**. I possessori della console della grande N avranno finalmente la possibilità di giocare a questo fantastico titolo nella casa che ha dato i natali alla saga di **Mother/Earthbound**, serie che ha profondamente ispirato il titolo di **Toby Fox**. Questo potrebbe anche dimostrare la facilità con la quale è possibile fare dei *porting* veloci da **PS4** a **Switch** (anche se ovviamente parliamo di un gioco 2D che di certo non spinge la console allo stremo), come l'interno della macchina **Nintendo** sia diventato più accessibile verso gli **indie developer** ma soprattutto i [cambiamenti di Nintendo dal Wii U allo Switch](#). Purtroppo non c'è ancora una data ben precisa ma **Sans** ci rassicura che il gioco arriverà... prima o poi.



Crash Bandicoot: N-Sane Trilogy

Questa non è la prima volta che vediamo un titolo di **Crash Bandicoot** su una console **Nintendo** ma la trilogia originale è da sempre rimasta esclusiva **Sony**. Tuttavia **Crash Bandicoot: N-Sane Trilogy** sta per arrivare su **Switch** e sembra che al *porting* non mancherà nulla dalla sua versione **PS4**; il gioco sembra eccellente sia in modalità *dock* che in portatile e potremo averlo dal **10 Luglio**.



Little Nightmares: Complete Edition

Anche questo titolo *indie*, sviluppato da **Tarsier Entertainment**, sta per fare la sua comparsa su **Nintendo Switch**. Questa versione includerà **tutti i DLC** delle precedenti incarnazioni e, visto che il *publisher* è **Namco Bandai**, sarà possibile ottenere un costume alternativo scansionando l'**Amiibo** di **Pac Man**; dal **18 Maggio** potremo mettere le mani su questo intrigante **puzzle platformer** che ci ricorda, in un certo senso, il popolarissimo **Limbo**.



South Park: The Fractured But Whole

L'ultimo titolo della saga RPG di **South Park**, ideata da **Trey Parker** e **Matt Stone**, sta per arrivare su **Nintendo Switch**. I DLC non saranno presenti nella versione base, che uscirà il **24 Aprile**, ma potranno essere acquistati singolarmente o col **season pass**. Speriamo che **Ubisoft** possa rilasciare in futuro anche **South Park: The Stick of Truth**, gioco che non ha mai visto un rilascio su una console **Nintendo**.



Hyrule Warriors: Definitive Edition

È stato già annunciato che la versione **Switch** dello spin-off della saga di **The Legend of Zelda**, sviluppato dai creatori della saga di **Dynasty Warriors**, includerà tutti i DLC e le componenti delle versioni **Wii U** e **3DS**; la sua presenza all'ultimo *Direct* è servita solamente ad annunciarne la data, stabilita per il 18 Maggio.



Arms

Sul fronte Arms nessuna novità se non l'annuncio di un **Global Testpunch** che partirà **giorno 31 Marzo** e durerà per tre giorni; se non avete ancora preso in considerazione l'acquisto di questo titolo questa è l'occasione buona per provare **Arms** nella sua interezza.



Splatoon 2

I fan di **Splatoon 2**, che ha di recente toccato le 2 milioni di unità in Giappone e 5 milioni in tutto il mondo, possono considerarsi i più fortunati di questo **Direct**. Il filmato si apre con l'annuncio delle finali dello **Splatoon European Championship** che avverrà giorno **31 Marzo** al **Polymanga** in **Svizzera**; lo stesso giorno ci sarà un **concerto** delle *idol* del gioco, **Alga** e **Nori**, accompagnati da una vera band e il tutto, torneo incluso, sarà visualizzabile via streaming. A **fine Aprile** il gioco si aggiornerà alla **versione 3.0** che porterà più di **100 nuovi capi d'abbigliamento**, **tre nuovi stage** e il nuovo **Rango X** per le partite pro. Ma la più grande sorpresa del filmato è l'annuncio della **Octo Expansion**, una nuova campagna *single player* che ci farà vestire i panni di un **octariano**, **Numero 8**, ed espanderà la *lore* di **Splatoon 2**. Questo DLC sarà acquistabile separatamente e arriverà per **l'estate 2018**.



Super Smash Bros

Al termine della parte dedicata a **Splatoon 2**, **Nintendo** ci rivela un'ultima esplosiva sorpresa. Sembrerebbe un ulteriore annuncio riguardante il precedente gioco: due **Inkling** se le danno di santa ragione quando tutto l'ambiente si oscura e in lontananza si vede lo stemma di **Super Smash Bros** che si illumina glorioso nel buio; alla base dello stemma si possono notare i partecipanti classici della nota saga picchiaduro, dopo di ch , la vera sorpresa del trailer, ovvero l'uscita prevista per il **2018**. Speriamo solamente si tratti di un nuovo **Super Smash Bros** e non di un *porting* dell'ultimo titolo della serie per **Wii U** o **3DS** (ma nulla sembra puntare verso quella direzione)... Purtroppo il trailer   solamente un *teaser* ma non vediamo l'ora di vedere ulteriori aggiornamenti su questo fantastico titolo **Switch**.

SUPER SMASH BROS.™

Top 7: I peggiori porting della storia

Probabilmente diamo fin troppo per scontato, a volte, che un titolo che funziona perfettamente su una macchina debba avere gli stessi risultati su un'altra. Purtroppo molte volte non è così: i **porting**, spesso appaltati a terzi, risultano in vari casi mal gestiti, indispettendo l'utenza. Vediamo insieme i 7 peggiori risultati.

#7 Bayonetta (PS3)

Bayonetta fu un fulmine a ciel sereno, approdando su **Xbox 360**, in tutta la sua micidiale bellezza. Ma quando fu il turno della console **Sony**, le cose non andarono nel verso giusto: risoluzione non all'altezza della controparte Microsoft e problemi di frame rate impallidivano se confrontati con tempi di caricamento su PS3 così tanto lunghi che sarebbe stato possibile giocare un altro gioco al suo interno.

Il *porting*, affidato a **Nex Entertainment**, famosi per aver realizzato **Resident Evil: Code Veronica**, fu una scelta azzardata, e il risultato ha semplicemente confermato le aspettative.



#6 GTA IV (PC)

Ci sono videogiochi che ancora oggi faticano a dare il loro massimo. **GTA IV** è arrivato nel 2008 con tantissimi problemi, a cominciare da requisiti di sistema fin troppo elevati, *glitch* di varia natura, eccessivi problemi di frame rate, caricamenti biblici tanto altro.



#5 Rime (Switch)

Un pessimo *porting* fresco fresco per la neonata **Nintendo Switch**. Tutti pregustavamo l'uscita di un titolo che ben si sposava allo stile della "Grande N" ma, evidentemente, l'abbiamo dato un po' troppo per scontato. I problemi sono tanti, a cominciare da eccessivi cali di frame rate, bug e compenetrazioni, comandi che rispondono a targhe alterne e via dicendo. Probabilmente una delle più grosse delusioni del 2017.



#4 Dark Souls (PC)

From Software non è rinomata per la qualità dei suoi *porting* su personal computer e tutto ebbe inizio dal primo capitolo della celebre saga di **Miyazaki: Dark Souls**. Il titolo si presentò con una risoluzione bloccata a 720p e devastanti problemi di frame rate, risolti da una singola persona con una patch amatoriale di qualche Mb. Ancora oggi la software house, non sembra aver imparato la lezione.



#3 Resident EVIL 4 (PC)

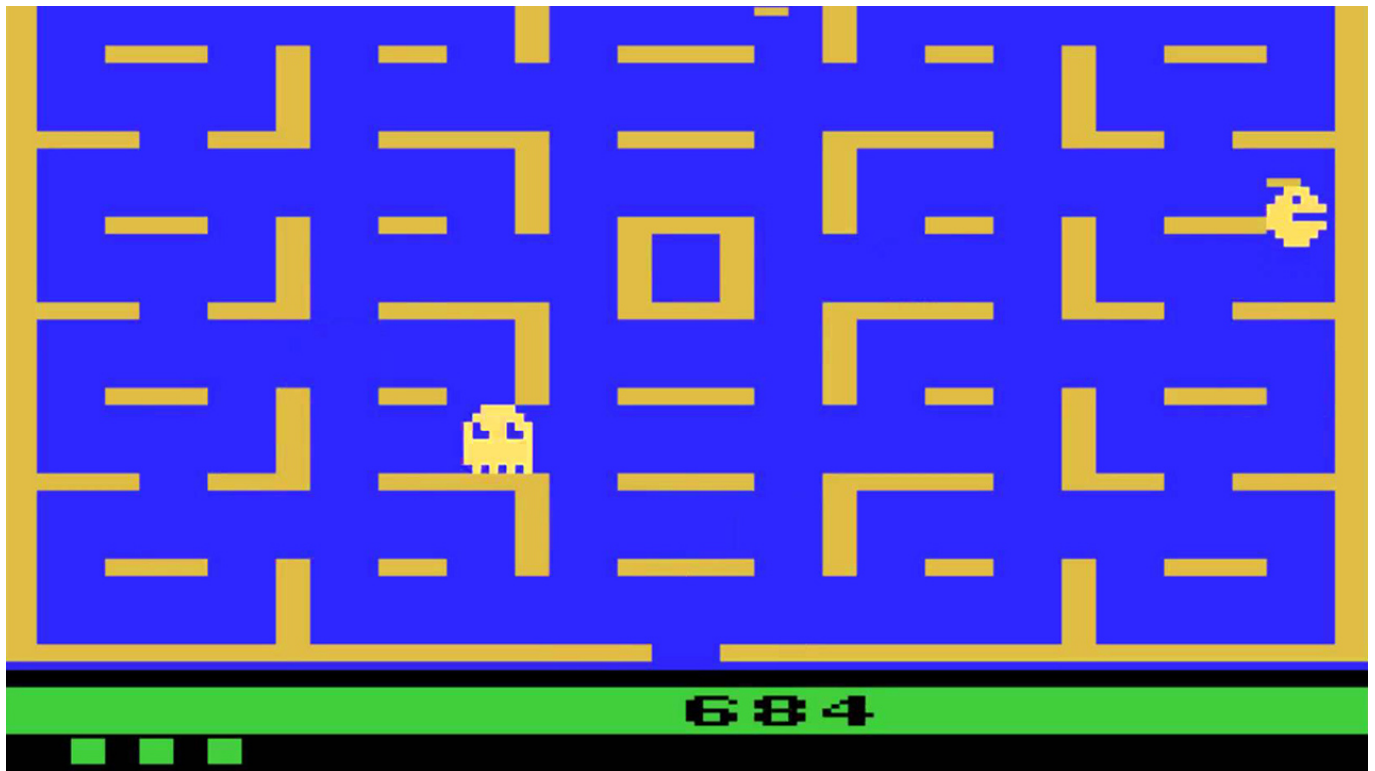
I giapponesi e i PC sono probabilmente la coppia peggio assortita al mondo. Un'altra vittima è stato il povero **Resident EVIL 4**, afflitto dai peggiori problemi del mondo, a partire dal rendering, e la fantasiosa gestione delle luci e delle ombre. Inoltre, mancava anche il supporto al mouse... questo sconosciuto. Proprio questo faceva *pendant* con controlli inutilmente complicati e alla quale **SourceNext**, che si occupa del *porting*, non seppe porre rimedio.



#2 Pac-Man (Atari 2600)

Stiamo probabilmente parlando di uno dei videogiochi più importanti della storia, famoso in tutto il globo e pietra miliare delle sale giochi, a partire dagli anni '80. Immaginate quindi l'euforia della popolazione alla notizia che questo titolo sarebbe stato giocabile comodamente a casa, grazie ad **Atari**.

Sei settimane. È bastato così poco tempo per rendere **Pac-Man** semplicemente un'altra cosa con cambiamenti grafici e di gameplay di certo peso come i fantasmi, presenti soltanto uno alla volta.



#1 Metal Gear Solid 2: Son of Liberty (PC)

Un'accozzaglia di scelte sbagliate e un inno alla negligenza. **MGS 2** lo conosciamo un po' tutti e c'è il serio rischio che si cada nella retorica. Fortunatamente in pochi l'hanno giocato su PC, assistendo a bug di un certo livello, da sembrare arte contemporanea fino alla ciliegina sulla torta: in **Metal Gear Solid 2** era presente un livello particolare, con sezioni sensibili alla pressione e ben gestite dal **Dualshock PlayStation 2**. Immaginate la situazione con una tastiera... ingiocabile. Il tutto per un peso complessivo di ben 7GB, in un mondo dove la normalità era di circa 1,5.

