

[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** del 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.**.

[Top 5: i Migliori Giochi di Aprile 2019](#)

Ad aprile il tempo migliora e le giornate si fanno più lunghe, ma non sono mancati i giorni di pioggia: in entrambi i casi, ogni clima è adatto per dedicarci al nostro hobby preferito! Vediamo quindi quali sono i migliori giochi usciti questo mese.

#5 Cuphead

Cominciamo con un porting, ma di qualità: l'apprezzato *run n' gun* di **Studio MDHR**, con grafica ispirata ai cartoni degli anni '30, arriva anche sull'ibrida **Nintendo: Cuphead**, dopo aver ammaliato i giocatori di **Xbox One** e **PC**, convince anche su **Switch**, in quella che è probabilmente, la versione migliore del titolo.

Impersoneremo **Cuphead** (e **Mugman** in caso di campagna cooperativa) nella lunga battaglia contro il **Diavolo**, che ha vinto al tavolo da gioco le loro anime. Sarà un lungo viaggio, tra livelli

lineari classici dei platform 2D e boss variopinti e unici per design e comportamento. Un titolo originale nel panorama videoludico odierno, capace di regalare emozioni a raffica anche in portabilità.



#4 Anno 1800

Dopo i non esaltanti **Anno 2070** e **Anno 2205**, torna la serie gestionale di **BlueByte** con quello che è il suo miglior episodio dai tempi di **Anno 1404**, ma non solo: infatti **Anno 1800** si dimostra essere anche uno dei migliori gestionali degli ultimi anni.

Il titolo è ambientato durante la rivoluzione industriale, diviso tra una **campagna narrativa**, dove cercheremo di scoprire l'assassino di nostro padre oltre a sviluppare la nostra isola abbandonata, e una modalità **sandbox**, come da prassi per il genere. **Anno 1800** convince soprattutto per l'interfaccia, non più colma di menù e schede, ma più snella e intuitiva, dove spicca la pianificazione per la futura costruzione di edifici, vero e proprio toccasana per il genere. Un ritorno che convince, per una serie che aveva il disperato bisogno di tornare ai gloriosi fasti di un tempo.



#3 Katana Zero

Opera prima dello studio **Askiisoft** e distribuito dalla solita **Devolver Digital**, sempre molto attenta verso questo tipo di produzioni, **Katana Zero** si presenta a noi come un action bidimensionale frenetico e molto violento.

Guai a definirlo un clone di **Hotline Miami**: il titolo creato da **Justin Stander**, è un concentrato di estetica fatta di neon e colori accesi, ispirata dalla moda *synthwave* e del revival anni '80, oltre che di serratissimo gameplay senza pause. Ma ciò che sorprende è la cura per la narrazione, fatto di scelte multiple con possibilità di interrompere i dialoghi degli NPC, che rappresenta più che un mero intermezzo tra uno stage e l'altro. **Devolver Digital** si conferma faro della scena indie e **Katana Zero**, è la prima sorpresa videoludica di questo 2019 per i possessori di **PC** e **Nintendo Switch**.



#2 Days Gone

Un'epidemia zombie scoppia nel bel mezzo dell'**Oregon**, e il biker **Deacon St. John**, si ritrova catapultato in un vero e proprio inferno: questo è l'incipit di **Days Gone**, titolo **Bend Studio** uscito in esclusiva per **PlayStation 4** dopo uno sviluppo travagliato.

Il gioco prende ispirazioni da serie quali **The Walking Dead** e **Sons of Anarchy** e pone le sue basi su uno sviluppo narrativo tipico di titoli **Sony** come **The Last of Us**, ma occhio a considerarlo un esercizio di stile: si tratta di un viaggio di crescita, tra orde di furiosi mostri da contrastare e vari gruppi come la setta religiosa dei **Ripugnanti** o i soldati della **NERO**, capaci di rendere complicata la nostra vita.

Days Gone è un titolo che centra il punto, nonostante la sua genesi non proprio tranquilla, e che potrebbe risultare un piacevole *divertissement* in attesa di titoli più blasonati.



#1 Mortal Kombat 11

Il picchiaduro più violento di sempre torna nella sua undicesima iterazione, probabilmente la migliore finora: infatti **NetherRealm** ha alzato l'asticella per questo **Mortal Kombat 11**, puntando tutto sul sistema di combattimento che, a suon di novità come i **Krushing Blow** e i **Fatal Blow**, restituiscono al giocatore un feeling impareggiabile non solo per la saga, ma anche rispetto ai precedenti giochi della casa di **Ed Boon**, come **Injustice**.

I match sono divertenti e tattici come non mai, e se le modalità offline non deludono, l'online presenta una doppia faccia: nonostante un netcode pulito e completo come raramente si è visto nel genere, delude la modalità **Krypta**, ridotta a un mero *grinding*, che spinge i giocatori verso le **microtransazioni**. Nonostante questo difetto, che si spera venga limato in futuro grazie al supporto della community, **Mortal Kombat 11** si presenta a noi come una Fatality brutale e spettacolare, esattamente come il suo gameplay, meritando il primo posto del mese di aprile.



[SNK 40th Anniversary Collection](#)

Se qualcuno non lo sapesse, cominciamo col ricordare che **SNK** è stata una delle case videoludiche più influenti e importanti del Giappone in campo hardware e software. La **Shin Nihon Kikaku** (in inglese **"New Japan Project"**) fu fondata nel 1973 e cominciarono a produrre videogiochi dal '79 per tutti gli anni '80 ma fu negli anni '90 che diventarono dei protagonisti del gaming di quegli anni. Popolari nell'home market ma soprattutto nelle arcade, la **SNK** rilasciò il **Neo Geo MVS** (che sta per **Multi Video Sistem**) nel 1990, segnando così un punto di svolta nel mercato. Oggi **SNK** è una delle compagnie più attive nell'ambito del retrogaming, avendo rilasciato molti dei suoi titoli chiave sullo store del **Nintendo E-Shop** e lo spettacolare **Neo Geo Mini**, una bellissima mini console che riproduce la forma e le funzionalità di un cabinato **MVS**.

A fine 2018, il 13 Novembre, **SNK** ha rilasciato per **Nintendo Switch** la bellissima **SNK 40th Anniversary Collection**, approdata lo scorso 29 marzo su **PS4**, una raccolta di **titoli pre-MVS** curata da **Digital Eclipse** e **SNK**, che racconta le radici di questa nota compagnia giapponese. Non troveremo nessun **Metal Slug**, **King of Fighters**, **Fatal Fury** o **Samurai Showdown** ma avremo in compenso dei grandi titoli che hanno posto le basi per l'avvenire di **SNK** e i suoi futuri "big red monster", i cabinati **Neo Geo MVS**, che dominarono le arcade negli anni 90. Vediamo cosa c'è all'interno di questa bellissima collection che celebra la vita e l'eredità di una compagnia giapponese che fronteggiò **Nintendo** e **Sega** con risultati veramente eccellenti.

Una notte al museo

Prima di scendere nelle (brevi) analisi dei singoli giochi che compongono questa raccolta, vogliamo analizzare la presentazione della collection in sé. All'avvio avremo la possibilità di accedere alla **sezione museo** dove poter conoscere la storia dei titoli **SNK** dal 1978 - pensate - al 1990, anno in cui fu lanciato il più standardizzato sistema **Neo Geo MVS**, includendo dunque anche giochi che non sono presenti in questa raccolta. Ogni presentazione include solitamente **artwork**, **manuali di istruzioni**, **illustrazioni pubblicitarie**, **screenshot** e a volte anche **foto dei cabinet**, il tutto accompagnato da brevi ma dettagliatissime linee di testo che ci raccontano la storia dello sviluppo del gioco in questione, le innovazioni portate e retroscena esclusivi. Sono così utili e belle che le abbiamo consultate più volte nel compilare questa stessa recensione!

La **sezione museo** include inoltre le **colonne sonore** di tutti i giochi presenti in questa collezione, nel caso vorreste ascoltare singolarmente alcuni dei brani dei giochi a cui avete giocato. Nelle opzioni invece potrete guardare i crediti, cambiare la lingua (dei menù, non certo dei giochi), vedere il progresso degli achievement esclusivi di questa collection e scegliere la visualizzazione verticale o orizzontale, come un vero cabinet arcade (ma questa opzione è possibile solo in modalità portatile). Nei giochi, così come accade per le migliori collection che si rispettino, abbiamo la possibilità di **cambiare il ratio dell'immagine**, ovvero il classico **4:3** (spesso allungato) **centrato**, il **4:3 che si lega ai bordi superiori e inferiori dello schermo** e **16:9** (le stesse opzioni presenti nella release **Sega Ages** di [Thunder Force IV](#)); poi possiamo **cambiare filtro dell'immagine**, ovvero il **pixel perfect** (senza filtro), **con gli scalini della TV** e il **filtro monitor da sala giochi**, ai tempi più avanzati rispetto ai monitor casalinghi. Essendo questa collection principalmente indirizzata ai giocatori di una certa età che hanno giocato in passato a questi titoli, e che con buona probabilità hanno sempre meno tempo per giocare ai videogiochi, è stato inserito un **tasto rewind**, "**L**", che permette di mandare indietro l'emulazione dei giochi giocati e dunque giocare al meglio ogni singola partita; un compromesso veramente superiore, e più veloce, dei più comuni **save/load state** (a ogni modo presenti e utilizzabili dal menù di pausa). Qualora doveste abbandonare per forza la vostra partita potrete tornare al menù principale con l'opzione "**salva ed esci**"; in questo modo, quando riprenderete la vostra partita, vi ritroverete esattamente nel punto in cui l'avevate lasciata, una scelta semplice, standard, essenziale e perfettamente funzionale. In alcuni dei giochi è possibile **cambiare la regione** e **scegliere le versioni arcade e Nintendo Entertainment System** (ove presente). Quest'ultima opzione è una vera e propria manna dal cielo per quegli utenti che non hanno ancora preso in considerazione l'iscrizione al servizio online di **Nintendo Switch** che permette l'accesso ai titoli **NES** in streaming. Ma adesso diamo un breve sguardo di dettaglio a buona parte dei giochi inclusi in questa raccolta.

Di seguito vi verranno riportati i titoli (anche alternativi), l'anno di produzione, le versioni regionali (selezionabili dal menù col tasto "**X**") e versione hardware, ovvero **arcade** e/o **NES**.



- **Alpha Mission/ASO - 1985 - US, JP - Arcade, NES.** Uno dei primi **shoot 'em up** moderni della **SNK**, che dunque seguì la rivoluzione lanciata da **Gradius** nel 1985. Il gameplay si rifà principalmente a **Xevious**, con obiettivi in volo e in superficie da eliminare coi missili, ma la sua unica meccanica consistente nel raccogliere pezzi di armatura in volo, e dunque creare diverse combinazioni di offesa e difesa, lo accostava tranquillamente ai giochi RPG di cui i programmatori **SNK** erano ghiotti. È un gioco veramente difficile e tedioso ma grazie alle opzioni inserite in questa collection potremo giocarlo con molta calma, la stessa che mancava tempo addietro quando orde di bambini sudati inserivano le proprie 500 lire per provare a superare anche un solo livello.
- **Athena - 1986 - INT - Arcade, NES.** Platform che ha per protagonista la **dea greca della sapienza, dell'arte e della guerra** (rigorosamente in **bikini rosso** come da tradizione epica), lo si può considerare come un insolito mix di **Alex Kidd in Miracle World**, per il design generale, e **Ghost 'n Goblins** per la sua incredibile difficoltà. Sebbene il gioco non sia esente da difetti, **Athena** fu una delle più grandi hit della **SNK** prima del lancio del **Neo Geo MVS**; il titolo portò elementi propri del **RPG**, genere più propriamente legato alla dimensione casalinga, in un semplice platform per **arcade** tramite la semplice collezione di armi, scudi e pezzi di armatura che apparivano addosso ad **Athena** una volta raccolti: una vera rivoluzione per l'epoca. La protagonista stessa divenne una delle prime mascotte della **SNK**, tanto che per il titolo **Psycho Soldier** (che vedremo più avanti) venne creata **Athena Asamiya**, una discendente diretta dell'originale **Athena**, che apparirà più in là anche nella serie picchiaduro **King of Fighters**, anche con l'iconico **bikini rosso** nelle schermate di vittoria. Sconsigliato a chi ha poca pazienza e ai puristi dell'epica greco-romana.
- **Crystalis/God Slayer - 1990 - US, JP - NES.** Questo titolo per **NES** si discosta in tutto e per tutto dallo **stile arcade** che caratterizza molti dei giochi **SNK** presenti in questa collection, infatti **Crystalis** è un iconico gioco d'avventura sullo stile di **The Legend of Zelda** che provò a colmare la grande fame venutasi a creare dopo il rilascio di **Zelda II: The adventure of Link**, titolo che lasciò i fan della saga con uno strano amaro in bocca per il suo forte scostamento dal primo capitolo. A differenza dell'iconica saga **Nintendo**, il design generale di **Crystalis** ha una spiccata **sfumatura sci-fi**, più vicina a **Phantasy Star**, e altre componenti

RPG non presenti in *The Legend of Zelda*, prima fra tutti la crescita livellare. Il gioco ricevette nel 2000 un porting per **Gameboy Color** ma solamente con l'avvento di internet *Crystalis* ottenne lo status di *cult following*. Una vera e propria chicca per **NES** che difficilmente gli iscritti del **servizio online di Nintendo Switch** vedranno in tempi brevi (sempre se mai arriverà) in streaming; una vera e propria gemma nascosta che potrete persino giocare offline! Se c'è un titolo che vale l'acquisto di questa collection, *Crystalis* è esattamente quel gioco.

- ***Ikari Warriors/Ikari* - 1986 - US, JP - Arcade, NES.** Ispirato a film come **Rambo** e **Commando**, *Ikari Warriors* è un gioco simile a uno shoot 'em up che però ci permette di controllare l'avanzamento dei nostri soldati **Ralph** e **Clark (Paul e Vince** al di fuori del Giappone), futuri combattenti in **King of Fighters**. Sebbene, come **Athena**, il gioco presentava una miriade di difetti (soprattutto sulla versione per console) il gioco diventò popolarissimo, sia nelle sale giochi che nelle case dei possessori del **NES**, per via dell'avvincente campagna da giocare in due giocatori contemporaneamente. Dopotutto, come non poteva **Ikari Warriors** diventare popolare? Insomma, includeva due virili soldati che uccidevano ondate di nemici in una giungla a petto nudo a colpi di fucile (infatti molti giocatori speculavano che i due personaggi giocabili erano proprio **John Rambo** e **John Matrix** di **Commando**, in poche parole **Sylvester Stallone** e **Arnold Schwarzenegger... Rambo Commando!**), granate ed era possibile anche guidare i carri armati, feature che diventerà essenziale in **Metal Slug**. La versione per console è decisamente la più difficile in quanto non era possibile includere la feature dello **stick rotante** presente in sala giochi (oggi fedelmente riprodotta nella la versione arcade col secondo stick del controller del **Nintendo Switch**, le stesse meccaniche di un **twin stick**) e non era possibile continuare a giocare dopo la perdita delle due vite; tuttavia, alla perdita dell'ultima vita, potrete riprendere a giocare se digiterete, con i tasti "A" e "B" del **NES**, **il nome di una famosa pop band svedese di quattro lettere...** Mamma Mia, che complicazione!
- ***Ikari Warriors II: Victory Road* - 1986 - US, JP - Arcade, NES.** Terminata la prima avventura, **Paul** e **Vince** tornano a casa in aereo ma una strana turbolenza li porta avanti nel futuro, in uno strano mondo sci-fi popolato da strane creature e alieni. Il gameplay generale rimase lo stesso del primo capitolo ma furono aggiunte giusto nuove armi, come i **bazooka** e le **spade** in grado di uccidere i nemici senza un proiettile, le **aree nascoste** e **sostituiti i carri armati con delle armature**. Questo nuovo titolo incluse inoltre delle chiarissime linee di dialogo, uniche per entrambe le versioni. Nonostante i temi più seri, in **Ikari Warriors II** furono inseriti elementi di humor per rendere la fruizione del gioco più leggera. Se giocate a questo gioco in due **provate a incrociare le spade** come si vede nell'artwork!
- ***Guerrilla Wars/Guevara* - 1987 - US, JP - Arcade, NES.** Inizialmente il gioco fu concepito come un ulteriore sequel di **Ikari Warriors** ma durante lo sviluppo il presidente della **SNK** si interessò ai personaggi di **Ernesto "Che" Guevara** e **Fidel Castro** dopo aver letto il libro "**La Guerra di Guerriglia**" scritto dal rivoluzionario cubano, unico libro che trattava la rivoluzione cubana disponibile in Giappone. Fu così che un giorno, a metà dello sviluppo del sequel, si presentò ai programmatori chiedendo che il titolo venisse trasformato in un gioco sui rivoluzionari cubani. Ebbene sì, nella versione Giapponese (in realtà anche quella americana ma i nomi dei personaggi giocabili non vengono mai menzionati) controllerete il guerrigliero **Che Guevara** e l'ex leader cubano **Fidel Castro**, come secondo giocatore, intenti a rovesciare il durissimo governo di **Fulgencio Batista...** altro che lezioni di storia! Il gameplay riprende **Ikari Warriors** in tutto e per tutto ma aggiunge il **salvataggio di ostaggi**, che se colpiti da

un nostro proiettile comporteranno la perdita di 500 punti, e il **miglioramento delle AI** dei nemici, ora più furbe e più strategiche. Probabilmente è un gioco che non portò grandi innovazioni, ma era un gioco “rivoluzionario” a modo suo!

- ***Ikari III: The Rescue* - 1989 - US, JP - Arcade, NES.** Stavolta per la rabbia, visto che “*Ikari*” in giapponese significa proprio “rabbia”, **Paul** e **Vince** abbandonano le armi e decidono di far fuori i nemici alla vecchia maniera: “**mazzate**”! In ***Ikari III*** le armi da fuoco si fanno rare, così come i neo-introdotti oggetti contundenti, e il nostro metodo di difesa principale diventano i pugni e i calci - un vero e proprio tributo a **Chuck Norris**!. Da notare è anche l'abbandono dello stile animato degli artwork in favore di uno più realistico e crudo.
- ***Iron Tank* - 1988 - US, JP - NES.** Altro titolo sviluppato per **NES** che non arrivò mai nelle sale giochi ma che, a differenza di ***Crystalis***, conserva un **gameplay prettamente arcade**. ***Iron Tank*** è il sequel di ***TNK III*** (che vedremo più avanti), ovvero un gioco simile a ***Ikari Warriors*** ma in cui controlleremo un **carro armato**. I due tasti del **NES** serviranno a sparare due tipi di fuoco diversi, ovvero uno sparo che segue la direzione del carro armato e uno direzionato nel verso del cannone principale. ***TNK III*** era dotato dello stesso stick rotante di cui ***Ikari Warriors*** era munito per muovere il cannone principale (dunque si poteva mirare dritto col cannone principale e spostarsi lateralmente continuando a sparare coi cannoni inferiori, sparando così in due direzioni contemporaneamente) ma col controller del **NES** è tutto un altro discorso: il cannone superiore si muove soltanto quando terremo premuto “**B**” (layout del **NES**), ovvero il tasto dei cannoni inferiori, perciò sarà impossibile sparare in due direzioni in questa versione. Nonostante le limitazioni ***Iron Tank*** risulta comunque un gioco molto gradevole.
- ***P.O.W. Prisoners of War/Datsugoku* - 1988 - US, JP - Arcade, NES.** Uno dei primi **beat 'em up** della **SNK**, **P.O.W.** si rifà principalmente a film come ***Fuga di mezzanotte*** o ***Fuga da Alcatraz*** in cui un protagonista programma, e conclude, una fuga da una prigione di massima sicurezza. La versione arcade di questo gioco ha un sistema di controllo a quattro tasti che includono un calcio e un pugno forte, un tasto per le combo e un tasto per il salto. Nel 1989 **P.O.W.** uscì per **NES** e, visti i problemi relativi al controller e alla memoria del sistema, fu **semplificato il sistema di combattimento e tolta la modalità per due giocatori**; in compenso furono introdotte nuove armi e oggetti contundenti, sub-aree e un nuovo boss finale. Per una volta la versione **NES** sembra che abbia dato di più rispetto alla controparte **arcade**!
- ***Prehistoric Isle in 1930* - 1989 - US, JP - Arcade.** In questo spettacolare **shoot 'em up** sulla scia di ***R-Type*** partiremo alla volta di una misteriosa isola per capire cosa si cela dietro allo strano fenomeno della scomparsa degli aerei che le si avvicinano; una volta lì scopriremo che l'isola è abitata da creature preistoriche, dinosauri, cavernicoli e altri esseri ancestrali. Come il rivoluzionario gioco della **Irem**, avremo una sorta di **satellite** che rimarrà attaccato al nostro aereo ma potremo posizionarlo in otto posizioni diverse dalle quali partirà un colpo di supporto diverso: in diagonale bassa verrà lanciato un **siluro** in pieno stile ***Gradius***, se lo posizioneremo sul retro lasceremo delle **mine**, e così via. I passi avanti rispetto ad ***Alpha Mission*** e ***Chopper I*** (arrivato in questa collection come DLC) sono evidenti e, fra gli **Shmup** presenti in questa collection, ***Prehistoric Isle in 1930*** è certamente il più completo e il più avvincente.

- **Psycho Soldier - 1987 - US, JP - Arcade.** Sequel spirituale di **Athena** che include la sua erede **Athena Asamiya**, **Psycho Soldier** è un platform a scorrimento automatico che funziona su quattro superfici, un po' come avviene in **City Connection** della **Jaleco**. Ha pochi legami con l'originale **Athena**, come il poter **rompere i blocchi** e l'inclusione di **Athena** stessa, ma offre un gameplay nettamente superiore al suo predecessore, con potenziamenti di vario tipo e persino trasformazioni, e si gioca con molto piacere, soprattutto in cooperativa con un secondo giocatore che comanderà l'amico **Sie Kensou**, anche lui futuro combattente in **King of Fighters**. Di degna nota è soprattutto la colonna sonora, la prima nella storia dei videogiochi a includere una traccia con delle linee cantate dalla cantante giapponese **Kaori Shimizu**; la versione giapponese venne curata con particolare attenzione, tanto che poi per l'uscita di **Athena** per **Famicom** venne inclusa una musicassetta con il singolo, ma la versione inglese presenta delle linee "broken english" molto risibili!
- **Street Smart - 1989 - US,JP - Arcade.** Il primo esperimento della **SNK** in ambito **picchiaduro**. Il genere era ancora agli albori: **Street Fighter**, uscito nel 1987, pose le basi per i picchiaduro in tutto il mondo, ma non stupì abbastanza da imporre uno standard, e molte compagnie videoludiche ponevano in essere un proprio sistema di gioco sempre diverso. **Street Smart** mette i giocatori in un'area di gioco tridimensionale, ponendosi dunque come una specie di area boss di un **beat 'em up**, ma il tutto risulta molto giocabile pur non avendo mosse speciali e tutte quelle feature che faranno grandi i tournament fighter à la **Street Fighter II**. Al posto della parata, **Street Smart** offre un tasto per fare una capriola all'indietro e evitare con stile gli attacchi avversari. Gli unici due personaggi disponibili, **Karate Man** e **Wrestler**, sono rispettivamente primo o secondo giocatore. L'obiettivo del gioco? Mettere al tappeto gli avversari per la gloria, i soldi... e le ragazze!
- **TNK III/T.A.N.K. - 1985 - US, JP - Arcade.** In **TNK III** si combatte con un carro armato, guidato dal **Ralph** di **Ikari Warriors**, e il sistema dello **stick rotante**, per la prima volta implementato qui, permette di far fuoco col cannone principale in una direzione e muoversi in un'altra facendo fuoco con un altro cannone che segue la direzione dell'autoblindo. Grazie ai controlli di una console moderna come il **Nintendo Switch** possiamo rivivere l'esperienza autentica di questo storico titolo che non solo ha avviato questo filone di titoli di sparatutto dall'alto con lo stick **rotante** ma ha anche salvato la **SNK** da un imminente fallimento. Un vero e proprio capolavoro!
- **Vanguard - 1981 - INT - Arcade.** Primo grande successo mondiale per **SNK**, **Vanguard** era così popolare che **Atari** ne comprò i diritti per poter fare un porting per l'**Atari 2600** che divenne un successo anche nel mercato casalingo. Era uno shooter simile a **Scramble**, gioco della **Konami** che pose le basi per gli **shmup** e la sua stessa saga di **Gradius**, ma proponeva feature ambiziosissime: aveva **quattro tasti** per sparare in alto, in basso, a destra e a sinistra, **scorreva in orizzontale**, in **diagonale** e in **verticale**, aveva delle **linee di dialogo**, rese con una primitiva sintesi vocale simile a quella vista in **Berzerk**, ed era uno dei primi giochi per sala giochi a includere una **funzione di continue** (tanto che nei filmati demo, prima di inserire il gettone, veniva spiegata questa futuristica feature). A bordo della nostra navicella dobbiamo arrivare in fondo alla caverna in cui risiede il **re Gondo**, un alieno che terrorizza le colonie vicine; al termine dell'avventura, come consueto per i primi giochi arcade, il gioco ricomincia a una difficoltà elevata e potremo continuare fin quando ne abbiamo voglia (che fortuna non dover più inserire monete in una macchina). Magari ai giocatori più giovani **Vanguard** potrebbe non dire niente, ma ciò non toglie che è uno dei giochi più importanti della storia del gaming e merita di essere giocato almeno una volta nella vita. L'unica cosa che

avrebbe potuto migliorare questo gioco sarebbe stata inserendo un'intonazione di **Danger Zone** di **Kenny Loggins** ogni qual volta la voce robotica annuncia l'ingresso in una "**danger zone**", ma in fondo va bene così (e poi... non l'aveva ancora scritta)!

Quelli che abbiamo elencato sono i titoli originariamente rilasciati per Nintendo Switch, ma la stessa edizione è stata gratuitamente implementata l'**11 dicembre 2018**, quando tutti i possessori di **SNK 40th Anniversary Collection** si sono ritrovati un aggiornamento che aggiungeva ben altri 9 titoli:

- **Bermuda Triangle - 1987 - US, JP - Arcade.** Un insolito **shoot 'em up** che incorpora le meccaniche dello **stick rotante** visto in **TNK III** e **Ikari Warrior**, **Bermuda Triangle** permette di controllare una nave madre di grandi dimensioni (simile a una **Great Fox** della saga di **Star Fox**, per intenderci) e pertanto, visto che schivare i proiettili non sarà semplicissimo, potremo contare sui caccia che affiancheranno la nostra nave madre, anche per quel che riguarda la potenza di fuoco. Ciò che stupì all'epoca, insieme all'emozionante gameplay che includeva anche meccaniche di viaggio nel tempo, fu anche la sua coloratissima e vibrante grafica, visivamente un grande passo in avanti per **SNK**.
- **Chopper I/Legend of Air Cavalry - 1988 - US, JP - Arcade.** Un moderno shoot 'em up che ricorda nelle sue fattezze la saga di **19XX** di **Capcom**. Altro grande titolo per **SNK**, **Chopper I** offre un gameplay veramente da manuale, con un intensità di proiettili nemici simile ai primi titoli della **Toaplan**, come **Truxton** e **Zero Wing**, famosi per aver - diciamo - lanciato quella tendenza che anni più avanti si sarebbe evoluta nel **bullet hell** (ma questo titolo è ben lontano dall'esserlo). Un titolo più che mai adatto per gli appassionati degli shmup vecchio stile, non troppo moderno ma neanche troppo datato.
- **Fantasy - 1981 - US, JP - Arcade.** Altro titolo proveniente dall'epoca d'oro delle arcade, per tanto costruito intorno allo stesso hardware di **Vanguard** e **Sasuke vs. Commander** (rilasciato in questi DLC), questo titolo offre un gameplay incredibilmente vario che si rifà principalmente ai più popolari **Donkey Kong**, **Jungle Hunt** e lo stesso **Vanguard**, in cui un ragazzo corre dietro alla sua sfortunata ragazza che viene rapita da pirati, scimmioni e tribù di cannibali. Come il precedente successo arcade **SNK**, **Fantasy** include l'innovativa feature di **continue**, **chiare** (ed esilaranti) **linee vocali** e persino, in un livello, parte della popolarissima hit disco "**Funkytown**"! Un altro titolo storico che, come **Vanguard**, possiede quella magia capace di portarci in un'epoca in cui ci si stupiva con poco fatta principalmente di giochi elettronici, code interminabili dietro a un cabinato, senza cellulari e senza internet.
- **Munch Mobile/Joyful Road - 1983 - US, JP - Arcade.** In questo strano gioco dai toni "pucciosi" controlleremo un'automobile **senziente dalle braccia elastiche**, utili per raccogliere **mele**, **ciliegie**, **pesci**, **sacchi di soldi** e **taniche di benzina** ai bordi della strada. **Munch Mobile** è un gioco particolarmente difficile, soprattutto perché la strada è piccola e l'uscita fuori strada comporta la perdita di una vita, ma se si è bravi potremo arrivare addirittura agli uffici della **SNK**! Il gioco, inoltre, tenta di sensibilizzare i più piccoli riguardo i temi dell'**ambiente** e dell'**inquinamento**: una volta raccolto e mangiato un oggetto commestibile possiamo guadagnare molti più punti se getteremo i suoi resti nei cestini della spazzatura riallungando le braccia verso questi oggetti sparsi nei per i bordi della strada. L'ironia sta proprio nel fatto di come un'automobile, un oggetto artificiale, riesca ad essere più

pulita di certe persone!

- **Ozma Wars - 1979 - INT - Arcade.** Questo titolo, il più vintage di questa collection, è un **fix shooter** sulla scia di **Space Invaders**, il primo gioco che imitò il successo arcade della **Taito**. **Ozma Wars** nacque dall'impossibilità di **Taito** di produrre abbastanza cabinati e tabletop di **Space Invaders**; **SNK**, in mezzo alle tante compagnie che acquistarono i diritti per produrre **Space Invaders** al fine di aiutare **Taito** con la distribuzione, creò parallelamente sullo stesso hardware un kit di conversione per offrire ai giocatori delle sale giochi, che erano colme di cabinati di **Space Invaders**, un'esperienza diversa e lanciarsi nel mercato come un nuovo produttore, al pari di **Taito**, **Sega** e **Nintendo**. Aniché far fuori una schiera di alieni come nel popolare arcade, **Ozma Wars** innova il concetto proponendo navicelle, più dettagliate e sullo stile dei caccia spaziali di **Star Wars**, che come in uno shooter moderno scendono dall'alto verso il basso, sparano con più frequenza e persino di riducono la loro *hitbox* mettendosi di taglio (come quando si premono "L" e "R" in **Star Fox**) o addirittura rendendosi invisibili per qualche secondo; probabilmente, però, l'innovazione più grande di questo titolo fu quella di offrire dei livelli sempre diversi e la barra di energia, che si ricarica attaccando la nostra navicella alla più grande nave madre. Il modesto successo di questo gioco, primo vero loro titolo originale, spinse la **SNK** a puntare sempre più in alto e **Ozma Wars** rappresenta in tutto e per tutto l'inizio della compagnia che noi oggi conosciamo e amiamo.
- **Paddle Mania - 1988 - INT - Arcade.** Probabilmente uno dei primi crossover della storia, ma non come intendiamo oggi un **Super Smash Bros.**: **Paddle Mania** mette faccia a faccia, in un campo chiuso in cui la palla non può andare fuori campo, giocatori di **tennis**, **pallavolo**, **pallanuoto**, **sumo** e **persino surfisti!** Nonostante le bizzarre premesse lo scopo del gioco è comunque molto semplice: mandare la palla nella porta avversaria, esattamente come in **Pong**. Sebbene il gioco originale prestava due tasti per muovere la racchetta da destra verso sinistra e viceversa, sul Nintendo Switch si è deciso di optare per dei controlli **twin stick** che rendono l'esperienza un po' tediosa e non realmente gradevole. L'esperienza del twin stick è portata avanti in tutta la collection, ma probabilmente **Paddle Mania** è il gioco a cui meno serve questa feature!
- **Sasuke vs. Commander - 1980 - INT - Arcade.** Altro innovativo gioco arcade della **SNK**, costruito ancora una volta sullo stesso hardware di **Vanguard**, **Sasuke vs. Commander** è ancora una volta un gioco simile a **Space Invaders**. Invece di conformarsi a uno stile sci-fi, come andava di moda ai tempi, questo titolo offrì al giocatore uno scenario tipicamente giapponese con **shogun**, il carattere "grande" che si vede in lontananza (che segnala il culmine della **fiesta dei morti di Kyoto**) e gli immancabili **ninja**. Alla fine delle schermate di combattimento, in cui i **ninja** lanceranno a **Sasuke** gli iconici **shuriken**, apparirà un nemico più tenace e più grande; per tale motivo si dice che **Sasuke vs. Commander** introdusse il concetto di **boss** al termine di un livello. Un altro gioco che ci racconta le origini delle arcade.
- **Time Soldiers/Battle Field - 1987 - US, JP - Arcade.** Ancora una volta un **top-down shooter** sulla scia di **Ikari Warriors** con la differenza che lo **stick ruotante** qui montato ruota in 16 direzioni anziché in 8 come in tutti i giochi con questa caratteristica che abbiamo visto in questa collection. **Time Soldier** offre un campo di gioco più ampio e perciò possiamo muoverci in tutte le direzioni che vogliamo. Ovviamente, come il titolo ci suggerisce, questi futuristici combattenti - uno dei quali, dall'alto, sembra **Pegasus** dei **Cavalieri dello Zodiaco** - si spostano nel tempo per salvare i loro compagni, alcuni di loro in un'antica **Roma** popolata da soldati romani e persino creature mitologiche! Anche se il gameplay, dopo aver giocato ai vari **Ikari Warriors**, **Guerrilla Wars** e **TNK III**, può risultare ripetitivo almeno ci consola il

fatto che qui il ritmo si presenta un po' più veloce, con una difficoltà attenuata e una grafica più dettagliata.

- **World Wars - 1987 - INT - Arcade.** Sequel di *Bermuda Triangle*, il gioco, che gira sulla stessa arcade board, presenta le medesime caratteristiche del suo prequel ma con una navicella più piccola. Il **concept della nave madre** fu abbandonato in favore di un gameplay più fruibile e classico, con **power up** e **proiettili più facilmente evitabili**; viene abbandonata anche la componente del viaggio nel tempo in favore di un più semplice viaggio intorno al mondo, anche se mantiene le stesse componenti **sci-fi**. Da provare indubbiamente.

The future is now!

Come abbiamo visto, la collection (che include anche *Beast Busters* e *SAR: Search and Rescue I*) prende in considerazione un periodo poco conosciuto della storia della **SNK** ma ciò non toglie che sono comunque **32 grandi giochi** che vi possono regalare ore e ore di gameplay di stampo prettamente arcade, ormai quasi del tutto perduto. La presentazione e le funzionalità di questa collection sono veramente superbe e ci sono comunque diversi giochi in grado di giustificare l'acquisto per **Nintendo Switch e PS4**, primo fra tutti *Crystalis*. Non sarà forse una collection che interesserà ai più giovani (a parte i più virtuosi interessati a "studiare la storia") ma vi garantiamo che è un gran salto nel passato e, per chi non conosce la **SNK**, una vera e propria lezione sulla loro storia e sulla loro eredità che ancora oggi influenza il panorama videoludico mondiale.

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

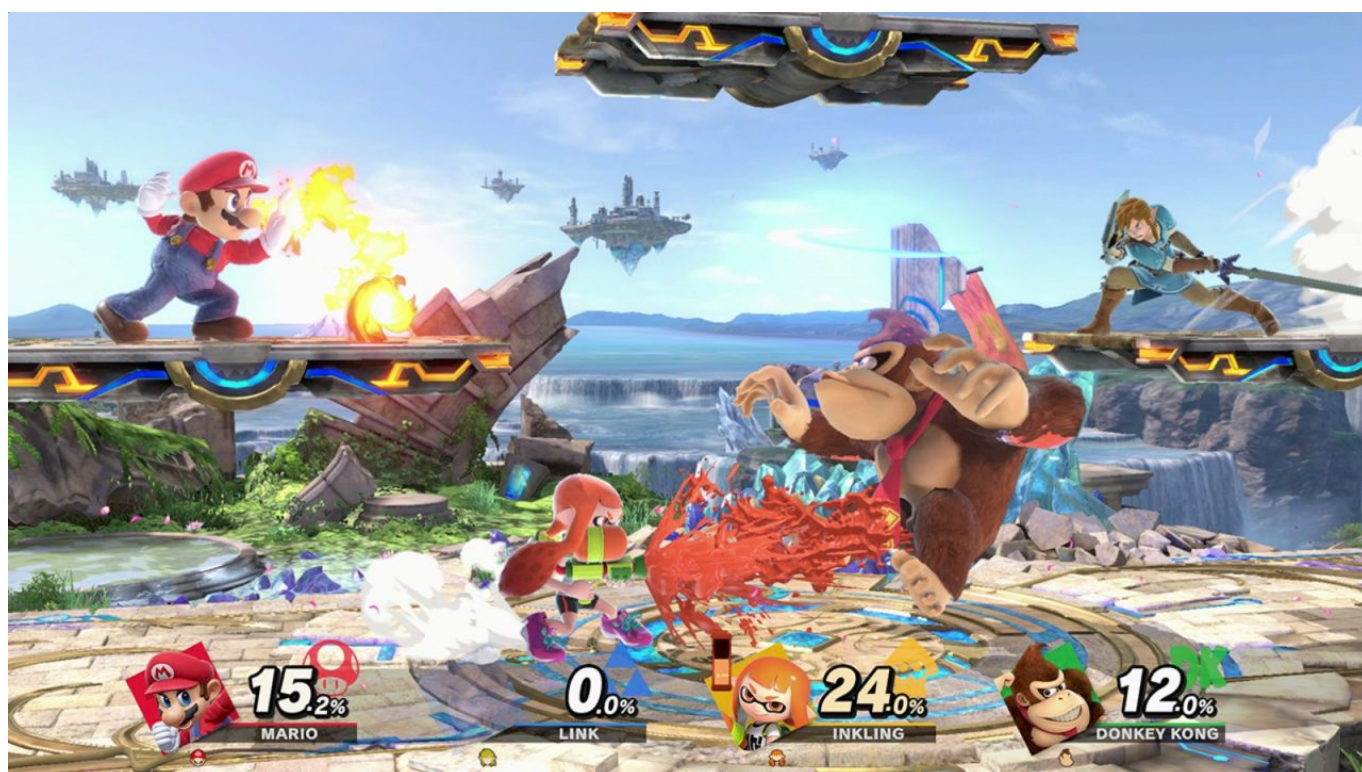
Come abbiamo già menzionato, il gameplay è quello del velocissimo **Super Smash Bros. Melee**, e ciò da per scontato che gli scivoloni casuali, presenti invece in **Brawl**, qui non sono presenti. Il sistema di combattimento, lo stesso sin dai tempi del **Nintendo 64**, differisce sia dai più classici 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 **concederemo 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).

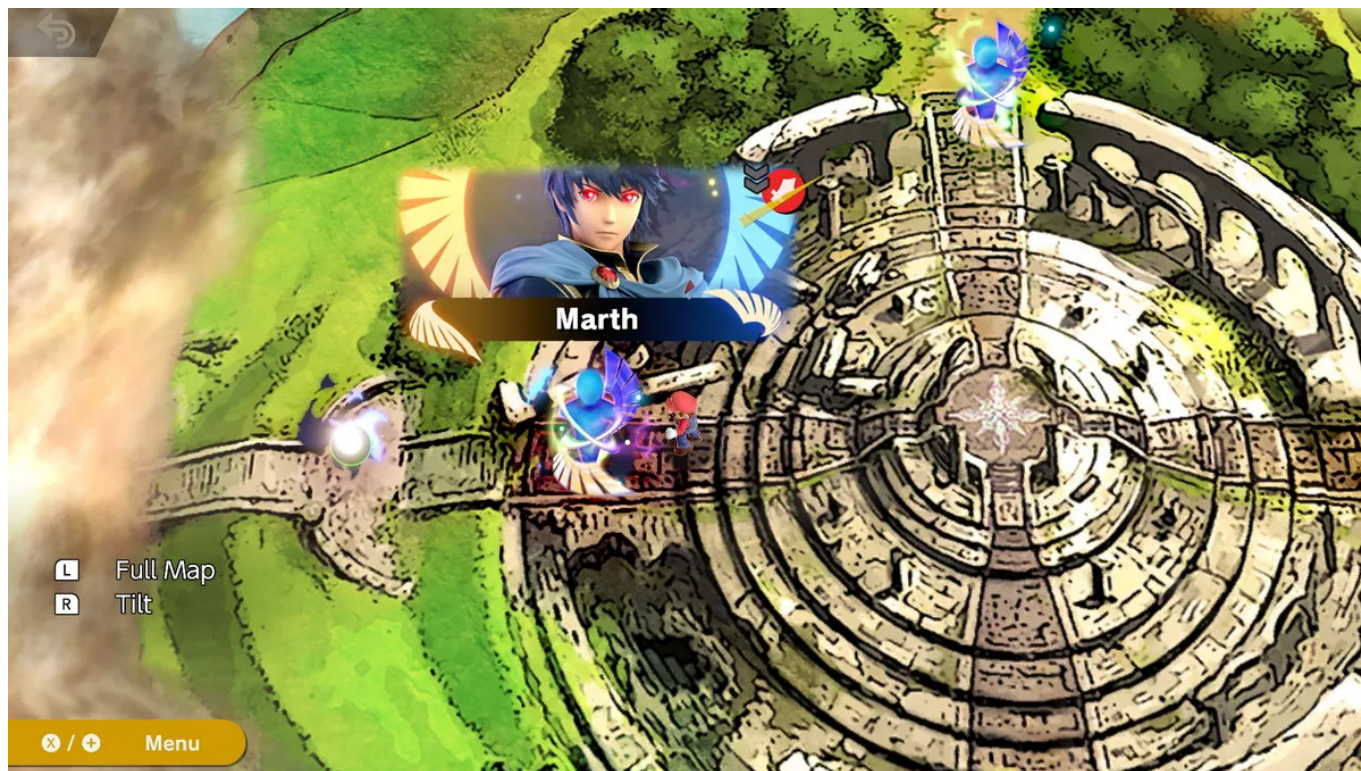
Ogni **spirito combattente** ha degli slot, da uno a tre, a questi possiamo assegnare gli **spiriti aiutanti**: questi modificheranno ancora di più l'esperienza di gioco migliorando un nostro determinato aspetto, come l'**aumento della potenza degli attacchi fisici, frontali, in corsa, alzare la difesa 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, apparendo 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 (perora), 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 congelato, 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 offerti 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.



Coffence

Ma è un picchiaduro? No! Ma allora cos'è?

Dovremmo chiederlo direttamente agli sviluppatori di **Sweet Bandits Studio**, perché noi, vi giuro, non lo sappiamo davvero.

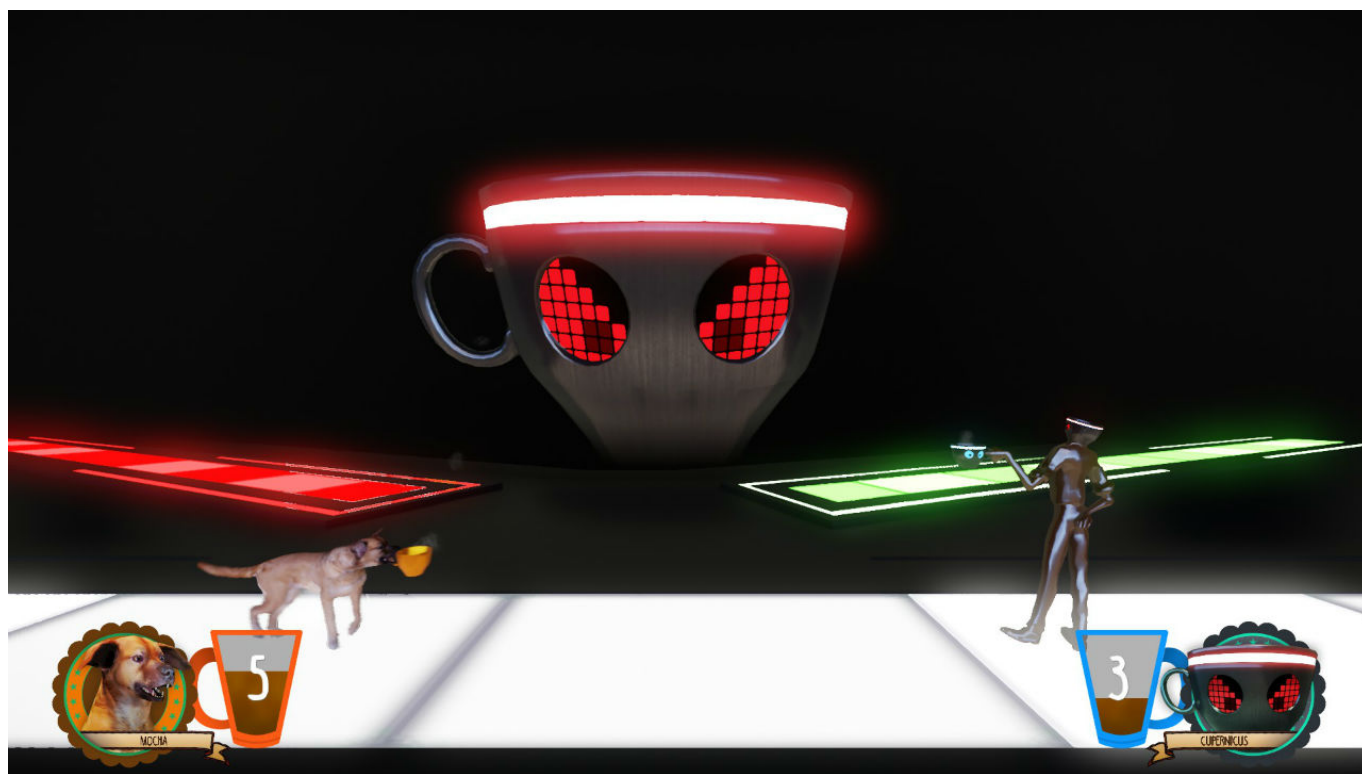
Adesso chiudete gli occhi, ispirate con il naso lentamente e buttate fuori con la bocca; ripetete il processo un paio di volte, chiudete gli occhi e provate a immaginare: pessima giocabilità, grafica da far accapponare la pelle ai modelli poligonali dei calciatori di **Actua Soccer**, longevità che neanche fai in tempo a dire «oh ma sto gioco è proprio una...» che, toh, lo hai già completato con tutti e 5 i personaggi, altrettanto bruttini a dirla tutta. Magari sei stato così veloce che hai anche provato a giocarlo online, senza successo (fino al momento della scrittura di questa recensione ho cercato

ripetutamente giocatori online senza mai trovarne uno).

Insomma, **Coffence** è tutto quello che di peggio potevo aspettarmi da un videogioco.

Il gioco

Andiamo per gradi, partendo però dal presupposto che del “cos’è **Coffence**”, io non lo so davvero. Una storia asettica e insensata nella sua completezza, ci narra di 5 baristi - di cui uno, attenzione, è un cane - che sono alla ricerca del chicco di caffè perfetto per la loro miscela. I fantastici 5 quindi, arriveranno perfino a scontrarsi nello spazio (suppongo sulla luna, ma mi raccomando, che non vi venga in mente di chiedervi COME siano riusciti ad arrivarci) e successivamente, all’interno dell’astronave di **CUPernicus** (il ridicolo boss finale che si rigenera, senza alcun motivo, per ben 3 volte; in effetti, visto che il gioco è così divertente, questo aiuta sicuramente!). La durata del completamento dell’intero roster di personaggi e quindi del gioco, è di circa **15 minuti**.



La Giocabilità

In **Coffence**, ci dovremo scontrare a suon di “**tazzate**” - attenzione amici, perché questo termine si avvicina molto a quello che penso di questo gioco - cercando di colpire la tazza del nostro avversario per fargli cadere o far volare per aria le gocce di caffè al suo interno, vincendo in questo modo il match. Il gioco prevede diversi tasti funzione sul joypad, personalmente ho giocato per tutto il tempo utilizzando sempre 2 tasti e saltellando qui e là giusto per raccogliere le gocce, non ho assolutamente sentito la necessità di trovare altre strategie di attacco. Le mie partite si possono descrivere così: scivolata, tazza rotante, salto e goccia (la felicità...).

Se proprio devo spendere 2 parole a favore del gioco, credo che ci si possano passare **dei bei secondi** di divertimento nella modalità **multiplayer** in 4 giocatori, una sorta di “**brawl**” tutti contro

tutti. Ricordando però, che nei server non c'è nessuno a giocare, e dovrete quindi trovare altri 3 amici per giocare in locale, o altri online, su invito, sempre che siano disposti ad acquistare il gioco.



Graficamente?

Per me va bene tutto, ma sono fermamente convinto che concepire un gioco **nel 2018**, deve sottintendere anche il rispetto di un certo standard qualitativo. Modelli poligonali, texture e animazioni lasciano l'amaro in bocca sotto ogni punto di vista. Anche artisticamente, la caratterizzazione dei personaggi non ha alcun senso, un cane, la donna pirata, il tipo affarista, un boscaiolo e un nerd: prendiamo un po' di qui, un po' di li e frulliamo per benino. Ma cos'è, la sagra del minipimer?

Almeno l'audio

Quantomeno il sonoro del gioco, purché sia molto ordinario, accompagna bene il ritmo dei combattimenti. Gli FX purtroppo invece, non splendono certo per la loro bellezza: dopo diversi minuti di gioco infatti, avrete in testa solo il rumore delle gocce di caffè all'interno delle tazze o per terra (riproducendo praticamente lo stesso suono).

Concludendo

Mi sento di dire che in tutta onestà, non consiglierei mai l'acquisto di **Coffence**. Un videogioco che costa davvero troppo (**12,99 € su Steam**) per la pochezza che trasmette al giocatore. Potrebbe trovare la sua vera dimensione nel multiplayer in 4 giocatori, ma non credo che in ogni caso ne possa valere la spesa.



[Puzzle Fighter](#)

Chi l'ha detto che i migliori developer lasciano al **mercato mobile** solo le briciole? Dalle abilissime mani di **Capcom** arriva **Puzzle Fighter** per **iOS** e **Android**, una nuova versione del popolare **puzzle game competitivo Super Puzzle Fighter II Turbo** lanciato nel 1996 per **Arcade**, **Sony Playstation** e **Sega Saturn**; questo nuovo titolo prende decisamente le mosse dal succitato gioco quello che mise le basi tanto tempo fa, al qualesono state aggiunte un tante **nuove meccaniche**, **elementi RPG** e, da buon titolo mobile, anche le **microtransazioni**. Come lo fu il suo predecessore (che uscì più in avanti anche su **Xbox 360** e **Playstation 3** in versione **HD Remix**), anche questo è una frizzante festa a tema **Capcom** e la lista degli invitati vede personaggi che vanno dalla saga di **Street Fighter**, a **Darkstalkers**, per finire con **Dead Rising**, **Mega Man**, **Devil May Cry**, **Ace Attorney** e persino **Viewtiful Joe**! Diamo uno sguardo a questo unico **puzzle game** che mischia gemme colorate e botte da orbi!



Ti spiezzo (le gemme) in due!

Il gioco ci mette sempre di fronte a un avversario, che sia un AI o un giocatore online, e il nostro obiettivo è mandarlo al tappeto. Per sferrare i colpi bisogna disporre le **gemme colorate**, che cadranno dall'alto come in **Tetris**, in quadrati o rettangoli, evitando il più possibile di lasciare spazi incompleti, per poi farle esplodere con le **gemme crash** (una sorta di "bomba" per ogni specifico colore) e sgomberare il nostro campo di battaglia; più è grande il nostro agglomerato, che si unirà in un'unica più grande **gemma power**, più forte sarà il nostro colpo, e lo sarà ancora di più se riusciremo a fare esplodere a catena un'altra serie di gemme di un altro colore. I nostri colpi, come in un **fighting game** che si rispetti, non solo produrranno un danno nella barra d'energia avversaria, ma riempiranno il campo avversario di **gemme timer** (sorta di gemme fantoccio che diventeranno delle normali gemme solo dopo un conto alla rovescia); inoltre, ogni volta che faremo esplodere delle **gemme**, avremo la possibilità di riempire una nostra **barra speciale** che, una volta pronta, ci permetterà di eseguire un **super attacco** che arrecherà al nostro avversario un grossissimo danno (anche se non verrà inviata alcuna **gemma timer**).

L'obiettivo del vecchio titolo era semplicemente quello di riempire il campo avversario di **gemme timer** al punto da otturare l'ingresso per le nuove **gemme**; qui invece hanno decisamente voluto dare molta più importanza all'aspetto "Fighter" nel titolo. Se sulle vecchie console casalinghe dovevamo semplicemente scegliere un personaggio in base al **pattern del contrattacco** (legato appunto alle **gemme timer**) qui invece vengono date al giocatore molte più possibilità di personalizzare il proprio stile di gioco; ogni combattente, che potrà essere affiancato da altri due personaggi, avrà un'**affinità** con un colore specifico e ciò significa che, se fatto esplodere, produrrà più danno rispetto agli altri colori (che sono **quattro** in tutto); se uno o due personaggi di supporto avranno lo stesso **colore affine** allora i danni, sempre per gli agglomerati di quelle particolari gemme, saranno davvero semi-irreparabili.

C'è dunque molta preparazione prima della battaglia vera e propria ma dovremo forse dedicare ancora più tempo a potenziare i personaggi. Al termine di ogni battaglia vinta, online o single player, otterremo in premio delle carte per le mosse speciali (come i più classici **Hadouken** o uno **Psycho Crusher**) con le quali potenziare i nostri personaggi preferiti e aumentare i nostri punti esperienza; raggiunto un certo numero di carte ci toccherà comunque pagare una determinata somma per rendere effettivo il potenziamento della singola mossa e, rendendo effettivi anche l'aggiunta dei punti esperienza al profilo del personaggio, potremo anche salire di livello. Ogni combattente ha, in totale, **5 carte** ma, durante le battaglie, potrà equipaggiare solamente due di queste e starà dunque

a noi scegliere quali: se favorire un danno maggiore a un particolare effetto (come il prolungamento del countdown delle **gemme timer**), se scegliere una **carta rara** e potente a una più comune ma potenziata... le possibilità sono molteplici e in questo il gioco stupisce non poco.



Modernità o Tradizione?

Il *landscape* videoludico è cambiato radicalmente da quel lontano e più spensierato 1996; stiamo ovviamente parlando delle solite odiose **loot box** e le **microtransazioni**. I premi che otterremo a fine battaglia saranno solitamente **monete**, **gemme** (la seconda valuta, come tipico dei giochi mobile) e qualche **carta**, rara o comune, per le **mosse speciali**; ci saranno poi alcune volte, ad

esempio durante alcuni eventi o in occasione di alcuni obiettivi soddisfatti, in cui otterremo dei **forzieri** con dentro oggetti ancora più pregiati come **skin alternative** per il *roster* che abbiamo sbloccato finora o la carta di un nuovo personaggio. Dovrebbe essere un evento gioioso ma lo sarà solamente se il nuovo personaggio avrà la stessa **affinità** dei combattenti che solitamente utilizziamo; la scelta più saggia sarà quella di mettere da parte quel personaggio in attesa di ottenerne almeno un altro con il suo stesso **colore affine**. Tuttavia le **loot box** più comuni saranno spesso indirizzate a quel nuovo personaggio, e dunque ottenere le carte che ci servono per potenziare i nostri combattenti abituali, per sconfiggere se non altro gli avversari che si fanno sempre più forti della modalità online, sarà sempre più difficile.

Il nostro account avrà dei punti reputazione che ci sistemeranno in una determinata **lega** (bronzo, argento, oro, e così via) dunque il *matchmaking*, per le battaglie in rete, è sempre ben equilibrato; a ogni modo, si arriverà sempre al punto di potenziamento dei personaggi più nuovi che il gioco vorrà, perciò finiremo in una sorta di limbo in cui non potremo né potenziare i nostri personaggi abituali (in quanto l'*outcome* casuale dei premi li ignorerà quasi del tutto), né vorremo usare quelli nuovi perché sono troppo deboli rispetto al rango della lega e potremmo non avere il supporto della stessa affinità. A questo punto avremo due semplici alternative: o continuare a brancolare nel buio, in attesa delle giuste carte, o cedere alle tentazioni delle **microtransazioni**.

L'*in-game shop* ci permetterà di comprare **carte, forzieri e valute**; potremo barattare le già citate **gemme** con le **monete** che ci servono principalmente per le carte (sia per acquistarle dal negozio che per potenziarle) ma per comprare i due restanti elementi nello shop ci serviranno le prime. Se il giocatore non vorrà combattere centinaia di battaglie per ottenere le **gemme**, potrà acquistarle a manciate con i soldi veri e sudati (ma i bravi gamer di ogni età graviteranno via da questi moderni artifici)! Inoltre, da buon mobile game che si rispetti, la nostra routine videoludica sarà sempre limitata: ogni circa **6-8 ore** si aggiorneranno sia le **3 battaglie contro il computer**, che serviranno per ottenere dei **punti missione** che ci faranno ottenere, di tanto in tanto, determinate loot box rare, e i **6 premi** per le **battaglie online**, che potremo continuare anche una volta terminati i premi solamente per ottenere qualche spicciolo e punti reputazione.

Se vogliamo rinfrescare i **premi online** e le **sfide contro il computer** ci toccherà cedere delle gemme e, come abbiamo già scritto, sono sempre più difficili da ottenere.



Kawaii o Kě'ài ?

Il gioco si presenta bene, la grafica presenta uno stile sul **cel shading** con un art style **chibi** (le cui caratteristiche, prettamente nipponiche, sono i piccoli corpi e le grandi teste) ben curato; tuttavia l'aspetto generale del gioco sembra un po' low cost e dozzinale. A primo acchito potrebbe sembrare che la nota compagnia giapponese possa aver commissionato il titolo a qualche sviluppatore cinese, uno di quelli che abbia molta esperienza nel mercato mobile, ma così non è: il gioco è stato sviluppato e distribuito direttamente da **Capcom**. Ci si chiede dunque come mai uno sviluppatore di rango si sia limitati così tanto nel **comparto grafico** e presenti, dunque, un gioco che sembra sviluppato con un budget molto ocntenuto; forse si sarebbe potuto fare molto di più ma, chissà, probabilmente si è scelto questo stile per porsi meglio al sempre più grande mercato videoludico asiatico (cinese in primis). Ad ogni modo, le arene e l'atmosfera generale fanno di **Capcom**, i

rimandi ai singoli giochi sono ben riconoscibili ed è tutto molto grazioso. Allo stesso modo i **temi musicali** risultano ben composti e molto curati: ci sono tanti rifacimenti dei temi più familiari nonché tanti nuovi temi composti per questo gioco. Lo stile musicale si mantiene per lo più sull'**elettronica** ma ci sono tanti pezzi che si affacciano al **metal** che potrebbero piacere molto ai fan dei **Dream Theater**, **Symphony X** o **Ayreon**; mettete gli auricolari e godetevi lo spettacolo!



Una gemma è per sempre

In definitiva, **Puzzle Fighter** è nel complesso davvero un bel gioco: la base è rimasta più o meno la stessa dell'originale, e le aggiunte portano questo titolo verso una più nuova e moderna dimensione.

Il gioco è molto supportato, l'utenza è molto attiva e gli sviluppatori rilasciano spesso aggiornamenti con nuovi personaggi, eventi speciali o semplicemente per curare qualche piccolo errore nella programmazione.

Tuttavia, così come la modernità porta cose belle, ne porta anche di meno apprezzabili: le **microtransazioni**, la **doppia valuta**, le **loot box**, l'*outcome random* e questo "controllo della routine videoludica" sono sempre cose che fanno storcere il gioco ai giocatori di vecchia data e ai puristi. Gli stessi, però, specialmente quelli che hanno amato **Super Puzzle Fighter II Turbo**, potranno almeno finalmente apprezzare la convenienza di giocarlo sul proprio smartphone in ogni luogo; **Puzzle Fighter** è un gioco che può piacere sia alle persone che viaggiano spesso, e hanno dunque poco tempo per giocare ai videogiochi, sia ai giocatori più assidui in cerca di sfide sempre più avvincenti. Ci sentiamo però di dire (e questo è un personalissimo parere di chi scrive) che questo nuovo titolo non è da considerarsi migliore dell'originale: le tante nuove aggiunte migliorano certamente il gameplay, però ciò che rendeva **Super Puzzle Fighter II Turbo** eccezionale era proprio la sua semplicità e la sua accessibilità. Il sistema del **colore affine**, per quanto interessante possa sembrare, può allontanare gli utenti un po' più casual e rallentare l'andamento di un gioco abbastanza frenetico, portando il giocatore a dare spesso la precedenza al suo colore e a mettere in secondo piano, in un certo senso, gli altri tre; inoltre le aggiunte **RPG** sono molto belle e donano indubbiamente molta profondità al titolo ma ciò può essere forse un po' fuori contesto per un **puzzle game** come questo.

Troverete **Puzzle Fighter** gratuitamente sia nell'**App Store** che nel **Play Store** e vi consigliamo tantissimo di scaricarlo e provarlo; tuttavia vi consigliamo anche di dare uno sguardo o provare (se ci riuscite) l'originale su **Playstation** e **Saturn** o **PS3** e **Xbox 360** in veste **HD Remix**, giusto per avere anche voi una visione d'insieme più completa e un giudizio più fermo.



Brawlout

Nel composito panorama dei giochi indie, non ne spiccano tanti che si possano annoverare alla categoria dei picchiaduro: per questo è un piacere **Brawlout**, un picchiaduro indie sviluppato da **Angry Mob** e prossimo all'uscita.

Entrato in early access su **Steam** nei primi mesi del 2017, e già rilasciato per Nintendo **Switch** lo scorso 19 Dicembre, l'uscita di **Brawlout** è prevista per tutte le console di ultima generazione (**PS4**, **Xbox One**) e per **PC** nel corso del 2018.

Brawlout è un picchiaduro che prende chiaramente ispirazione dal famosissimo **Super Smash Bros**, titolo Nintendo che ha rotto gli schemi dei tradizionali picchiaduro e ha creato un sottogenere tutto suo, con un gameplay unico e innovativo su tutti i punti di vista.

Brawlout è per certi versi un clone del celebre **Super Smash Bros**, ma non tutti i cloni sono delle brutte copie, anche se **Brawlout** non riesce a eguagliare il modello di riferimento sul piano del divertimento e della sfida. Perché?

Il titolo di Angry Mob non presenta intanto item utilizzabili in battaglia, non esistono armi da raccogliere, bombe da lanciare, oggetti che diminuiscono la percentuale o che evocano degli "aiutanti" che utilizzano una mossa speciale, componente che era invece molto importante nel gioco Nintendo.

Ciò trasforma **Brawlout** in un semplice picchiaduro senza l'indicatore di vita, in cui lo scopo dei giocatori è quello di buttare fuori dalla mappa l'avversario utilizzando solamente attacchi primari, secondari e combo.

Il gioco è tutt'altro che noioso, dopo un paio di partite si prende confidenza con i comandi che risultano semplici e immediati. Questo lo rende un gioco adatto a tutte le età, visto che non bisogna imparare combinazioni di tasti che permettano la riuscita di un determinato attacco. In **Brawlout** esistono solamente un **attacco primario**, un **attacco secondario**, una serie di **semplici combo** e una **modalità Furia** che ogni giocatore potrà utilizzare quando l'apposito indicatore sarà completamente carico.



Brawlout, in questa fase di early access, ha disponibili solamente **8 personaggi**, quasi tutti zoomorfi e tutti con abilità e mosse diverse.

Per esempio: **Pico**, una **rana wrestler**, crea dei tornado per intrappolare il nemico e può utilizzare la sua lingua per avvicinare l'avversario o per appiccicarsi a lui e volargli contro; **Olaf Tyson**, un **grosso tricheco** accompagnato da un **pinguino**, ha l'abilità di congelare l'avversario, ricoprire il proprio pugno di ghiaccio per poi attaccare l'avversario, e quella di creare una lastra di ghiaccio per salvarsi da una caduta (una delle abilità più utili all'interno del gioco, a parer mio);

Tra i personaggi disponibili c'è anche il protagonista del gioco **Hyper Light Drifter**, che brandisce una spada e riesce a creare uno scudo atto a proteggerlo dagli attacchi nemici e che, se utilizzato vicino all'avversario, è capace di infliggere danni.

In tutto i personaggi utilizzabili nel gioco completo saranno **18**, ma durante l'accesso anticipato non sono stati resi disponibili tutti quanti.

I personaggi si daranno battaglia in varie arene, e ognuno ha il proprio stage che riproduce le ambientazioni in cui vivono i vari animali di riferimento. Le arene hanno tutte la stessa struttura e si differenziano per skin e ambienti di contorno.

Una **nota dolente** è costituita attualmente dalla modalità online del gioco che, seppur in early access, dovrebbe garantire almeno un **matchmaking online decente**, per potersi confrontare con giocatori di tutto il mondo: purtroppo anche dopo decine e decine di minuti di attesa per una partita online non si riesce a trovare alcun avversario e si è costretti a giocare una **partita in lan** o una partita **Player vs CPU**.

Sembra un controsenso, visto che gli stessi sviluppatori hanno puntato molto sulla community, creando anche un server su **Discord** per poter accogliere tutti i giocatori che volessero trovare un compagno di squadra o per chi si voglia cimentare in sfide per mettersi alla prova.

In conclusione: mi sento di consigliare questo gioco a chi non abbia una console Nintendo per poter giocare a *Super Smash Bros.*, visto che *Brawlout* è un'alternativa molto valida se messa a confronto ad altri indie del genere, ma aspettiamo la release definitiva per poter valutare con completezza un titolo dalle premesse certamente interessanti e che può offrire un buon livello di sfida e divertimento.

[Brawlout e Hyperlight Drifter approdano su Switch](#)

Brawlout, il picchiaduro fortemente ispirato a *Super Smash Bros* e da qualche tempo disponibile in early access su **Steam** arriverà entro la fine dell'anno anche sulla console ammiraglia di **Nintendo**.

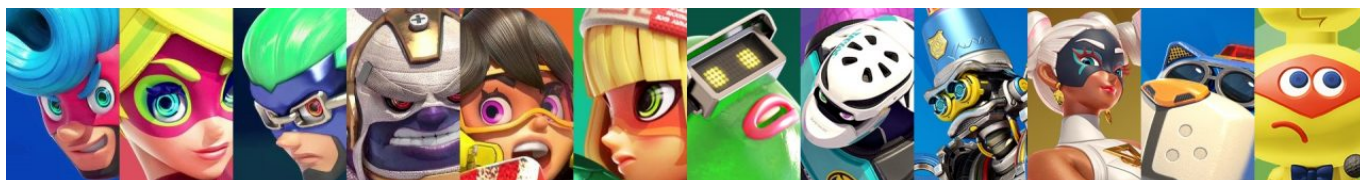
L'annuncio è arrivato oggi insieme ad un nuovo trailer interamente dedicato al protagonista di uno degli indie più di successo degli ultimi anni, **Hyper Light Drifter**, il quale si andrà ad aggiungere dunque al roster dei personaggi in un titolo che avrà **Match casuali liberi**, un sistema di **ranked match** completo di **classifiche regionali**, lobby private di 2-4 giocatori dove allenarsi, il **Brawlout Network** attraverso il quale controllare le proprie statistiche e replay e la **Brawlout TV** per assistere alle partite e ai replay degli altri giocatori.

Nell'attesa dell'arrivo di un nuovo capitolo della saga da cui il gioco trae ispirazione, **Brawlout** potrebbe rappresentare un degno, anche se momentaneo, sostituto.

[ARMS - Global Testpunch](#)

Durante lo scorso weekend (precisamente sabato 27 maggio e domenica 28 maggio) si è tenuto il primo **Global Testpunch** di **ARMS**, nuovissima IP di casa **Nintendo** dedicata a rocamboleschi combattimenti guidati dai **Joy-Con**. **ARMS** è un picchiaduro nel quale, classicamente, ogni giocatore dovrà scegliere il proprio "campione" per poter abbattere il nemico. Nel testpunch sono presenti ben **7 dei 10 personaggi del gioco completo**, ognuno con abilità e armi diverse:

1. **Ribbon Girl**: riesce a eseguire più salti mentre si trova a mezz'aria e può anche lanciarsi in picchiata contro l'avversario.
2. **Spring man**: quando la sua energia è poca, i suoi pugni rimangono sempre carichi.
3. **Ninjara**: se scatta durante un salto si teletrasporta, se quest'ultimo para un colpo si teletrasporta automaticamente.
4. **Master Mummy**: è immune agli stordimenti anche se incassa dei colpi, quando para ripristina la sua energia.
5. **Min Min**: se scatta in aria può eseguire un calcio che respinge tutti i tipi di attacchi, quando accumula energia il suo braccio diventa un drago.
6. **Mechanica**: se si tengono premuti i pulsanti per il salto e per lo scatto, quest'ultima riesce a "galleggiare" in aria. La sua tuta le permette di non essere stordita.
7. **Twintelle**: mentre carica la sua energia Twintelle può rallentare i colpi in arrivo, può anche effettuare un attacco mentre si trova a mezz'aria.
8. **Byte & Barq**: quando byte usa barq per saltare, può respingere pugni e saltare più in alto.
9. **Kid Cobra**: se scatta mentre è caricato, quest'ultimo effettua una scivolata, ha uno scatto davvero lento ma ha un salto fuori dalla norma.
10. **Helix**: può estendere o appiattire il suo corpo tenendo premuto rispettivamente i pulsanti salto o scatto.



Il gioco presenta diversi tipi di modalità:

- **Modalità classificata** (non presente nel Testpunch)
- **Scontro 1vs1**
- **Scontro 2vs2**
- **Tutti Contro Tutti** (in questa modalità i giocatori potranno essere 3/4).
- **Pallavolo** (1VS1, 2VS2), nella quale si dovrà evitare di far cadere la palla nella propria metà campo.
- **Basket** (non presente nel Testpunch): obiettivo di questa modalità è quello di mandare all'interno del canestro l'avversario. Si possono ottenere dai 2 ai 3 punti (dipende dalla distanza), il primo che arriva a 10 punti vince.
- **Tiro al bersaglio** (non presente nel Testpunch): quest'ultimo consiste nel colpire i bersagli e accumulare più punti dell'avversario entro lo scadere del tempo.
- **La sfida dei 100** (non presente nel testpunch)

Durante gli scontri verranno droppati degli **oggetti** che possono aiutarci o metterci in difficoltà, da una bomba incendiaria o un ordigno elettrizzante, una bibita d'assalto che riempie l'indicatore della mossa speciale, una bibita curativa, etc...

Il gioco si preannuncia abbastanza competitivo, inoltre supporta vari utilizzi dei joy-con/pad. Si consiglia vivamente di giocarlo con i joy-con usando l'impugnatura da "box" così da poter ottenere una maggiore immersività.

I personaggi sono abbastanza equilibrati tra di loro: ognuno è dotato di 3 tipi di armi iniziali, ognuna delle quali usufruisce di un elemento di stato (elettrico/incendiario ecc.) oppure armi più veloci con danno ridotto o viceversa, accumulando le monete però sarà possibile acquistarne di altri tipi. Si possono accumulare dalle tre all'una moneta, si ottengono 3 monete in caso di vittoria, 2 in caso di pareggio e 1 in caso di sconfitta. Al termine di ogni partita ci sarà una "kill cam" che ci farà vedere l'ultimo colpo inflitto all'avversario.



Tirando le somme, già dalla prima prova si preannuncia un picchiaduro di tutto rispetto, atipico, variegato, probabilmente unico nel suo genere.

Il **secondo testpunch** sarà disponibile **sabato 3 e domenica 4 Giugno** ai seguenti orari: dalle 2:00 alle 2:59, dalle 14:00 alle 14:59 e dalle 20:00 alle 20:59.

Il gioco uscirà **il 16 Giugno** in esclusiva su **Nintendo Switch**.

Zheros

Ammettendo di essere molto patriottico quando un team italiano sviluppa un gioco e, ancor di più, quando ciò avviene in Sicilia, dove esistono pochissime case di produzione software, sono stato molto contento di provare **Zheros**, titolo sviluppato dai tipi di **Rimlight Studios**.



Storia

Il genere è quello del **picchiaduro a scorrimento** di vecchia scuola, di quelli che ai tempi si giocavano nei cabinati come *Double Dragon* e *Cadillacs and Dinosaurs*. La storia non può quindi che essere un semplice pretesto per uccidere i numerosi cattivoni di turno cercando di regalarci qualche sorriso attraverso le *cut scenes* introduttive. Nel caso in questione, il **Dr. Vendetta** vuole conquistare nuovi pianeti e i nostri due eroi hanno l'obiettivo di fermarlo.



Gameplay

I protagonisti si differenziano nell'aspetto e nelle caratteristiche secondo i più classici cliché: **Mike** è grosso, forte e resistente ma lento. **Dorian**, l'eroina, è al contrario esile, poco potente, ma molto veloce. Come nei più classici **beat 'em up**, l'intero gameplay si basa molto sul pigiare forsennatamente tasti del controller o tastiera, eseguendo all'occorrenza semplici combo o parate per deflettere i colpi nemici. È presente una piccola componente **gdr**: raccogliendo punti sotto forma di cristalli arancioni, infatti, al termine dei livelli sarà possibile potenziare una delle tre abilità del nostro eroe, quali gli attacchi in mischia, lo scudo, l'arma da fuoco. I livelli di gioco sono disseminati di ostacoli come pavimenti elettrificati, da superare con il giusto tempismo, e nemici con abilità differenti. Conoscere i punti deboli di quest'ultimi è essenziale per superare le loro difese. La difficoltà di **Zheros** è crescente ed è possibile avere dalla nostra un alleato che gioca in **coop locale** per aiutarci nell'intera campagna.



Comparto tecnico e problemi

Graficamente il titolo è semplice, ma godibile, con un 3D pulito e uno stile sicuramente riconoscibile che ricorda i personaggi de **Gli Incredibili** della **Pixar**. Anche le ambientazioni seguono lo stesso stile artistico semplice, ma peccano nel **level design**: le mappe sono infatti scarse, prive di contenuti ispirati e molto ripetitive. **Zheros** è un gioco onesto, senza troppe pretese, che raggiunge il proprio scopo senza grosse impennate verso l'alto. Sicuramente lodevole lo sforzo di cercare di divertire attraverso la semplicità delle azioni e tramite uno stile grafico simpatico, ma non si possono trascurare alcuni difetti non di poco conto: la colonna sonora è poco ispirata, e potremmo anche sorvolare, ma alcune scelte di gameplay appaiono discutibili, a cominciare dal fatto che ogni passaggio del gioco sia strutturato sempre secondo le medesime, ripetute modalità: si giunge, infatti, ogni volta in un punto specifico della mappa, il giocatore si trova circondato da un campo di

forza che non gli permette di andare oltre, e nell'arena così formatasi, si teletrasportano i vari nemici. Ripulita la zona i campi di forza svaniscono e si prosegue verso l'orda successiva, e così via innumerevoli volte. Il tutto risulta troppo ripetitivo, complici le meccaniche semplici e un **level design** poco vario e privo di elementi davvero mirabili. Come detto, il genere è quello dei **picchiaduro a scorrimento** ma, a differenza dei migliori esponenti del genere, il gioco non gode della varietà e delle situazioni grottesche che erano il punto di forza dei migliori **beat 'em up**. Carina invece la possibilità di guidare un **esoscheletro** molto potente in alcune fasi di gioco: ulteriori innesti simili avrebbero probabilmente rotto parte della monotonia in cui il gioco finisce per arenarsi. Fra le altre problematiche riscontrate vi sono poi i checkpoint, spesso troppo distanti fra loro e la scelta di non far conservare l'esperienza accumulata nei livelli. Ciò fa sì che i punti utili a far progredire il personaggio si possano raccogliere esclusivamente nel caso in cui si raggiunga un minimo valore, costringendo a rigiocare le medesime sessioni più volte per riuscire a progredire decentemente.



Conclusioni

Nonostante le buone premesse, **Zheros** non riesce a conseguire un buon piazzamento nel vasto scenario dei **beat 'em up**, necessitando probabilmente di un po' di lavoro e di uno sforzo di creatività certamente maggiore per evitare quei momenti di ripetitività che lo rendono un titolo di non lunga fruibilità, ma rimane ad ogni modo un titolo valido se si è alla ricerca di un gioco con cui trascorrere qualche ora in spensieratezza, possibilmente con un amico in coop locale (non è presente il **multiplayer online**) e dal costo contenuto.