

[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 (breve) 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 cabinati**, 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 cabinato 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 sparattutto 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, **scorrevva 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**. Anziché 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!**) 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.

Robbotto

Ultimamente mi sono dato alla macchia con i **tripla A**, per dedicarmi anima e corpo a quella tonnellata di **titoli indie** tra i quali, a volte, è possibile anche trovare delle perle di non poco interesse. Oggi è la volta di **Robbotto**, sviluppato da **JMJ interactive**; è un simpatico - e allo stesso tempo odioso - **arcade-platform** chiaramente ispirato a quel vecchio gioco arcade dei due draghetti sparabolle, chi di voi lo ricorda? Infatti personalmente, definirei **Robbotto** quasi la versione "**Dark Souls**" di **Bubble Bobble**: ovviamente non mi riferisco al genere "souls" in sé, bensì al fatto che sia davvero impegnativo riuscire a proseguire oltre un certo livello.

Dopo questa piccola premessa, andiamo a vedere più da vicino di cosa si tratta.



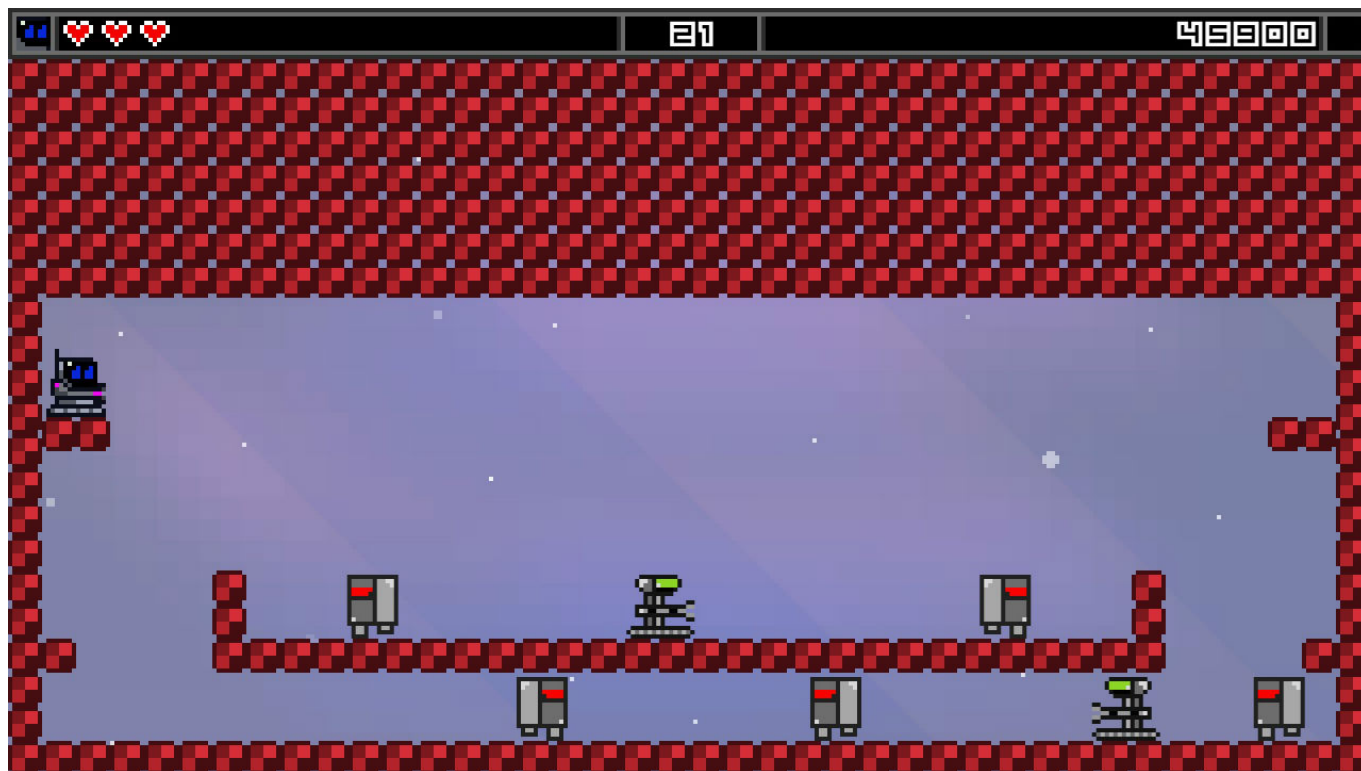
Cos'è Robbotto?

Partiamo dal fatto che il titolo del gioco, nasce semplicemente dall'unione dei nomi dei due robot che possiamo utilizzare: **Robb** e **Otto** - ... già, non ditelo a me -.

Robbotto è, come già scritto, un **arcade-platform** con grafica in stile **8-bit** con livelli procedurali, sempre più complessi andando avanti nel gioco. È possibile giocarlo in singolo o in coppia in modalità **co-operativa (online o locale)**.

I comandi sono molto semplici: in definitiva c'è un tasto per saltare, uno per sparare un dardo elettrico e un'altro per spruzzare acqua una volta elettrizzato il nemico, in maniera da metterlo completamente fuori gioco. Attraverso i **100 livelli** di gioco, si incontreranno **venti diversi nemici** da affrontare, ognuno con le proprie caratteristiche, offensive e non. **Robbotto** è uno di quei giochi che lascia illudere i propri avventori: diciamo che i primi dieci livelli alimenteranno semplicemente la vostra autostima come arcade player, i successivi faranno un po' vacillare la vostra autostima da pro-player, per poi arrivare a maledire il giorno in cui avete deciso di iniziare a videogiocare! Oltretutto questo, è un gioco che spinge l'utente a continuare a oltranza la propria partita, anche una volta perse le tre vite a disposizione: infatti al "**gameover**", si potrà continuare perdendo solo il punteggio accumulato e i progressi dell'ultimo livello in corso; in pratica senza rendervene conto potreste giocare e rigiocare lo stesso livello anche per venti, quindi, "chapeau" agli sviluppatori per la vincente strategia applicata.

Al decimo livello e poi per ogni suo multiplo, si affronterà una boss-fight, più o meno semplice (personalmente ho spesso trovato più difficoltosi i livelli di intermezzo che non le boss-fight).



Oldstyle in tutto e per tutto

Che dire, uno stile **retro**, mantenuto e rispettato in ogni suo canone: la colonna sonora, peraltro acquistabile anche separatamente su **Steam**, è composta da suoni sintetizzati, che accompagnano perfettamente il ritmo di gioco che, con i suoi colori sgargianti e quello stile **8-bit**, in qualche modo, esplicitano ulteriormente la natura **“arcade”** di **Robbotto**.

In definitiva, ritengo che il titolo proposto da **JMJ Interactive**, sia un ottimo arcade, divertente, immediato e che può dare il meglio in **co-op locale**, ma credo anche che possa esserci un **“gap”** tra il prodotto offerto e il prezzo suggerito, forse troppo alto. **Robbotto** viene venduto a circa **10 euro sull’eshop di Nintendo Switch** e **8 euro su Steam**.

[SEGA AGES: Thunder Force IV](#)

Anche su **Nintendo Switch**, come in molte altre console prima di questa, arriva la collana di giochi **Sega Ages**, una serie di release di titoli per le vecchie console **Sega** migliorati per la nuova generazione e con nuove aggiunte. Per iniziare hanno deciso di rilasciare due dei più grandi titoli per **Mega Drive**, ovvero **Sonic the Hedgehog** e **Thunder Force IV**, gioco della **Technosoft** uscito nel 1992 che andremo a recensire. La saga è in stallo dal 2008, anno dell’uscita di **Thunder Force VI**, ma grazie all’acquisto delle proprietà intellettuali **Technosoft** avvenuta nel 2016, **Sega** ha adesso modo di poter continuare la loro fantastica saga di shooter e rilasciarne i titoli chiave; dopo l’uscita di **Thunder Force III** su **Nintendo 3DS** circoscritta al solo Giappone, questa nuova uscita avvenuta lo scorso **20 Settembre** su **Switch** porta la saga ai più giovani giocatori di tutto il mondo, e quale miglior modo di presentarsi se non con [il capitolo più forte e completo della serie?](#) **Thunder**

Force IV, ora come allora, offre un'azione e una colonna sonora in grado di accelerare il vostro battito cardiaco e un gameplay fra i migliori del genere; vediamo cosa rende speciale questo titolo in questa nuova release per l'ultima console **Nintendo** che ultimamente sta rilanciando un vero e proprio revival degli **shoot 'em up**.



Una lotta all'ultimo sangue

La **federazione spaziale**, dopo gli eventi di **Thunder Force III**, è riuscita a fermare l'**impero Orn** ma con forti perdite fra le sue file. Proprio in questo momento, quando sono più deboli, un nuovo nemico si staglia all'orizzonte: i **Vios**, formati da terrestri e orniani, sferrano un attacco a sorpresa alla federazione registrando ulteriori perdite. Scoperta la loro base sul pianeta **Aceria**, la Federazione manda in avanscoperta il **Rynex** per sbarazzarsi della nuova minaccia, nonostante la navicella sia momentaneamente incompleta. Di questi risvolti, i giocatori potranno venire a conoscenza solamente connettendosi a internet e leggendo la trama da un vecchio manuale della versione **Sega Mega Drive** oppure dalle wikia degli appassionati che da anni archiviano le trame di questi shooter; **Thunder Force IV** proviene da un'epoca in cui la backstory, qualora non fosse stato possibile inserire ogni risvolto di trama all'interno del media ludico, veniva proposta nel manuale cartaceo e, sfortunatamente, il nuovo manuale online per la versione di **Nintendo Switch** non include la storia. Una volta letto quel che riguarda la cornice narrativa, ciò che avviene su schermo nelle sezioni "meno dinamiche" potrà avere un senso anche se non sarà necessario capire tutto quanto, visto che lo **Shmup** è un genere prettamente arcade; sarebbe stato carino poter includere questa backstory nel manuale digitale ma è vero anche che in giochi del genere la narrazione è veramente superficiale.

Ciò che conta in **Thunder Force IV** è il suo spettacolare gameplay: intricati livelli a velocità più o meno alta, boss battle all'ultimo sangue e ottimizzazione delle proprie risorse, ovvero i **cinque power up collezionabili**, i **satelliti (Claw)** e le **capsule scudo** da raccogliere in volo nonché la **velocità** modificabile in ogni momento. A tal proposito, è raro non poter trovare i **power-up** quando

più ci servono e perciò, anche nelle sezioni più difficili, avremo sempre modo di cavarcela; il **Rynex**, se non altro, è ricordato dai fan come una delle navicelle più potenti della saga, specialmente per il fatto che dopo il quinto livello verremo dotati della **Thunder Sword**, arma speciale che permette un colpo caricato (solo se saremo dotati dei satelliti), perciò, anche con i **power up** di base (ovvero il **twin shot**, che spara due file frontali di proiettili ed è potenziabile nella più potente **blade**, e il **back shot** che ne spara una davanti e una dietro, potenziabile anch'esso in **rail gun**) saremo sempre ben equipaggiati per ogni situazione. Ricordiamo che, come da regola della saga, all'esplosione della navicella perderemo il **power-up** corrente, perciò, proprio quando si usa l'arma più utile per gestire una determinata situazione, quello è anche il momento in cui non ci si può distrarre, neanche per grattarsi il naso. Questo capitolo presenta i livelli più avvincenti della serie, che diventano anche quelli più difficili e avvincenti; premendo "X" e "Y" all'avvio del gioco (ovvero durante l'apparizione del logo **Sega e Technosoft**) sarà possibile accedere al menù delle opzioni, e lì si potrà cambiare il livello di difficoltà (da "normale" a "facile", ma anche da "difficile" o a "maniac"). Selezionare una difficoltà più esigua non comporterà alcuna penalità alla fine del gioco, perciò i meno esperti del genere **shoot 'em up** potranno diventare sempre più bravi per poi poter provare le restanti difficoltà; a supporto del giocatore, inoltre, tornano anche i vecchi cheat per le 99 vite e per ottenere tutti i **power-up** durante l'azione (che dovrete inserire premendo pausa ma orientandovi ricordando il layout dei tasti del joypad del **Mega Drive**). Tuttavia, se volete un'esperienza autentica ma la normale difficoltà vi sembra un po' estrema, e non volete neppure utilizzare i cheat, in questa release sarà possibile giocare alla versione parallela **Thunder Force IV Kids**. Il gioco rimarrà lo stesso sul piano del level design, e interverranno alcuni cambiamenti che renderanno il gameplay meno snervante:

- i nemici cadranno con meno colpi rispetto alla versione normale.
- I power-up non verranno persi alla perdita di una vita.
- Tornando in campo dopo un'esplosione saremo muniti di satelliti, godendo dunque del massimo del raggio d'azione delle armi, e una capsula di protezione all'ultimo stadio (quindi basterà un colpo per perderla).

Se ancora tutto questo non vi basta, oppure conducete una vita che non vi permette di stare troppo tempo davanti ai videogiochi, questa release **Sega Ages** vi offrirà i **save/load state** tipici degli [emulatori](#), in modo da salvare i progressi correnti e riprendere la partita quando il tempo ve lo permetterà.

Esattamente come nella versione di **Thunder Force IV** per **Sega Saturn**, inclusa nella collection **Thunder Force Gold Pack 2**, sarà possibile rigiocare l'intero gioco con la **Styx**, navicella del precedente capitolo, e con essa avremo a disposizione esattamente lo stesso arsenale di **power-up** di **Thunder Force III**; per sbloccare questa modalità basterà completare il gioco in qualsiasi difficoltà, a differenza della precedente versione in cui era necessario completare l'intero gioco **con un solo credito**. La navicella non verrà dotata della **Thunder Sword** al quinto livello ma i suoi **power-up**, specialmente se potenziati, saranno abbastanza potenti da abbattere con facilità molti dei nemici; tuttavia, giocando in questa modalità, ci si renderà conto di come i livelli, in realtà, siano stati disegnati per i **power-up** del **Rynex**, soprattutto per quelle sezioni in cui non avremo dei veri sostituti per le armi **Free Way** e **Snake** (che sono power-up più utili quando si passa per dei cunicoli stretti o ci serve adottare una tattica difensiva che garantisca un attacco mentre si va in ritirata) e perciò sarà più difficile rendere efficaci le armi esclusive dello **Styx**, ovvero la **Wave** e la **Fire**, in certe sezioni. Tuttavia, entrambe le navi possono essere utilizzate anche nella versione **Kids** perciò questa modalità può rappresentare un ottimo compromesso per la mancata affinità dei power-up dello **Styx** coi livelli di **Thunder Force IV**.



Arte classica

Ai tempi, *Thunder Force IV* fu affidato al team che portò *Devil's Crush* su **Mega Drive** (un gioco pinball sviluppato originariamente su PC Engine) e pertanto il comparto artistico dal terzo capitolo è semplicemente sensazionale; la grafica in sé è una delle più belle mai proposte su **Mega Drive** e offre sprite dettagliati, proiettili sempre ben visibili e distinguibili, fondali ricchissimi, colorati ma soprattutto profondissimi grazie a un ingegnoso uso dei layer di scorrimento del **Mega Drive** da parte dei programmatori originali. Sfortunatamente, per via della qualità della grafica, velocità dell'azione e di alcune sezioni in cui più nemici appaiono contemporaneamente, il gioco soffre di rallentamenti che possono essere tuttavia sfruttati dal giocatore per affrontare con più calma le sezioni più difficili. La release *Sega Ages*, però, ci offre un'opzione per ridurre questi rallentamenti: in questo modo non elimineremo definitivamente il problema ma almeno si presenterà con meno frequenza.

Le opzioni offerte con questa nuova release permettono di visualizzare infatti il gioco nel modo che più ci piace: possiamo scegliere il **ratio** dello schermo da una gamma che vede un **4:3 centrato**, un **4:3 che si lega ai bordi superiori e inferiori della tv/monitor del Nintendo Switch** (secondo noi la migliore) e un **16:9 che copre tutto lo schermo**; **effetti di visualizzazione** che permettono di vedere l'immagine in **pixel perfect** (ovvero visualizzando ogni singolo pixel dell'immagine), con uno **smoothing** che rende la grafica più omogenea e smussata oppure con gli **scalini del tubo catodico** (applicabili sia con lo **smoothing** che col **pixel perfect**). Bisogna dire che l'HDMI riesce a rendere migliore la grafica del **Mega Drive**, anche se questa non era la risoluzione pensata per i suoi giochi, e le diverse opzioni di visualizzazioni riescono ad accontentare ogni tipo di retrogamer o giocatore moderno. Inoltre, è possibile cambiare la title screen del gioco da *Thunder Force IV* a *Lightning Force: Quest for the Darkstar*, buffissimo titolo contenente un errore ortografico (inspiegabilmente) scelto per vendere il gioco in **Nord America**; il gioco non subirà alcuna variazione ma è giusto una chicca per gli appassionati.

Infine, è impossibile parlare di *Thunder Force IV* senza menzionare l'incredibile colonna sonora. Curata da ben tre compositori, ovvero **Toshiharu Yamanishi**, **Takeshi Yoshida** e **Naosuke Arai**, il titolo offre oltre un'ora e mezza di musica che spazia dal **rock/metal** al **jazz/fusion** ma anche, a

tratti, alla **musica elettronica**; gli autori di questa colonna sonora hanno saputo trarre il massimo sia dal chip **YM2612**, che forniva alla macchina la **sintesi FM** di cui il **Mega Drive** era tipico, e dal chip **PSG** primariamente utilizzato per rendere la console retrocompatibile col **Sega Master System**. Anche se [la sintesi FM non reggeva il confronto con l'avanzatissimo chip S-SMP del Super Nintendo](#), i compositori riuscirono a creare diversi suoni di chitarra elettrica distorta in grado di fornire al **Mega Drive** delle sonorità che potessero accostarsi tranquillamente all'**heavy metal** e al **rock**, rendendo la colonna sonora di **Thunder Force IV** non solo al passo contro la console **Nintendo** ma persino al pari delle migliori band metal a livello compositivo; la musica si fonderà perfettamente con le visual futuristiche e le spettacolari battaglie aeree e perciò la qualità delle composizioni è semplicemente di qualità altissima. Inoltre, dopo aver completato il gioco per la prima volta, come nell'originale, sbloccherete i dieci pezzi **Omake**, ovvero dei pezzi scartati che potrete ascoltare solamente dal menù delle opzioni. Grazie alla sua colonna sonora il gameplay viene intensificato al massimo ed è ciò che rende **Thunder Force IV** un gioco unico nel suo genere.



(Ruin? Una sola? Ma soprattutto: Daser?!)

Un titolo storico

Questo titolo è semplicemente un pezzo di storia che oggi possiamo goderci con soli **6,99€** sul **Nintendo E-Shop**, un decimo degli osceni prezzi delle cartucce originali per **Mega Drive** vendute su **eBay**. Le migliorie per rendere appetibile **Thunder Force IV** sono ottime e il gioco ci arriva esattamente come è stato concepito in origine insieme alle ulteriori migliorie e alle aggiunte della versione per **Sega Saturn**, come la modalità con lo **Styx** e la **riduzione dei rallentamenti**; non avrà uno storytelling d'avanguardia, fattore che può allontanare coloro che a un videogioco debbano necessariamente una storyline solida, ma questo unico gioco della **Technosoft** è un vero e proprio esempio di come uno shooter va concepito ed è pertanto una pietra miliare della libreria del **Sega**

Mega Drive. Assolutamente da provare, specialmente se siete appassionati degli **Shmup** e della favolosa console 16 bit di **Sega**.

[Flat Heroes](#)

Essere degli **eroi** al giorno d'oggi è un carico difficile da reggere; richiede una grande forza di spirito e in un certo senso una visione parallela e controtendente al sentire comune. In un periodo dove la maggior parte delle produzioni videoludiche spingono verso la perfezione tecnica e quantità di calcolo sempre più massicce, i ragazzi di **Parallel Circles** abbracciano la poetica dell'eroe in maniera quanto meno sincera. Forse è da qui che nasce l'esigenza di concepire un gioco come **Flat Heroes**, abbandonando l'ossessione estetica pomposa senza rinunciare a uno stile asciutto e primordiale che, attraverso una strana alchimia, riaffiora ricordi appartenuti a un tempo passato, quando i sogni dei giocatori venivano cullati da macchine da gioco come l'**Atari 2600**.

Da grande voglio diventare un cerchio

Alla fine del **1884** un eccentrico scrittore di nome **Edwin Abbott** descrisse minuziosamente cosa significasse appartenere a un mondo bidimensionale, dove le leggi universali vengono dettate in base al campo cognitivo tipica della dimensione spaziale alla quale si appartiene. In altre parole lo scrittore dichiarava che «noi viviamo secondo quello che percepiamo»; quindi in un ipotetico mondo a due dimensioni dove ogni cosa è piatta ("flat", nella lingua di Albione), noi saremo il frutto della nostra percezione bidimensionale con ovvie conseguenze sullo stile di vita. La novella in questione è **Flatlandia** e, come nell'indie dei **Parallel Circles** tutto è basato su intuizioni geometriche e cromatiche.

Flat Heroes è una bizzarra mescolanza tra **puzzle game** e **platform** nel vecchio stile del *trial and error*, dove sarete chiamati a controllare un piccolo quadrato con l'obiettivo di sopravvivere ai numerosi stage proposti dagli sviluppatori.

Io sono eroe

La modalità single player è suddivisa in **campagna** classica e modalità **eroe**, in entrambi i casi il nostro obiettivo è quello di resistere agli innumerevoli attacchi provenienti da altre forme geometriche. Avremo a disposizione la possibilità di poter scattare in qualsiasi direzione attraverso un piccolo *dash* e di attaccare o difenderci tramite uno scudo dalla durata di pochi attimi. Il nostro quadrato è libero di muoversi in tutte le direzioni, inoltre saremo in grado di scalare le pareti che racchiudono lo spazio di gioco nel tentativo di fuggire dai pericoli creati dagli sviluppatori: proiettili a ricerca automatica, bolle esplosive, raggi laser, frecce direzionali. Ogni nemico ha un suo pattern comportamentale e i **Parallel Circles** sono abili nel proporre al giocatore situazioni differenti tra uno

stage e l'altro. Si gioca a tentativi e a ogni colpo ricevuto ricominceremo dall'inizio fin quando riusciremo a schivare ogni singolo pericolo. Ciascuna modalità è suddivisa in una decina di mondi che comprendono a sua volta **14 livelli** base più uno scontro con il **boss** di turno.

La difficoltà progressiva è in qualche maniera stemperata dalla felice decisione degli sviluppatori di concedere la possibilità di poter **passare di livello in qualsiasi momento**, evitando l'anacronistica sensazione di frustrazione nel rimanere bloccati e non poter proseguire la partita; starà alla vostra etica da videogiatore riprendere i livelli saltati e completare al 100%. Tutto dipende dalla vostra abilità con il pad, nel giusto tempismo e nella capacità di prevedere la prossima mossa del nemico. Molto spesso la tecnica di rimanere nascosto dietro una parete in attesa degli eventi si è rivelata inefficace e controproducente; al contrario buttarsi nella mischia e cogliere il momento opportuno per un attacco diretto riesce il più delle volte a risolvere una situazione drastica.

Non contenti dei già numerosi livelli della modalità principale, gli sviluppatori ne hanno inserito altri basati sulla **sopravvivenza**, dove verranno proposte sfide senza limite di tempo nello scopo di riuscire a stabilire punteggi record raccolti in una **classifica online**.

Noi siamo eroi

Il bello di essere eroi è anche quello di poter contare sull'aiuto di compagni valorosi, per questo gli sviluppatori non hanno tralasciato nulla al caso: il comparto **multiplayer** di *Flat Heroes* è ricco e probabilmente l'approccio migliore per affrontare la sfida lanciata dai Parallelel Circles. Oltre alla possibilità di affrontare la campagna principale con l'aiuto di un amico, il multiplayer si compone di **4 modalità** differenti che spaziano dalla classica sopravvivenza, **obiettivo, aree e fuggitivo**.

Ognuna di esse con le proprie varianti; fino a un massimo di quattro giocatori su schermo contemporaneamente. Niente di rivoluzionario ma che aggiunge altra linfa a un già esaustivo comparto in giocatore singolo.

Poligoni con stile

Per quanto riguarda il **comparto tecnico**, un plauso va fatto al team di sviluppo che è riuscito a dare **personalità** e stile a semplici figure geometriche, attraverso una sapiente regia delle animazioni. Il tutto su schermo scorre in maniera fluida e piacevole senza alcun tipo di rallentamento, grazie anche allo stile adottato dagli sviluppatori: minimale e intuitivo, dotato di una simpatica personalità che lo svincola dal pericolo di cadere nell'anonimato. L'accompagnamento sonoro non è da meno con tracce elettroniche orecchiabili e perfettamente in linea con il resto della produzione.

Tirando le fila, si può tranquillamente constatare come *Flat Heroes* sia consigliabile a tutti quei giocatori che cercano una sfida impegnativa ma mai snervante, un gioco che non lascia nulla alla fortuna ma affida alle mani degli utenti il compito di diventare l'eroe della giornata, guidando verso la salvezza un piccolo quadrato in pericolo. Il prezzo abbordabile di **7,99 €** sugli store rende l'occasione ancora più invitante e un giusto tributo al buon lavoro svolto dai Parallel Circles.

Atari Jaguar: quando la potenza non è tutto

Atari: il marchio che introdusse i videogiochi al mondo negli anni '80, un tempo magico, in cui la grafica e il suono venivano compensati con l'immaginazione del singolo giocatore. Come sappiamo e abbiamo accennato anche in un nostro precedente [articolo](#), **Atari** godeva di grandissima fama, tanto da essere sinonimo di videogioco, ma la crisi del 1983 portò alla chiusura di **Atari.Inc** e il suo marchio cadde nell'oscurità, per sempre eclissato da **Nintendo**. Sotto la leadership di **Jack Tramiel**, fondatore di **Commodore** che acquistò i suoi asset hardware per poi rilanciarli sotto il nuovo brand **Atari Corporation**, la compagnia si rialzò in piedi con lancio di **Atari 7800**; sebbene la console non costituì un fallimento, grazie anche alla deliziosa feature della retrocompatibilità con **Atari 2600**, questa non riusciva a reggere il confronto con **Nintendo** a livello di marketing, software e supporto di terze parti, neppure con il computer/console **Atari XEGS**, rimanendo di conseguenza una console di nicchia e per pochi appassionati. Nel 1989 **Atari** lanciò **Lynx**, la **prima console portatile a colori e con display retroilluminato**, un anno prima del più aggressivo **Sega Game Gear** che presentava più o meno le stesse caratteristiche. Ancora una volta, nonostante le sue ottime capacità, la nuova console **Atari** (che cominciò il nuovo trend interno di chiamare le proprie console con nomi di specie feline) non ebbe lo stesso supporto del **Nintendo Gameboy** e **Sega Game Gear**, finendo dunque per rappresentare la nicchia. Vale ricordare però che il **Lynx**, come l'**Atari 7800** e i computer **XEGS** e **ST**, erano molto popolari in Europa, specialmente in Regno Unito che rappresentò, in un certo senso, il nuovo core-market dell'azienda. Dopo il 1992 **Atari**, che fermò la produzione del **7800**, non aveva più nulla sul fronte delle console casalinghe, mentre nel frattempo **Nintendo** e **Sega** se le davano di santa ragione "a colpi di bit". Con l'arrivo di **Sega Mega Drive** (o **Genesis** in Nord America) i giocatori vennero messi di fronte alla nuova parolina "bit", un termine che in realtà nessuno sapeva cosa significasse realmente ma stava a sottolineare, in un qualche modo, la potenza hardware di una determinata console o computer. Grazie "all'esposizione dei bit" **Sega** poté accaparrarsi un netto vantaggio contro il **Nintendo Entertainment System** con i suoi 16bit, otto in più rispetto alla controparte, ma con l'arrivo del **Super Nintendo** la guerra, da lì in poi, fu combattuta ad armi pari.

Atari, visto anche che il **Turbografx 16** di **NEC** non decollava al di fuori del Giappone (dove si chiama **PC Engine**), capì che bastava "averlo grosso" per vincere la partita... Il numero dei bit - maliziosi che non siete altro -! In questo scenario **Atari** avviò ben due progetti capitanati dall'esperienza di alcuni ingegneri provenienti dal Regno Unito, uno che avrebbe permesso di sbaragliare la competizione corrente e un altro per la generazione futura, visto che la successiva generazione di console cominciava a prendere qualche sembianza; questa è la storia dell'**Atari Jaguar**, una console che più di tutti ricordò ai giocatori che la potenza non è tutto.

(Jaguar, Jaguar, JAGUARRRRRRRRRR!!)

Sete di conquista

Prima di parlare del **Jaguar** bisogna parlare del **Panther**, la console 32bit che avrebbe dovuto competere originariamente contro **Super Nintendo** e **Sega Genesis**. Il progetto originale risale nel 1988 anno in cui **Atari**, spinta dal voler riconquistare il cuore dei giocatori di tutto il mondo, avviò il

progetto di un prototipo utilizzando la tecnologia di un **Atari XEGS** e la scheda video del **Atari Transputer Workstation**. Lo sviluppo andava bene ma i progressi non entusiasmavano nessuno all'interno dell'azienda; **Richard Miller**, vicepresidente di **Atari Corporation** (che fonderà più in là la [VM Labs che ha portato il mondo il Nuon](#)), andò a chiedere aiuto alla **Flare Technology**, una piccola compagnia inglese fondata da tre ex ingegneri di **Sinclair Research**, ovvero **Martin Brennan**, **Ben Chese**, che andò a lavorare più in là con **Argonaut Games** alla quale si deve il chip **FX** montato nelle cartucce dei giochi 3D dello **SNES** come **Star Fox** e **Stunt Race**, e **John Mathieson**, suo ex collega e amico. **Flare** era nota per aver prodotto il chip **Flare 1** montato in alcune schede arcade ma soprattutto nel **Konix Multisystem**, console 100% inglese che fu cancellata per diversi motivi: il chip poteva permettere uno scaling mai visto prima, ancora più veloce di quello nell'**Atari ST**. **Atari** diede dei fondi a **Flare** per migliorare il chip esistente e inserirlo nel **Panther** e avviare parallelamente il progetto del chip **Flare 2**, che sarebbe stato parte dell'**Atari Jaguar**.

Grazie al supporto di **Atari**, **Flare** poté cominciare lo sviluppo di una nuova console 32bit contenente il nuovo chip migliorato, che venne chiamato **Panther** come l'automobile della moglie di **Martin Brennan** (la **Panther Kalista**) e, presto, la denominazione del chip finì per rinominare l'intero progetto e il prodotto definitivo. In tutto questo, con due progetti avviati, **Atari** sperava prima di mettere in difficoltà la competizione corrente col **Panther** e poi, successivamente, lanciare il **Jaguar** con i suoi 64bit, anticipando la prossima generazione e porsi dunque come la più potente (visto che si vociferava già delle console 32bit). Il **Panther** era quasi pronto ma i suoi **dev kit**, da distribuire agli sviluppatori, non funzionavano una volta assemblati; **Atari** avrebbe dovuto investire ulteriori risorse per risolvere questo problema ma per sua fortuna lo sviluppo del **Jaguar** era in netto anticipo e perciò si deliberò nel non continuare a produrre il progetto 32bit. Al **Consumer Electronic Show** del 1991 **Atari** annunciò la cancellazione del **Panther** ma in compenso annunciò quella del **Jaguar** che sarebbe stato pronto per il 1993, un predatore pronto a fare a brandelli la concorrenza e riconquistare il suo trono all'interno del mercato dei videogiochi.



- PROCESSOR** 16 MHz 68000, 1.4 Mips
- MEMORY** 32 KBYTES FAST STATIC-RAM
64 KBYTES ROM ON BOARD
8 KBYTES SOUND RAM
- CARTRIDGE** UP TO 6 MEGABYTES (48 MBITS)
- VIDEO** 320*320 PIXELS (PROGRAMMABLE) NON-INTERLACED
32 COLORS/LINE
7860 COLORS/SCREEN
PALETTE OF 262144 COLORS
RF, RGB AND S-VHS OUTPUTS
GENLOCK OPTION
- SOUND** 8 MIPS, 29 BIT DIGITAL SIGNAL PROCESSOR
16 BIT, STEREO PCM SOUND
25 VOICES, EACH WITH INDEPENDENT VOLUME, ENVELOPE,
4 POLE DIGITAL FILTER, FREQUENCY CONTROL AND PAN.
8 KBYTES PCM RAM
TWIN, STEREO HEADPHONE SOCKETS
- GRAPHICS** 32 MHz, 32 BIT, OBJECT ORIENTED, GRAPHICS PROCESSOR
ABOUT 2000 SPRITES CAN BE DISPLAYED (AND MANIPULATED) SIMULTANEOUSLY
OBJECT PROCESSOR PROVIDES HARDWARE SCROLLING (ZOOM&SHRINK),
HORIZONTALLY AND VERTICALLY DMA
RUN LENGTH-DECODING IN HARDWARE
FAST HARDWARE ADDITION, FOR OBJECT MANIPULATION
PIXEL PROGRAMMABLE INTERRUPT
- JOYSTICK** TWO, MULTI-FUNCTION JOYSTICK PORTS
X,Y CONTROLLER, 3 FIRE BUTTON, 2 KEY JOYSTICK AS STANDARD
- OPTIONS** PADDLES, LIGHTGUN, INFRA-RED REMOTE CONTROL, CD-ROM, MODEM,
GENLOCK, COMLYNX INTERFACE



Dall'annuncio al lancio

L'annuncio a sorpresa al CES del 1991 non solo infiammò la stampa ma convinse anche i giocatori; il **Jaguar** si poneva sia come una console più potente di **SNES** e **Mega Drive** che una console di prossima generazione in grado di competere, persino superare, le future rivali **3DO**, **Sega 32X**, **Saturn** e **PlayStation**. In tutto questo **Atari** riuscì anche ad accaparrarsi degli ottimi 3rd party come **Micro Prose**, **Virgin Interactive**, **Gremlin Graphics**, **Activision**, **Interplay**, **Ubisoft**, che lanciò proprio nel **Jaguar** il primo **Rayman**, e molti altri. Per tutto il 1993 **Atari** svelò a poco a poco le specifiche della console e futuri add-on come il **Jaguar CD**, un **headset VR** e un **modem** per il gioco in rete (questi due prodotti non uscirono mai), il tutto fino all'uscita su tutto il suolo americano previsto per il primissimo 1994. Nel Novembre del 1993 furono inviate 50.000 unità fra New York e San Francisco in test market e i risultati furono strabilianti: la console andò sold out in un giorno e poco dopo i pre-order in Europa toccarono le 2 milioni di unità. Arrivati a questo punto **IBM**, che produceva i componenti della console, si ritrovò con le spalle al muro non potendo soddisfare una domanda così grossa e così **Atari**, contro il suo stesso interesse, decise di concentrarsi sul mercato americano, accantonando il mercato dove andavano più forti; di conseguenza, al lancio, in Gran Bretagna arrivarono solamente 2.500 unità.

Ciononostante, per **Atari** le cose stavano girando per il verso giusto: insieme all'eccellente test market a New York e San Francisco, il **Jaguar** vinse nel Gennaio del 1994 il "**best new game system**" su **Videogame Magazine**, "**best new hardware system**" su **Game Informer** e "**technical achievement of the year**" su **DieHard GameFan**. I più tecnici furono certamente attratti dalle potenti qualità del **Jaguar**: la console di base era in grado di creare oggetti 3D con texture, poteva produrre sprite alti 1000 pixel, era possibile cambiare la risoluzione nei background 2D (in modo da poter rendere, per esempio, meno visibile un layer più lontano, creando un ottimo effetto di profondità) e ostentava effetti luce e altri effetti speciali veramente all'avanguardia.

La console attrasse inizialmente una base di giocatori di tutto rispetto grazie sia a un'aggressiva campagna di marketing, il cui slogan principale era "*do the math*" (più o meno "fai i conti", in quanto le pubblicità sottolineavano il "gap dei bit" fra il **Jaguar** e le restanti console), e una buona linea di titoli di lancio e altri che arrivarono man mano; dopo gli iniziali **Cybermorph**, **Raiden** e **Evolution: Dino Dude** arrivarono l'incredibile **Tempest 2000**, **Wolfenstein 3D** e **Doom**, i cui porting erano i più belli e i più vicini al PC (ai tempi) e **Alien vs Predator** che diventò la killer app del sistema. In aggiunta a tutto questo, a metà del 1994 **Atari** vinse una causa legale contro **Sega** per violazione di brevetto: la compagnia giapponese dovette pagare alla compagnia di **Jack Tramiel** 50 milioni di dollari in spese giudiziarie, fu costretta ad acquistare azioni **Atari** per 40 milioni e rilasciare alcuni giochi esclusivi **Sega** su **Atari Jaguar** (che non uscirono mai). **Jaguar** aveva tutte le carte in tavola per diventare un competitor importante nel mercato ma **Atari** non aveva fatto i conti con il nemico numero uno della macchina: la sua stessa scheda madre.

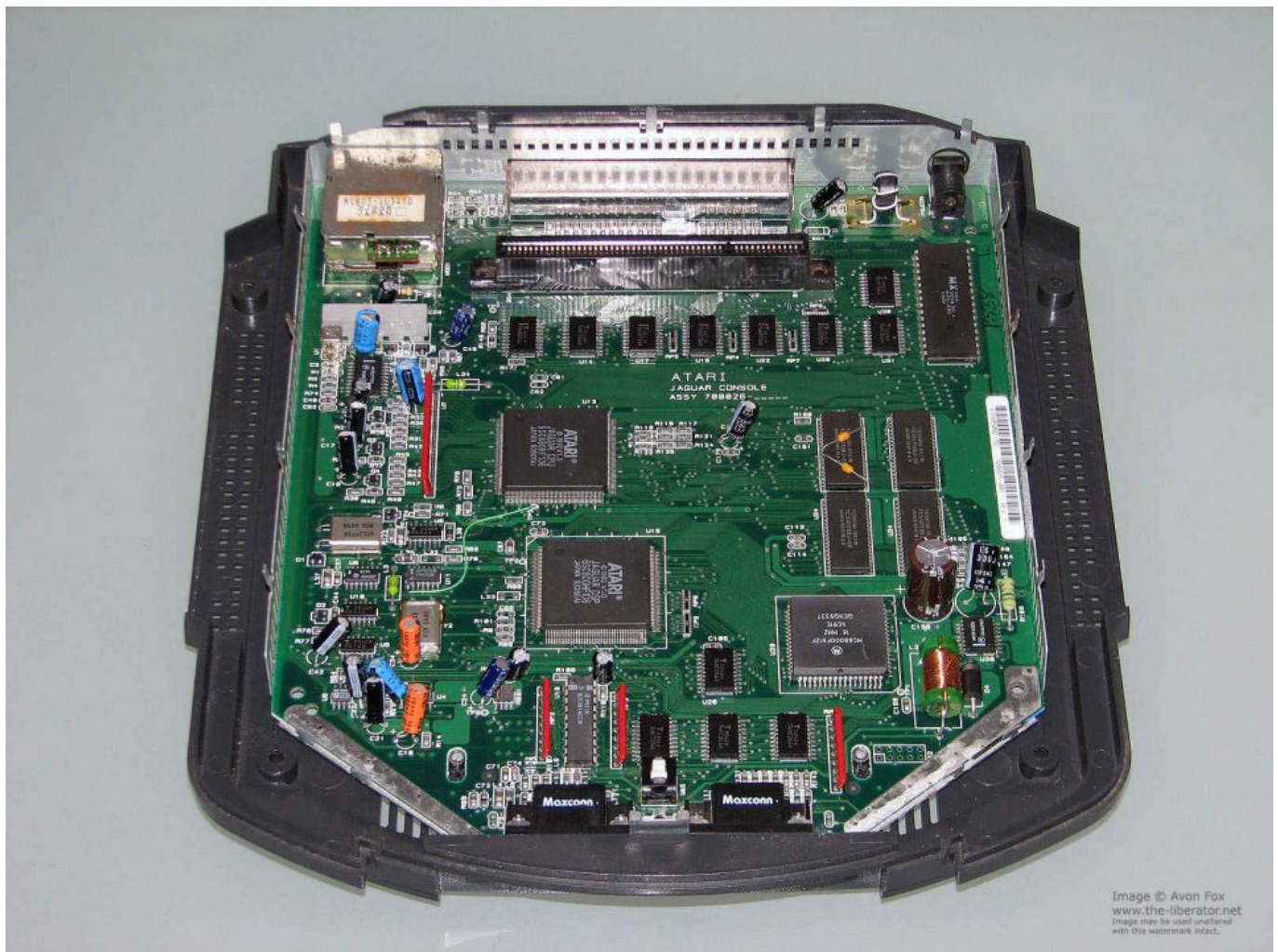


(Il controller del Jaguar, come quello del ColecoVision e [Intellivision](#), aveva un tastierino numerico sulla quale era possibile attaccare degli overlay. È stato, probabilmente, l'ultimo controller con una tale feature.)

Tom & Jerry

Sin dal lancio i giocatori si accorsero che *Cybermorph*, che era uno shooter sulla falsariga di *Star Fox* ma presentava una struttura più aperta, era molto più avanzato di *Raiden* e *Evolution: Dino Dudes* e che questi due sembravano dei normalissimi giochi 16 bit. Col tempo, nonostante la console ricevette tanti grandi titoli, i giocatori si accorsero che qualcosa andava storto e che non tutti i giochi sfruttavano le vere capacità dell'**Atari Jaguar**. Si dice appunto che questa console è in realtà una console 32+32bit e che dunque non è una vera macchina 64bit; ma qual è la verità?

Il cuore della macchina era un processore **Motorola 68000** ma in realtà era supportato da altri due processori RISC chiamati "**Tom**" e "**Jerry**": **Tom** si occupava di tutto il piano grafico, dunque era la GPU e generava gli oggetti in 3D, mentre **Jerry** si occupava del comparto sonoro, dunque processava i segnali audio e gli effetti sonori. In pratica i programmatori dovevano programmare grafica e sonoro separatamente su quei due chip in modo che venissero mandati al **Motorola 68000** che avrebbe processato il tutto e "generato" il gioco al giocatore; **John Mathisen** descrisse il chip principale come un project manager, che non fa nessun effettivo lavoro ma è lì per dire a tutti cosa fare. Programmare sul **Motorola 68000** era molto più facile visto che era un chip montato nei primi computer **Macintosh**, il **Commodore Amiga**, l'**Atari ST** e persino il **Sega Mega Drive**; per venire in contro alle date di scadenza, visto che il sistema **Tom & Jerry** non era chiaro a tutti, i giochi venivano programmati direttamente sul **Motorola 68000** in quanto molti programmatori avevano già programmato per quel determinato chip, e perciò molti dei giochi vennero fuori con una veste tutt'altro che 64bit, alcuni porting erano persino più carenti delle controparti 16bit. La credibilità del **Jaguar** si sgretolava piano piano e, contrariamente alle previsioni di **Jack Tramiel** che si aspettava almeno 500.000 unità vendute in un anno, alla fine del 1994 i dati di vendita riportarono solamente circa 100.000 unità. Adesso per **Atari** arrivava l'anno 1995, anno in cui il **Jaguar** sarebbe dovuto entrare in competizione con **Sega Saturn** e **Sony PlayStation**.



(I due grossi chip sulla sinistra sono Tom e Jerry, mentre il chip più grosso sulla destra è il Motorola 68000)

La seconda fase

Al CES del Gennaio 1995 **Atari** comincia l'anno nuovo col botto: vengono annunciate le date di uscita e il prezzo per il **Jaguar CD**, insieme all'annuncio di dei dischi proprietari dalla capienza di **790Mb**, **Jaglink**, che permette di collegare due **Jaguar**, per il **VR headset** (annunciato per il Natale ma mai uscito) e per moltissimi giochi. Due mesi dopo viene annunciato un price drop di 149,99\$ e **Atari** dedide di non sviluppare molti dei suoi prodotti: la produzione di **XEKS**, **ST** e **Falcon** si fermano sin da subito mentre il **Lynx** verrà abbandonato alla fine del 1995. Era chiaro, a quel punto, che **Atari** era pronta a tutto pur di vendere il **Jaguar**. **Sam Tramiel**, figlio di **Jack** che prese le redini di **Atari** alla fine degli anni '80, per fronteggiare l'imminente uscita di **Sega Saturn** e **Sony PlayStation**, si rese disponibile per molte interviste al fine di promuovere la loro console casalinga ma a molti sembrava che si stesse arrampicando sugli specchi: ad Aprile, su **Next Generation Magazine**, disse che **Saturn** e **PlayStation** erano destinate a fallire per il loro prezzo (che a lui sembrava esorbitante), mentre a Luglio, nella medesima rivista, dichiarò che il **Jaguar** aveva venduto 150.000 unità, che il 50% degli utenti **Jaguar** avrebbe comprato il **Jaguar CD**, che "l'interno del **Saturn** era un casino", ignorando il proprio complicato sistema **Tom & Jerry** e che il **Jaguar** presentava le stesse caratteristiche, se non più potente, del **Saturn** e poco più debole di **PlayStation** (mentre in realtà [la console Sega era, su carta, più potente di della console Sony!](#)).

Le affermazioni di **Sam Tramiel** gli si rivoltarono contro quando prima **Sega Saturn** e poi **Sony PlayStation** superarono di molto, già nel periodo di lancio, le vendite complessive di **Jaguar** di un anno di attività; persino **3DO**, rimasta inizialmente indietro, superò la console **Atari** con 500.000 unità vendute. In tutto questo, i giochi promessi al **CES 1995** tardavano ad arrivare e l'accordo con **Sega**, per la perdita di quel caso giudiziario, non uscirono mai. Nell'Ottobre del '95, un mese dopo l'uscita del **Jaguar CD**, **Atari** decise di destinare meno risorse al **Jaguar**, tentando di reinvestire ciò che è rimasto nella produzione hardware e software PC; successivamente, a Novembre, venne chiuso lo studio **Atari** che produceva i giochi first party e nel natale del 1995 il **Jaguar** fu venduto per 99,99\$, l'ultimo e definitivo price drop. Come se non bastasse, **Sam Tramiel** subì un lieve attacco di cuore che costrinse il padre **Jack** di nuovo alla direzione dell'azienda che aveva comprato dalla **Warner Communication**.



Dalla chiusura alla seconda vita di Jaguar

Nel Gennaio 1996 furono riportati i disastrosi dati di vendita di **Atari Corporation**: l'azienda fatturò solamente 14.6 milioni di dollari, significativamente meno dei 38.7 milioni del 1994, mentre nell'anno trascorso furono venduti solamente 125.000 unità, decisamente meno rispetto a quanto dichiarato da **Sam Tramiel** su **Next Generation Magazine**; a tutto questo si aggiungevano 100.000 unità invendute e solo 3.000 unità vendute in Giappone, dove fu distribuito in pochissimi negozi. Sebbene nel 1996 alcuni giochi continuavano a uscire, la produzione di **Atari Jaguar** terminò di lì a poco. **Atari Corporation**, in Aprile, si fuse con **JT Storage** e più tardi, nel 1998, vendettero il nome ad **Hasbro**.

Contrariamente a ogni aspettativa, la sfortunata console riemerse dal dimenticatoio: nel Maggio 1999 **Hasbro** non rinnovò la licenza sull'**Atari Jaguar**, facendo ricadere i diritti sul dominio pubblico; da quel momento in poi, qualsiasi sviluppatore, grande o piccolo, è libero di produrre e vendere un gioco per **Jaguar** senza il permesso di **Hasbro**. Furono rilasciati subito tre giochi precedentemente cancellati, uno dei quali della **Midway** e ancora oggi, l'**Atari Jaguar** è casa di una

scena *homebrew* veramente vasta; l'ultimo titolo uscito per la console è stato **Fast Food 64**, rilasciato il 23 Giugno del 2017. Dal 2001 al 2007 i rimanenti **Jaguar** sono stati venduti dalla catena di negozi inglese **Game** per 30£, fino al price drop finale di 9,99£. E ancora, come se non bastasse, lo stampo industriale per creare la console esterna è stato usato dalla compagnia **Imagin** per creare un utensile per dentisti e riutilizzata di nuovo per il gaming nel fornire il design esterno della console cancellata **Retro VGS/Coleco Chameleon**. Che dire? È una bestia che proprio non ne vuole sapere di morire!

(Un video dell'utente **bframe** che ci mostra tutti i giochi dell'Atari Jaguar)

Mamma, possiamo tenerlo?

Come abbiamo accennato, **Atari Jaguar** è di dominio pubblico e perciò abbiamo tutto il diritto di emulare la console e i giochi. Tuttavia, al di là dei [recenti sviluppi sull'emulazione](#), stando a molti utenti l'emulazione di **Jaguar** è ancora un po' carente e spesso e volentieri molti giochi presentano bug o si bloccano improvvisamente (e non è un problema relativo ai PC). Dunque l'alternativa, visto che ancora nessuno ha prodotto un sistema clone (e [Polymega](#) non ha annunciato un modulo dedicato), è proprio quella di comprare un **Atari Jaguar** originale. Anche se i prezzi sono un po' più alti del loro prezzo originale, bisogna dire che per una console che ha venduto meno di 300.000 unità è un prezzo equo; andare a caccia dei videogiochi, dunque delle orrende cartucce (in senso buono) con la maniglia in alto, è un discorso a parte in quanto dipende sempre dalla reputazione di un gioco e dalla tiratura e come abbiamo visto, contrariamente a ciò che si possa pensare, ce ne sono tanti. Assicuratevi che la console vi arrivi con il suo cablaggio proprietario per montarlo alla TV via RCA. Discorso a parte va fatto per il **Jaguar CD**: questo particolare add-on, a differenza dei più comuni **Sega CD** o **PC-Engine CD**, è famoso per essere particolarmente fragile ed è facile incappare in uno dei tanti **Jaguar CD** non funzionanti e, se lo collegherete alla TV, ve lo farà sapere con la famosa "**red screen of death**" che indica un problema di comunicazione fra la base e l'add-on; come se non bastasse, l'add-on è ancora più raro della console in sé e perciò rischiate di sprecare oltre 200€ per un **Jaguar CD** morto. È un acquisto che va fatto molto attentamente, anche per la base, ma se state attenti e siete interessati alla sua particolare libreria di giochi potrete portare a casa una gran bella console che ha detto molto e, sorprendentemente, ha ancora molto da dire!



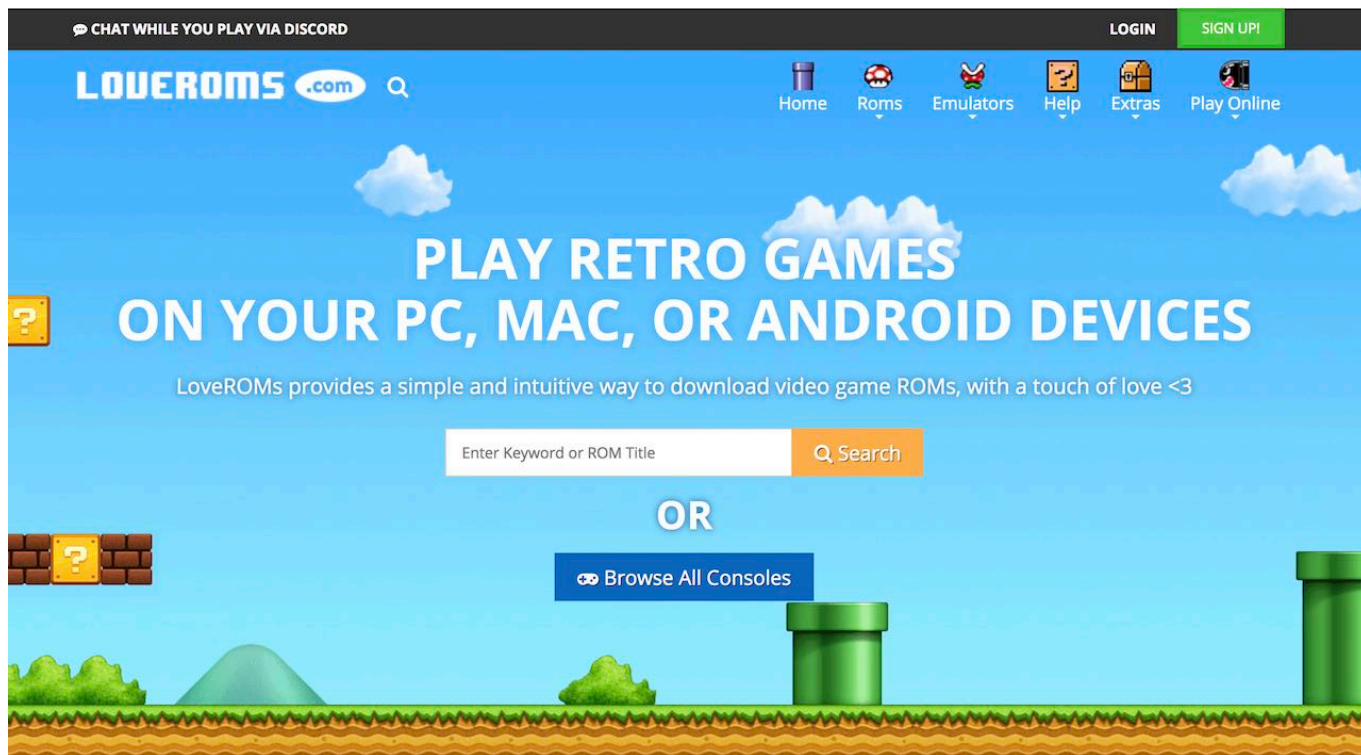
[Nintendo e i recenti sviluppi sull'emulazione](#)

In queste settimane il mondo del retrogaming ha subito una scossa tellurica senza precedenti; il più grande sito di emulazione, [emuparadise.me](#), ha rimosso l'intera sezione download di **ROM**, **ISO** e **emulatori**, decretando così la fine della sua storia, preziosissima nel recupero di titoli che altrimenti sarebbero andati perduti. Dietro a una simile decisione c'è la "minaccia **Nintendo**" che ha fatto causa ai siti **LoveROMs** e **LoveRETRO** per aver violato il loro copyright, in quanto non solo lo stile del sito faceva largo uso delle proprietà intellettuali della compagnia giapponese ma il sito si presentava, più che come un sito di emulazione, come una sorta di skin somigliante ai canali ufficiali **Nintendo** o qualsiasi altro store digitale proposto con le console casalinghe (ovviamente, però, il tutto era ceduto gratuitamente). In seguito alla chiusura della sezione download di **Emuparadise**, la cui unica fonte di sostentamento erano le donazioni volontarie degli utenti, altri siti di emulazione potrebbero far lo stesso per non evitare conseguenze legali e i retrogamer di tutto il mondo riversano la propria rabbia alla responsabile di tutto ciò, che è ovviamente la casa di Kyoto. Ma cosa è in potere della compagnia giapponese e che ne sarà del futuro dell'emulazione? Quali sono i veri effetti che una mossa del genere potrebbe portare alla comunità di retrogaming? Proviamo ad analizzare i fatti che hanno portato a questi nuovi inquietanti eventi.



Le cause e gli effetti

Per capire le cause della querela da parte di **Nintendo** a **LoveROMs** e **LoveRETRO** basta guardare qualche screenshot degli ormai defunti siti: sin dalle homepage è possibile notare i paesaggi presenti nei **New Super Mario Bros.** e la presenza di altre proprietà intellettuali nonché, nelle sezioni ROM, le boxart dei giochi da scaricare, come un vero e proprio servizio di streaming a pagamento. Nei più normali siti di emulazione, come in **Emuparadise**, ci sono solamente liste che mostrano solamente i titoli dei videogiochi che vogliamo scaricare e gli screenshot e/o box-art appaiono una volta che il link ci rimanda alla pagina del download. Per il resto, l'unica altra cosa di proprietà di **Nintendo** su **Emuparadise**, al di là delle ROM, è giusto un vettoriale di **Samus Aran** in basso a sinistra nella home.



Per quanto **Nintendo** sia stata tempestiva nel far causa a **LoveROMs** e **LoveRETRO** senza pensare alle conseguenze, i due siti gemelli non hanno mai considerato di stare usando materiale protetto da copyright riguardo la skin delle loro piattaforme. Il fulcro della causa sono ovviamente le **ROM** ma è anche vero che se si avvia un sito del genere, la cui legittimità dello scopo si trova in una zona grigia (senza contare che le leggi sul copyright e il libero download cambiano da paese a paese), bisogna anche provare ad alzare meno polveroni possibili e rimanere nell'ombra più che si può. Adesso, come effetto, **Emuparadise** e altri grossi siti di emulazione, come [The Isozone](#), stanno chiudendo le proprie sezioni download per evitare che **Nintendo** possa far loro causa per gli stessi motivi; è difficile dire che siano nello stesso "torto" di **LoveROMs** e **LoveRETRO** ma, preventivamente, è stato meglio rimuovere le ROM dai loro siti e continuare a esistere come comunità per il retrogaming. Ma adesso: cosa succederà alla scena dell'emulazione?

ROMs, ISOs, Games Popular Emulators Gamer Goodies! Community

EMUPARADISE

The biggest retro gaming website on earth!

Bandwidth is expensive, please don't use an ad blocker.

This site is supported by ad revenue. No malicious ads, that's a promise! If you want to browse without ads, please consider getting an EP Premium Membership. You get 4 download slots and other cool features! Just \$2.49/month!

So you love what you see? Share the LOVE!

Welcome to emuparadise! We have over 100,000 games for you! Make sure you find us again! Hit Ctrl+D to bookmark us!!

Looking for video games? You've come to the right place! You will find hundreds of thousands of roms, isos and games here. Download and play them or play them right inside your browser window!

Find out why Emuparadise is right for you. We also have a huge community, a vast collection of gaming music, game related videos (movies, trivs, etc.), game guides, magazines, comics, video game translations, and much much more!

So dive right in, and start exploring all the wonders of emuparadise! The best part? Everything is free and 100% safe!

ROMs, ISOs, Gaming Music, and more..

Quick Links

- ROMs, ISOs, & Games
- Emulators for every system
- Video Game Music (MP3s/FLAC)
- Gaming Music (Native Formats like PSF/NSF/etc.)
- Video Game Comic Scans
- Video Game Magazines
- Game Guide Scans
- Game Related Books
- Video Game Movies & Documentaries
- Video Game TV Shows

Popular ROM Sections

- PS2 ISOs (4073)
- PSX ISOs (4792)
- PSP ISOs (2908)
- GCN ISOs (981)
- NDS ROMs (6366)
- Fullset ROMs (194)
- MAME ROMs (30529)
- GBA ROMs (2810)
- N64 ROMs (882)
- View all sections

Una nuova scena?

Vogliamo ricordare, come prima cosa, che **Emuparadise**, **LoveROMs** e **LoveRETRO** sono siti i cui proprietari si trovano negli Stati Uniti e dunque, da cittadini americani, devono rispettare le leggi del loro paese, le stesse che permettono inoltre a **Nintendo** di compiere azioni legali (e che dopo commenteremo). Per tanto, anche se lo scenario attuale può sembrare desolante, l'emulazione continuerà a esistere anche senza **Emuparadise** e **The Isozone**. Il problema principale per chi usa **Everdrive** per le console o semplicemente chi scarica anche solo per provare determinati titoli per poi comprarli su **Ebay** o nelle piattaforme legali che offrono titoli retro sarà semplicemente legato a sicurezza, reperibilità e accessibilità. **Emuparadise** per anni è stato sinonimo di emulazione, offriva (con buona probabilità) il più grosso database per ciò che riguardava le console precedenti alla settima generazione di console, ovvero quella di **PlayStation 3** e **Xbox 360** (esisteva una sezione per il **Nintendo Wii**), offriva i titoli per **Satellaview**, *add-on* per il **Super Famicom** che consentiva di utilizzare giochi esclusivi via satellite e mai più messi in commercio, titoli di sviluppatori in attività e defunti come la **Toaplan** che non hanno mai più rivisto un secondo rilascio, neppure per la **Virtual Console**, e, cosa più importante in simili siti, era libero da ogni rischio di phishing, malware o qualsiasi altro elemento per i PC di coloro che volevano solamente giocare a qualche gioco pixelloso; inutile a dirlo, **Emuparadise** non monetizzava in alcun modo e le donazioni servivano primariamente a pagare il dominio e i server che contenevano l'enorme database.

Esistono ancora altri siti di emulazione in altri paesi (e dunque in altre lingue), senza contare l'incontenibile scena dei torrent in cui possiamo trovare un sacco di materiale ma il problema per gli appassionati rimane: saranno abbastanza sicuri? Saranno abbastanza forniti? Cosa succederà alla

scena degli hack e delle traduzioni che hanno portato in occidente titoli, come *Mother 3*, di cui **Nintendo** ignora la domanda da anni? Che ne sarà dell'emulazione **non-Nintendo**? Che ne sarà della scena del **MAME** che ha [preservato un'infinità di titoli che altrimenti sarebbero andati persi per sempre](#)? Che ne sarà della scena del **MSX**, avviata persino dall'ideatore stesso dello standard **Kazuhiko Nishi**? Che ne sarà dei giochi **3DO**? Ci sono un sacco di domande alla quale per ora è impossibile dare risposte; l'unica plausibile, sebbene abbia una risposta abbastanza semplice, è quella di aspettare che finisca la tempesta e di lasciare che la scena dell'emulazione si riformi tenendo conto degli eventi che hanno portato a chiudere i maggiori colossi del web. Forse negli Stati Uniti, epicentro degli scontri, si dovrà in futuro ricorrere a indirizzi VPN e relegare una nuova scena all'interno del deep web, probabilmente non sarà così in Stati come la Russia, in cui la scena degli scambi virtuali fila liscia come l'olio; per ora l'emulazione vede giorni bui ma, come si dice spesso, "ciò che arriva in rete, rimane in rete" e perciò, secondo noi, è solo una questione di tempo perché l'emulazione torni forte e affidabile come prima (insomma, **Nintendo** per anni non ha nemmeno considerato il problema, è possibile che non lo considererà più neanche il futuro).



La voce del padrone

Per quanto si possa condannare **Nintendo** per ciò che stanno facendo ai siti di emulazione, la grande N ha tutte le basi per procedere: sui giochi proposti in quei siti possono accampare diritti, si tratta delle loro proprietà intellettuali e pertanto possono bloccarne la diffusione. Per quanto romantiche possano sembrare frasi come "i giochi appartengono alla community dei videogiocatori", i giochi non sono di dominio pubblico e nessuno può permettersi di diffondere le IP di qualcun altro senza consenso, anche di fronte all'imprescindibile fatto che, se servizi come la **Virtual Console** o **Xbox Live Arcade** hanno avuto il loro successo, lo devono alla scena dell'emulazione preesistente. Il problema principale adesso, per **Nintendo**, sta nel restituire ai fan tutto ciò che hanno fatto sì fosse rimosso dai siti per l'emulazione e renderli di nuovo disponibile, sia per il bene degli sviluppatori e sia per i fan che vogliono quei giochi; pensate al solo *Super Mario Sunshine*, sequel di *Super*

Mario 64, rimasto relegato al **Nintendo Gamecube** e che non ha mai visto il rilascio in nessuna console di generazione successiva. Alla luce di questi fattori, sorge spontanea una gigantesca domanda: riuscirà **Nintendo** a preservare la sua stessa libreria di titoli per il suo bene, quello degli sviluppatori e quello dei fan? Per ora la console principale della compagnia di Kyoto, il **Nintendo Switch**, non propone nessun titolo proveniente dalle loro vecchie console (solamente alcuni giochi arcade delle librerie Neo Geo e qualche altra piccola rarità) e gli unici canali ufficiali, ovvero la **Virtual Console** per **Wii** e quella più magra del **Wii U**, semplicemente non hanno vita lunga. **Nintendo**, nel compensare la fame di retrogaming nei fan, sta costruendo un servizio simile al **PS Plus** e al **GamePass** di **Microsoft** da lanciare insieme al [servizio online di Switch](#) ma purtroppo parliamo solamente di una manciata di titoli al mese (con l'aggiunta, per alcuni, del multiplayer online) che non rimarranno nella memoria delle console dei giocatori; i titoli per ora riguardano solo il **Nintendo Entertainment System** ma tutti i giocatori si chiedono la stessa cosa: e i giochi per **Super Nintendo**, **Nintendo 64**, **Gamecube**, **Wii**, **Sega Mega Drive**, **Commodore 64**, **PC Engine**, insomma, tutte le console che abbiamo visto sulla **Virtual Console**? Per i possessori delle console **Nintendo** la situazione non è affatto rosea e probabilmente nemmeno gli iper-popolari **NES** e **SNES mini** (che si avvalgono per altro delle **ROM** caricate nei siti di emulazione e non dei codici madre originali) potranno mai risolvere la situazione in loro favore, nemmeno se un giorno verranno resi disponibili tutti i titoli tolti ai siti di emulazione perché nessuno avrà modo di provarli (e per le nuove generazioni di giocatori, che non guardano questi giochi con lo stesso occhio nostalgico di alcuni, serve davvero un canale di prova). **Nintendo** per ora avrà vinto la battaglia ma tutti sanno che è una guerra che non potrà mai vincere del tutto, nemmeno offrendo il miglior servizio di streaming o vendita per il retrogaming; potranno anche uscirsene a testa alta offrendo persino agli sviluppatori una soluzione che possa far sì che monetizzino sui loro vecchi titoli ma l'emulazione è semplicemente un movimento troppo diffuso per estinguersi, e saprà trovare contromisure. Non ci resta che aspettare e vedere l'epilogo di questa storia, sia per **Nintendo** sia per la scena dell'emulazione.

NES CLASSIC EDITION
A RETRO BLAST FROM THE PAST!

SOLO €59.99
DISPONIBILE DAL 11/11

30 CLASSIC NES GAMES

Official Nintendo Seal

SUPER MARIO BROS. METROID PAC-MAN THE LEGEND OF ZELDA KIRBY'S ADVENTURE

The advertisement features a central image of the white NES Classic Edition console and its grey controller with red buttons. The background is a dark blue space with white stars. Various game characters and logos are scattered around the console, including Kirby, Link, and Pac-Man. A pink circular badge in the top right corner displays the price and availability date. A yellow starburst in the bottom left corner highlights the number of games included. The bottom of the ad features logos for several classic NES titles: Super Mario Bros., Metroid, Pac-Man, The Legend of Zelda, and Kirby's Adventure.

[The Arcade Crew, la nuova società di Dotemu](#)

DotEmu, società francese famosa per i suoi remake e revival, come l'ultimo *Wonder Boy: The Dragon's Trap* (uscito l'anno scorso) o le versioni per mobile di *Karateka* e *The Last Express*, quest'anno ha provato qualcosa di molto diverso. Infatti proprio DotEmu ha annunciato il 14 marzo, **The Arcade Crew, un nuovo publisher per titoli indie**, come *Blazing Chrome*, dello sviluppatore brasiliano **JoyMasher**. Recentemente il CEO di **DotEmu**, **Cyrille Imbert**, ha dichiarato che questa era già stata presa in considerazione tempo fa, ma si è concretizzata con l'arrivo di numerosi successi, come *Wonder Boy*, *Ys Origin* e *Windjammers*. Ha continuato dicendo di avere l'esperienza giusta per cominciare a sviluppare titoli da zero, e non più solo sequel o remake, caratterizzati da grafica e gameplay in pieno stile retrò.

Confrontandoli, i giochi creati da entrambe le società potrebbero sembrare simili e, proprio per questo, **Imbert** ha voluto precisare che le creazioni di **DotEmu** continueranno a essere proprietà di licenza dell'IP originale, mentre, i titoli di **The Arcade Crew**, saranno separati dalla prima società, anche se il nome potrà suggerire degli adattamenti dei classici *coin-up*. In seguito Imbert ha rilasciato le seguenti parole:

«Il vero lato "arcade" di The Arcade Crew, non riguarda la macchina in sé, ma il suo spirito. Vogliamo pubblicare giochi che abbiano questa sensazione di divertimento istantaneo, qualcosa che ricordi i vecchi tempi, giochi semplici, non sono semplici nel concetto o nel modo in cui vengono eseguiti, ma non è neanche qualcosa di complicato o strano, con concetti totalmente nuovi. Non siamo solo un editore indipendente, siamo noi stessi sviluppatori, e questo ha un grande impatto sul modo in cui vediamo l'Arcade Crew: possiamo permetterci di avere un portafoglio selettivo, non abbiamo bisogno di riempire un programma di pubblicazione, abbiamo i nostri progetti e lo abbiamo fatto per molto tempo tempo.»

Ma DotEmu sarà comunque presente durante le attività di The Arcade Crew. Sviluppando un paio di titoli all'anno, The Arcade Crew potrà fornire molta più assistenza agli utenti e al suo lavoro. Per questo DotEmu vuole essere partecipe, dalla progettazione al collaudo, all'animazione, al supporto per il porting multiplatforma. A proposito di questo **Imbert** ha dichiarato:

«Vogliamo davvero un coinvolgimento integrante nell'intero processo di completamento di un gioco. Molti editori sono solo editori, non sanno davvero cosa significhi veramente sviluppare un gioco. Cercheremo di lasciare che gli studio lavorino dove hanno davvero un valore aggiunto, che stiano creando il loro gioco e realizzando il loro progetto. Per tutte le altre cose, potremmo supportarli, perché sappiamo esattamente come va.»

Anche se **The Arcade Crew**, sta cercando di stimolare il mercato retrò, **Imbert**, sa bene che il mercato si evolve in continuazione. Lo dimostra l'esperienza di DotEmu con *Wonder Boy*, il quale punto di forza è la sostituzione della **pixel art** con le immagini disegnate a mano dallo sviluppatore **Lizardcube**.

«L'arte dei pixel è stata usata molto nella scena indipendente perché è più facile poterci lavorare. È più rapida, è meglio per l'iterazione, per l'animazione. Per un sacco di motivi ha senso, soprattutto quando hai un budget basso. Fare un'animazione disegnata a mano come è stato fatto su Wonder Boy è molto difficile. È un affare completamente diverso.»

In passato il disegno manuale, era qualcosa di impossibile, a causa delle limitazioni tecniche. Ora data la sovrabbondanza di titoli in pixel art, molti professionisti hanno voglia di qualcosa di nuovo e mai visto. Per **Imbert**, la pixel art di *Blazing Chrome*, dà al titolo un chiaro riferimento a classici retrò come *Metal Slug* o *Contra*.

«A volte ha senso che alcuni giochi siano pixel art. C'è stato un processo di riflessione dietro a ciò che sarà il gioco? Perché dovremmo fare pixel art, e come? Perché ci sono molti stili differenti di pixel art, ovviamente. Ma finché si adatta con il genere del gioco, l'universo del gioco, il gioco stesso, ha senso. A volte puoi dire su alcuni giochi che erano solo pixel art di default perché è bello o perché sembra un po' retrò. Il modo in cui selezioneremo giochi per The Arcade Crew, non importa come appaia, è importante come lo giustifichi, è importante spiegare perché si mostra in questo modo. Qual è stato il processo artistico dietro di esso? »

Quest'ultima è una domanda molto importante, base su cui si svilupperanno i futuri titoli. **The Arcade Crew** punta a spingere il potenziale di *Blazing Chrome*, e di tutti i futuri sequel, sfruttando i principali *gameshow*, a partire dal **Game Developer Conference**, che si sta tenendo proprio in questi giorni, continuando poi con **E3** e **Gamescom**.

[Carmageddon TDR 2000 gratis su GOG](#)

GOG ha messo a disposizione *Carmageddon TDR 2000* in download gratuito per un arco di tempo di 48 ore. All'interno di questo capitolo della saga, nato nel 2000 come riporta il titolo, dovrete, nei match contro l'IA, uccidere tutti i pedoni, completare tutti i giri o distruggere gli avversari.

Il gioco è molto vasto e il fatto che sia **gratis** è un ottimo motivo per recuperarlo, lo trovate a [questo link](#).

[Mega Man, Proto Man e Bass appaiono nell'ultimo Trailer di Robot Wars X-Ω](#)

Questo mese è stato annunciato con gran sorpresa che **Mega Man** si aggiungerà al cast di **Super Robot Wars X-Ω**. Questa apparizione è parte dei festeggiamenti del 30esimo anniversario ed il cast sarà disponibile da Gennaio 1. Il trailer si trova in fondo alla pagina.

Mega Man, **Proto Man** e **Bass**, che arrivano in versione 8-bit, saranno tutti doppiati. Di tutte

queste voci quella di **Bass** ci tornerà familiare, anche se è in giapponese; questo perché a prestargli la voce è **Nobuyuki Hiyama**, l'uomo che ha dato la voce a **Link** adulto in **Ocarina of Time**, in **Super Smash Bros** per **Nintendo 64** e **Gamecube** nonché in **Soul Calibur 2**. L'ultima volta che abbiamo sentito la voce di questi tre personaggi è stato per **Mega Man Powered Up** per **PSP** nel 2006.

Detto ciò, il resto è meno emozionante. Se ci sono due cose di cui questa serie abusa è l'estetica 8-bit e gli elementi di **Mega Man 2** e qui non si fa alcuna eccezione alla regola. I *robot master* del famoso sequel appariranno come boss e personaggi giocabili e, anche loro, saranno in 8-bit. Non si sa se tutti gli 8 *robot master* saranno doppiati.

La serie è stata spesso criticata per non riuscire ad abbandonare il passato e mai volgersi verso il futuro; tuttavia, in tempi recenti, abbiamo visto un modernissimo **Mega Man** nell'ultimo capitolo di **Super Smash Bros**, insieme all'Assist Trophy di **Elec Man**, e la definitiva dipartita dalla grafica 8-bit per il recentemente annunciato **Mega Man 11**. Il crossover in sé è spettacolare, sia per i fan di **Mega Man** che per quelli di **Super Robot Wars**, ma risulta giusto un po' dozzinale visto che i personaggi in 8-bit potrebbero non fondersi bene con lo stile grafico del gioco originale.

Ad ogni modo ci fa sempre piacere sapere che **Mega Man** e compagni sono ancora molto apprezzati dai giocatori di tutto il mondo; chissà se **Super Robot Wars X-Ω** riceverà qualche contenuto da **Mega Man 11** quando uscirà...

<https://www.youtube.com/watch?v=8NLmYZg8SYw>

[Annunciata la data d'apertura dei preordini di Ataribox](#)

Dopo una lunga ed estenuante attesa, il team di **Atari** ha finalmente annunciato la data d'apertura dei preordini della loro nuovissima console. Ataribox sarà disponibile in **prevendita** dal **14 Dicembre 2017**, e uscirà in doppia versione, una standard e una limitata in legno. Per chi non conoscesse le sue specifiche tecniche le troverà riportate [qui](#). Infine, come riportato nel comunicato ufficiale, chi si iscriverà alla waitlist riceverà degli sconti limitati ed esclusivi.