

# Megaman Legacy Collection

di Paolo Campanelli

✘ La collezione tutti i primi 6 titoli del BluBomber, usciti tra il 1987 e il 1993, *Megaman Legacy collection* è, in linea teorica, il più grande desiderio che un fan della serie classica possa avere. Come in molti casi, la realtà ci si avvicina, ma non arriva esattamente a ciò che era stato promesso. La storia è nel classico stile della metà degli anni 80: il malvagio dottor Wily vuole conquistare il mondo, usando le sue conoscenze scientifiche per creare e modificare robot da lavoro noti come Robot Masters, e il suo vecchio collega, il dottor Light, modifica il suo robot per le pulizie, Rock, per fermarne i piani malvagi. Nasce così *Megaman*, che di volta in volta manderà all'aria i piani di Wily, saltando e sparando per aprirsi la strada verso la vittoria.

**I 6 titoli per NES (Nintendo Entertainment System)** sono esattamente replicati, con tutti i bug, gli exploit e le imprecisioni presenti in ogni gioco originale, nel bene o nel male, e la sensazione è quella di giocare con la consolle effettiva; Questo include i rallentamenti dovuti ai limiti tecnologici presenti nel NES, che nonostante "creino atmosfera", sono semplicemente inaccettabili a trent'anni di distanza, spezzando il ritmo di gioco e spesso non presenti in versioni "ritoccate" dai fan, al contrario di quelle che girano su emulatori.

✘ **La grafica è stata ricreata da zero**, mantenendo però lo stile 16-bit, creando così un effetto visivo più gradevole, tuttavia spesso ignorabile o addirittura controproducente in un paio di livelli, già tristemente famosi per il loro design di luci e movimenti sugli sfondi già problematici per chi soffre di fotosensibilità; è inoltre presenti una serie di filtri, fra cui il disturbo dell'immagine tipico dei televisori a tubo catodico dell'epoca.

Il comparto audio è inferiore all'originale a causa del troppo differente livello di avanzamento tecnologico rispetto all'epoca, ma tutt'altro che di basso livello: ogni singolo brano, effetto sonoro e jingle è presente con una pulizia del suono massima.

**Punti di forza del gioco** come collezione, sono la modalità Sfide e quella Galleria: la prima permette di affrontare sfide varie, fra cui sconfiggere tutti i boss di un gioco in sequenza o arrivare alla fine di un percorso formato da varie arie provenienti da differenti titoli nel minor tempo possibile; la galleria contiene una enorme raccolta di

immagini, brani, concept art e descrizioni in grado di insegnare qualcosa persino al fan più accanito

**Il gioco è disponibile per PS4, XboxOne, PC** ed è stato annunciato per Nintendo3DS per l'inizio del 2016 (questa versione avrà alcune funzionalità extra relative alla statuetta Amiibo di Megaman), e i vari titoli sono acquistabili per Nintendo Wii e WiiU singolarmente sul relativo negozio on-line(senza ovviamente le sfide e la galleria)

Il gioco costa 15 euro nella sua versione digitale e leggermente di più in quella fisica, (contro il valore indicativo di 280 per le cartucce NES che lo compongono) ed è indubbiamente più comodo che qualsiasi alternativa di emulatori; il gioco è un "must" per i fan della serie e un ottimo acquisto per quelli del gioco Platform vecchio stile, ma potrebbe risultare ostico per i giocatori meno navigati, con il suo livello di difficoltà che non permette molti errori

## Final Fantasy V

Quinto capitolo della saga dei cristalli, rilasciato originariamente in Giappone nel 1992, è tornato ancora una volta a reclamare il cuore dei suoi fan

Il gioco segue le avventure di Bartz, Lenna, Faris, Galuf e Krile nella loro lotta per salvare il mondo dalle grinfie del malvagio Exdeath usando il potere donatogli dai cristalli dei 4 elementi

Il gioco è ormai alla sua quinta riedizione, ma è rimasto fedele a se

# AMO MAI SMESSO DI DARE RISPOSTE AI TUOI

stesso in ogni possibile aspetto.

Lo stile di gioco è quello del GDR classico a turni, con il tocco tipico dei Final Fantasy dell'epoca, la Active Time Battle o ATB, che una volta riempitosi indicava il turno del personaggio, indipendentemente da chi abbia agito prima, creando una battaglia più incalzante rispetto ad altri titoli; un altro elemento caratteristico del titolo è il Job System, che permetteva ai personaggi di cambiare classe, alternando così tra una ampia e varia scelta di abilità, e ne influenzava la crescita delle abilità.

Benché talvolta meno apprezzato rispetto ad altri capitoli della saga, principalmente per alcuni momenti che fanno ironia sui concetti utilizzati spesso nei GDR, FFV è ricordato anche per la bellissima musica e per aver creato alcuni dei capisaldi della serie, fra cui la magia Blu, le armi "definitive" e il personaggio Gilgamesh (che continua a comparire in quasi tutti i capitoli successivi e nei remake dei capitoli precedenti, con il suo proprio tema musicale)

Il gioco è stato rilasciato nel corso degli anni per NES ('92), Playstation ('98 e acquistabile per PSP PS3 e PS4 sul PlaystationNetwork dal 2011), GameBoy Advance (2006), Tablet (2013) e pc (2015 tramite Steam)

La versione GameBoyAdvance è il remake su cui si basano i successivi, con l'aggiunta di una nuova area da esplorare e 4 nuove classi, portandone così il numero a 26, ma soffriva di un comparto audio non all'altezza; le versioni Tablet e pc sono funzionalmente le stesse, ma con a grafica ricostruita da zero, e una qualità audio nettamente migliorata

Il gioco è estremamente raro nelle sue versioni NES, Playstation (inteso come disco) e GBA, ma facilmente scaricabile dai negozi online per Steam, Tablet, PSP PS3 e PS4, a 15 euro per le sue versioni più recenti e a 10 per quelle originali sulle consolle Sony

Ducktales remastered

AMO MAI SMESSO DI DARE RISPOSTE AI TUOI

Uno dei giochi più amati dell'era NES, Ducktales segue le avventure di zio Paperone in giro per il mondo (e sulla luna, in un caso) armato del suo fido bastone alla ricerca di 6 tesori dal valore inestimabile, con il cast della serie tv al seguito, fra qui Jet MacQuack, Robopap, Gaia, i Bassotti e Cuordipietra Famedoro;

il gioco segue in maniera molto fedele la sua incarnazione originale, senza però trasformarsi in un semplice porting, i 3 differenti livelli di difficoltà garantiscono una sfida adatta a qualsiasi tipo di giocatore.

Il gioco prende la storia originale e la espande, aggiungendo un livello introduttivo all'interno del Deposito e il livello finale, ambientato all'interno del Vesuvio; sono inoltre aggiunte un buon numero di scene d'intermezzo che danno tridimensionalità al mondo di gioco (il fatto che Paperone potesse respirare sulla luna è uno dei fatti più ironizzati della storia dei videogiochi, cui ora Archimede ha dato una spiegazione).

Il comparto audio è stato ricostruito da zero, pur mantenendo il fascino dei brani originali, che è possibile selezionare al posto di quelli odierni (presenti in versioni 8-bit anche per i brani aggiunti in questa versione). Il brano di punta è indubbiamente quello de La Luna, già ritenuto uno dei migliori, se non IL migliore tema musicale della storia dei videogiochi 8-bit; le voci sono quelle del cartone animato originale

Il gioco dispone di un'enorme galleria, contenente illustrazioni, sketch della produzione e brani musicali, e il la piscina di denaro del Deposito si riempie a poco a poco con il denaro trovato durante l'avventura.

Il gioco è stato rilasciato ad agosto 2013 da Capcom per PS3, Xbox360, PC, e tablet, nelle versioni console anche in una rarissima versione da collezione che contiene una cartuccia del gioco originale, un cestino per il pranzo, l'annuncio di una audiocassetta contenente la

# AMO MAI SMESSO DI DARE RISPOSTE AI TUOI

colonna sonora e pubblicità per giochi di prossima uscita come Megaman 3. La carta che avvolge i vari oggetti è fatta da vere banconote da 100 dollari (fuori corso). Il gioco ha riscosso un buon successo da parte della critica e un'enorme apprezzamento da parte del pubblico, con intere generazioni davanti allo schermo a cantare insieme la sigla ogni volta che il gioco viene lanciato.

Il costo è compreso tra i 15 e i 20 euro in tutte le sue versioni