



sezione  
GIOCHI



Il Nintendo DS (dove la sigla "DS" sta per "Dual Screen" per indicare la sua peculiare caratteristica e solitamente abbreviato come NDS o DS) è una console portatile ideata e fabbricata da Nintendo, presentata nel 2004. La console presenta un design a conchiglia, e possiede due schermi LCD al suo interno – uno dei quali è uno schermo tattile.

**Emulatore:** DesMuMe è un'emulatore open-source - Emulatore per Nintendo DS che gira sotto Linux/Mac/Windows. Il suo nome deriva da Emu (Emulatore) e DS e ME.



**Clicca QUI per scaricare DesMume (Ds Emulator)**



**Clicca QUI per il mirror alternativo**



**Introduzione:** Il Nintendo DS (dove la sigla "DS" sta per "Dual Screen" per indicare la sua peculiare caratteristica e solitamente abbreviato come NDS o DS) è una console portatile ideata e fabbricata da Nintendo, presentata nel 2004. La console presenta un design a conchiglia, e possiede due schermi LCD al suo interno – uno dei quali è uno schermo tattile. La Nintendo DS offre anche un microfono incorporato e supporta la connettività wireless IEEE 802.11 (Wi-Fi), grazie al servizio di gaming online Nintendo Wi-Fi Connection. È stata la prima console Nintendo ad essere commercializzata prima in Nord America (21 novembre 2004) che in Giappone (2 dicembre 2004). Qualche mese più tardi è uscita nei negozi anche in Australia (24 febbraio 2005) e, per ultima, in Europa (11 marzo 2005). È attualmente la seconda console più venduta della storia dopo la PlayStation 2. Sul territorio europeo è stato commercializzato in 9 colori: bianco, nero, argento, blu, rosa, rosso, grigio, verde e azzurro. Dopo oltre sei anni, l'intera serie delle console Nintendo DS è stata affiancata e poi sostituita dal Nintendo 3DS, la nuova console portatile di Nintendo, che ha esordito in Europa il 25 marzo 2011. La console è stata d'altra parte già dismessa nel 2009 e i giochi sono rimasti utilizzabili per Nintendo DSi e Nintendo DSi XL fino al 20 maggio 2014 quando Nintendo ha annunciato che non sarebbero stati più disponibili, come il servizio Nintendo Wi-Fi Connection.

Il nome in codice del sistema durante il suo sviluppo era Nitro. Il nome ufficiale della console è l'acronimo di "Dual Screen", la caratteristica più palese della console, cioè di possedere due schermi. Si può dare anche un altro significato, quello di "Developers' System", in riferimento alla facilità di sviluppo che la console offre.

**Caratteristiche generali:** La particolarità di questa console è nell'essere dotata di due schermi di cui uno tattile che la Nintendo sfrutta per produrre nuove forme di intrattenimento videoludico. Questo design lo rende in qualche modo molto simile ad una delle prime console portatili della Nintendo, il Game & Watch, anch'esso dotato di due schermi, ma nessuno dei due è tattile. Altre caratteristiche, volte ad aumentarne l'interattività, sono il microfono integrato per il riconoscimento vocale e la tecnologia Wi-Fi per il multigiocatore. Nintendo DS consente il gioco in LAN nel raggio di 30 metri circa, fino a 16 giocatori, ed il gioco online tramite una connessione internet senza fili. Ha due porte hardware per i giochi: una per le cartucce proprie del DS, chiamata anche Slot 1, l'altra per le cartucce Game Boy Advance, chiamata Slot 2. La console è capace di sviluppare grafica a tre dimensioni tramite il suo processore principale ARM9, ed è dotata anche dello stesso tipo di processore presente sul Game Boy Advance, l'ARM7 al fine di fornire una compatibilità con i titoli della console precedente. I video sono letti tramite il formato NDS mPeg (anche detto DPG).

**Nintendo Wi-Fi Connection:** Nintendo Wi-Fi Connection (si legge in abbreviato Nintendo WFC) è stato un servizio on-line gratuito offerto da Nintendo per sfidare via Internet giocatori da tutto il mondo. Necessitava una connessione ad internet e lo scambio del Codice Amico tra i partecipanti alla partita on-line. Il Codice Amico è un numero univoco generato dal DS per ogni gioco compatibile per la Nintendo WFC e viene salvato all'interno di ogni gioco assieme ai codici di altri utenti che eventualmente sono stati scelti come "amici". In alcuni casi è possibile giocare anche senza l'utilizzo dei Codici Amico. Il servizio online del Nintendo DS fu attivato in Europa il 21 novembre 2005 con la pubblicazione dei giochi Mario Kart DS e Tony Hawk's American Sk8land. **Connettività con Nintendo Wii:** Attraverso il Canale Nintendo è possibile connettere il Nintendo DS con il Wii per scaricare demo di giochi appartenenti alla console portatile Nintendo. Il software scaricato viene salvato sulla memoria RAM della console perciò si cancella automaticamente una volta spento il Nintendo DS. Inoltre, sempre con il Canale Nintendo è possibile inviare consigli e opinioni sui software DS posseduti, tramite la funzione Download DS. Utilizzando il software Walk with me!, il Nintendo DS può scaricare su tale gioco i Mii creati con il Wii. Con il nuovo restyling del Nintendo DS, il Nintendo DSi, la connettività tra le due console è stata ampliata, in quanto il nuovo modello del Nintendo DS, dotato di fotocamera, può trasferire dati sul Canale Foto del Wii. Alcuni giochi Wii come ad esempio Animal Crossing: Let's Go to the City e Pokémon Battle Revolution possono collegarsi con la controparte portatile su Nintendo DS (rispettivamente Animal Crossing: Wild World, Pokémon Diamante e Perla e Pokémon Platino) dando l'opportunità agli utenti di scambiare dati di gioco tra le due versioni.

**Menu di sistema:** Accendendo il Nintendo DS, si accede immediatamente al Menu di Sistema. Esso è diviso in più pannelli, che offrono diverse opzioni. Sullo schermo superiore vengono visualizzati il Nome Utente utilizzato sulla console, un orologio, un calendario e l'icona indicatore batteria, che mostra lo stato della batteria della console. Nello schermo inferiore invece sono presenti quattro pannelli, due dei quali offrono la possibilità di scegliere se giocare con una cartuccia DS o con una GBA, mentre gli altri due possono essere utilizzati per accedere alla PictoChat e alla funzione Download DS. Infine, sotto l'ultimo pannello, ci sono tre icone: il Menu Impostazioni, la funzione Sveglia, che dà la possibilità di utilizzare il DS come una vera e propria sveglia, e l'icona Illuminazione, che disattiva o attiva l'illuminazione degli schermi.

**PictoChat:** La funzione PictoChat permette al Nintendo DS di inviare e ricevere messaggi e disegni da altri utenti, o da sé stessi, ma non è compatibile con internet. Infatti si può utilizzare solo via wireless, ospitando fino a 16 persone contemporaneamente, suddivise in più "stanze". (A-B-C-D)

Il pannello della PictoChat si trova nel Menu di Sistema, e una volta selezionato, si accede allo schermo selezione stanza. Le stanze sono in tutto quattro e permettono di chattare con altri utenti. Una volta selezionata una di queste comparirà un'icona bianca e nera raffigurante due Nintendo DS collegati. **Accessori:** Per ampliare la multimedialità dei primi due modelli, il Nintendo DS e il Nintendo DS Lite, Nintendo ha reso disponibili vari accessori e periferiche da acquistare separatamente. Invece, nei due ultimi restyling (Nintendo DSi e Nintendo DSi XL) molte delle funzioni sono state integrate nella console stessa.

**Download DS:** Con la funzione Download DS si può giocare con più utenti utilizzando solo una cartuccia di gioco. Il pannello Download DS si trova nel Menu di Sistema e selezionandolo si accede allo Schermo selezione gioco, da cui tutti gli utenti potranno visualizzare il software inserito in uno dei DS partecipanti in quel momento a questa modalità. Non tutti i giochi supportano tale funzione, solo quelli che hanno sulla copertina un'icona bianca e nera raffigurante due Nintendo DS collegati. **Accessori:** Per ampliare la multimedialità dei primi due modelli, il Nintendo DS e il Nintendo DS Lite, Nintendo ha reso disponibili vari accessori e periferiche da acquistare separatamente. Invece, nei due ultimi restyling (Nintendo DSi e Nintendo DSi XL) molte delle funzioni sono state integrate nella console stessa.

**Nintendo MP3 Player:** Il Nintendo MP3 Player è una cartuccia poco più grande di una scheda GBA da inserire nello Slot 2 della console Nintendo DS e Nintendo DS Lite, che dispone di un lettore SD Card per ascoltare brani musicali in formato MP3. È compatibile anche con il GameBoy Advance/SP/Micro. Nel 2010 le Micro prodotte non sono state dotate di questa card MP3.



**Nintendo DS Browser:** Il Nintendo DS Browser permette attraverso l'inserimento di una cartuccia apposita nello Slot 1 di navigare su internet utilizzando una versione del browser Opera. Assieme è venduta anche una Memory Pack, che aumenta di 8MB la RAM della console per poter eseguire la navigazione.

**Specifiche tecniche:** Numero di serie=[NTR-001] | Dimensioni=[Larghezza: 14,86 cm; Lunghezza 8,46 cm; Spessore 2,87 cm] | Schermi=[Sharp LQ030B7DD01. | Entrambi TFT a cristalli liquidi retroilluminati da 3 pollici | Risoluzione 256x192 pixel | .24 mm dot pitch | Schermo inferiore tattile] colori=[Capace di visualizzare fino a 262144 colori] Input/Output=[Porte per le cartucce Nintendo DS e Game Boy Advance | Doppie prese per cuffie stereo e uscita per microfono esterno. | Alimentatore] Processori=[ARM9E 32 bit a 67 MHz e ARM7TDMI 32 bit a 33 MHz. Il primo è dedicato al rendering delle scene in 3 dimensioni, mentre il secondo per quelle bidimensionali e per la retrocompatibilità con il Game Boy Advance. | 8 KB cache di primo livello. | Rendering grafico di picco pari a: 180.000 Poligoni al secondo e 45 Milioni di pixel al secondo. | Performance in floating point: 1,6GigaFLOPS] Elaborazione=[Texture mapping | Gouraud shading | Mip-mapping | Z-buffering] Memoria=[4 MB di RAM | 656 KB di VRAM | 256 kB di memoria flash] Sonoro=[16 canali ADPCMPCM | Frequenza di campionamento: 41 kHz | Altoparlanti stereo in grado di riprodurre suono in Virtual Surround a seconda del software. | Risoluzione sonora massima di 24 Bit] Batteria=[Batteria agli ioni di litio da 850 mAh, che assicura da una a due ore di gioco con una carica di tre ore a seconda dell'uso | Modalità Sleep ovvero StandBy per ridurre i consumi | Adattatore AC]

**Restyling:** Il 2 marzo 2006 in Giappone, Nintendo ha commercializzato il Nintendo DS Lite, una rielaborazione stilistica del Nintendo DS. Poi successivamente messo in vendita anche in Nord America, Europa, e Australia nel giugno 2006. Il DS Lite è una versione più stretta, leggera e con i tasti più morbidi rispetto al Nintendo DS e possiede degli schermi più luminosi. Nintendo of America si riferisce al Nintendo DS originale come al "Sistema Base".

**Nintendo DSi:** Il 1° novembre 2008 in Giappone, Nintendo ha commercializzato la versione DSi, più sottile del 12% rispetto al predecessore DS Lite. Viene abbandonato lo slot per le cartucce GameBoy Advance per le schede SD. Nintendo DSi ha due schermi leggermente più grandi, che passano da 3 a 3,25 pollici. È inoltre dotato di due fotocamere VGA, una interna e una esterna. Il DSi è uscito anche il 2 aprile 2009 in Australia, il 3 aprile 2009 in Europa e il 5 aprile 2009 nel Nord America.



**Clicca qui per scaricare le ROM**



**Nintendo®**

**Nintendo:**

Nintendo Co. Ltd. (任天堂株式会社 Nintendo kabushiki-gaisha) è un'azienda giapponese specializzata nella produzione di videogiochi e console. Considerata come una delle più grandi compagnie del Giappone, la Nintendo fu fondata il 23 settembre 1889 da Yamauchi Fusajirō come produttore e distributore di carte da gioco. Nel corso della sua storia ha realizzato diversi giochi meccanici ed elettronici, entrando poi nel mondo dei videogiochi negli anni settanta, come produttore di giochi arcade. Nel 1977 Nintendo lanciò con successo la propria linea di console domestiche denominata Color TV Game. Dagli anni ottanta Nintendo ha prodotto numerose console da tavolo e portatili che hanno venduto oltre 750 milioni di unità. Tra le console che hanno venduto più di 10 milioni figurano il Nintendo Entertainment System, il Super Nintendo Entertainment System, il Nintendo 64, il Nintendo GameCube, il Wii, il Nintendo Switch, il Game Boy, il Game Boy Advance, il Nintendo DS e il Nintendo 3DS. L'azienda ha realizzato inoltre la serie Game & Watch e il Virtual Boy. Nintendo ha pubblicato oltre cinquecento giochi, spesso avvalendosi della collaborazione di altre aziende per quanto riguarda lo sviluppo. In trent'anni ha venduto oltre 577 milioni di console e 3,5 miliardi di copie dei videogiochi direttamente sviluppati. Il 23 settembre 2019 Nintendo ha festeggiato il suo 130° anno di vita. L'amministratore delegato e presidente della società è Shuntaro Furukawa, mentre la mascotte di Nintendo è Mario, personaggio creato nel 1981 da Shigeru Miyamoto per il videogioco arcade Donkey Kong. Nintendo è quotata sulla borsa di Tokyo dal 1983. Fusajiro Yamauchi fonda nel 1889 a Kyoto la Nintendo Koppai, inizialmente un'azienda produttrice di carte da gioco Hanafuda. I kanji utilizzati per il nome "nin-ten-do" possono essere tradotti come "lasciare la sorte al cielo". Nel 1951 cambia nome in Nintendo Playing Card Co. Ltd. Nel 1959 stringe un accordo con The Walt Disney Company per commercializzare carte raffiguranti i personaggi Disney. Il successo dell'operazione porta l'azienda a entrare in borsa nel 1962. Nel 1963 Hiroshi Yamauchi, terzo presidente di Nintendo e nipote di Fusajiro Yamauchi, modifica la ragione sociale dell'impresa trasformando la compagnia in Nintendo Co., Ltd. Negli anni sessanta Yamauchi tenta di espandere l'azienda, avviando una compagnia di taxi, una catena di love hotel e iniziando a commercializzare vari oggetti, tra cui elettrodomestici (come l'aspirapolvere Chiritorie). Quasi tutti i tentativi falliscono e gli unici successi si riscontrano nel mondo dei giocattoli, con la produzione dell'Ultra Hand, dell'Ultra Machine, del Love Tester e della serie di pistole ottiche Kōsenjū SP.

Nel 1973 il Nintendo Research & Development Department realizza il Laser Clay Shooting System, un simulatore di tiro al piattello che perfeziona la tecnologia delle pistole ottiche già commercializzate dall'azienda. Il sistema è pensato per essere installato in ampi locali, come le sale da bowling giapponesi, che stanno attraversando un periodo di crisi per colpa della novità rappresentata dai locali karaoke. L'anno seguente viene realizzata una versione più compatta, il Mini Laser Clay, pensata per le sale giochi. Con Wild Gunman (1974) Nintendo inaugura la serie Simulation System: sei cabinati da sala giochi che utilizzano pistole ottiche abbinate a filmati in pellicola da 16 millimetri. Il primo videogioco arcade programmato di Nintendo è Computer Othello (1978).

Nel 1975 Nintendo ottiene i diritti di distribuzione in Giappone della console Magnavox Odyssey, contenente un videogioco di tennis molto simile al Pong di Atari. Lavora quindi a una propria versione della macchina insieme alla Mitsubishi Electric e nel 1977 la commercializza con il nome di Color TV Game. Sempre nel 1977 Nintendo assume lo sviluppatore di videogiochi Shigeru Miyamoto, futuro creatore di Super Mario.

Nel 1980 nasce Nintendo of America (con sede a New York) e debutta sul mercato la serie di giochi elettronici portatili Game & Watch. La creazione di Gunpei Yokoi è un



successo commerciale. Nel 1981 esce il videogioco arcade Donkey Kong, sviluppato da Miyamoto. Diventa il più grande successo riscosso dalla Nintendo fino ad allora. Negli anni ottanta Nintendo immette nel mercato il Nintendo Entertainment System (NES), noto in Giappone come Famicom. Nonostante la crisi dei videogiochi del 1983, la console vendette milioni di esemplari. Tra gli oltre cinquecento giochi figurarono The Legend of Zelda e Super Mario Bros.. Di quest'ultimo titolo, ideato da Miyamoto e pubblicato nel 1985, sono vendute più di 40 milioni di copie. Nel 1989 Nintendo entra nel mercato delle console portatili grazie al lancio del Game Boy. Ideato da Yokoi, il Game Boy fu venduto insieme a Tetris. Nel 1990 Nintendo torna all'intrattenimento domestico con il Super Nintendo Entertainment System (SNES), il cui successo oscura le console della rivale SEGA, a cui nel 1995 seguirà il Nintendo 64; dal punto di vista dei dispositivi portatili, durante quest'ultimo anno Yokoi produce anche il Nintendo Virtual Boy, che tuttavia si rivelerà un fallimento (sarà considerato il motivo dell'allontanamento di Yokoi). Il successo della linea Game Boy, anche grazie alla serie Pokémon, porterà negli anni successivi Nintendo a produrre vari aggiornamenti (tra cui il Super Game Boy e il Game Boy Color). Durante gli anni duemila Nintendo commercializza le console Nintendo GameCube (2001) e Wii (2006), oltre a vari dispositivi portatili tra cui il Game Boy Advance SP (2003), il Nintendo DS (2004) e il Nintendo DSi (2008). In questo decennio vengono aperte le filiali britanniche, italiane e spagnole della compagnia nipponica. Nel 2011 Nintendo lancia il Nintendo 3DS e nel 2012 il Wii U, mentre nel settembre 2013 Nintendo risulta essere l'editore di videogiochi di diciassette dei venti titoli più venduti in Giappone nel ventunesimo secolo, cinque dei quali prodotti dalla The Pokémon Company, sua affiliata. Nel 2015 muore Satoru Iwata, quarto presidente della Nintendo che ha ricoperto il ruolo dal 2002; dopo alcuni mesi di CEO ad interim, Genyo Takeda e Shigeru Miyamoto vengono sostituiti da Tatsumi Kimishima. Nel 2016 Nintendo entra nel mercato delle applicazioni mobili in seguito all'acquisizione di parte della software house giapponese DeNA. Nel marzo 2017 Nintendo commercializza la console Nintendo Switch, ideata dal presidente Iwata. Nel febbraio 2018 annuncia una coproduzione con Illumination per la realizzazione di un film d'animazione che vede Mario come protagonista. Nell'aprile 2018 viene annunciato il ritiro del presidente Kimishima e indicato il suo possibile sostituto. Il 28 giugno il consiglio di amministrazione nomina Shuntaro Furukawa come nuovo presidente. Secondo i dati ufficiali forniti dalla società il Nintendo Entertainment System e il Super Nintendo Entertainment System hanno venduto globalmente tra i cinquanta e i sessanta milioni di esemplari.

L'ingresso di Satoru Iwata in Nintendo ha portato innumerevoli benefici dal punto di vista commerciale. Al 2004 Nintendo ha venduto oltre centodieci milioni di esemplari tra Game Boy e Game Boy Advance e più di venticinque milioni di Nintendo 64 e circa dieci milioni di Nintendo GameCube. Grazie all'arrivo del Nintendo DS e del Wii il 2007 è risultato essere un anno molto florido dal punto di vista commerciale. Le vendite delle console nel biennio 2006-2007, unite al buon andamento nel settore dei videogiochi, ha consentito alla società di rivedere al rialzo le previsioni di guadagno alla luce del primato finanziario. Nello stesso anno Nintendo diventa l'azienda principale nel mercato delle console domestiche, superando le rivali Sony e Microsoft, entrando inoltre nella classifica delle dieci aziende più importanti del Giappone, superando la stessa Sony. Nel 2008 Nintendo ha continuato a ottenere ottimi risultati, nonostante la crisi economica. Le entrate sono principalmente legate al successo commerciale del Wii. I titoli di punta della console risultarono essere, anche nel 2009, Wii Sports, Wii Fit, Mario Kart Wii, Wii Play e Super Smash Bros. Brawl. Per Nintendo DS i ricavi si hanno principalmente dai titoli della saga Mario (New Super Mario Bros. e Mario Kart DS), Brain Training e dalle serie Nintendogs e Pokémon (con Pokémon Diamante e Perla e Pokémon Platino). Dopo sette anni di successi nel 2010 si è registrato un calo di profitti. La perdita è stata confermata l'anno successivo, nonostante l'arrivo del Nintendo 3DS e l'ampliamento di titoli nel reparto videogiochi. I risultati finanziari del 2011 hanno spinto Iwata ad anticipare l'uscita del Wii U. Nel 2012 Nintendo ha registrato per la prima volta il bilancio in rosso, mentre nel 2014 ha sofferto la concorrenza delle console Xbox One e PlayStation 4.



## [[E-EGG}Nintendo] GameCube & Wii:



## Gamecube:

Il Nintendo GameCube (ニンテンドー ゲームキューブ Nintendo Gēmukyūbu), anche noto come GameCube (abbreviato come NGC in Giappone o GCN in Europa e Nord America) è una console prodotta da Nintendo. È stata una console di sesta generazione, assieme a Dreamcast, PlayStation 2 e Xbox. Commercializzata tra il 2001 e il 2007, la quarta console prodotta dall'azienda giapponese è stata annunciata come successore del Nintendo 64 con il nome in codice "Dolphin" (sebbene sia stata internamente indicata inizialmente come "N2000" e "Project Dolphin"). GameCube è stata la prima console Nintendo a utilizzare i dischi ottici come supporto di memorizzazione principale. I suoi dischi, in formato simil–mini DVD, lo rendevano un sistema non progettato per riprodurre DVD di dimensioni standard o CD audio, a differenza delle sue concorrenti contemporanee, portando il sistema a specializzarsi esclusivamente sui videogiochi. La console ebbe un supporto per il gioco in rete, ma in modo limitato e con pochi titoli, tramite una scheda di rete a connessione a banda larga o un adattatore per modem a 56 kbit/s e poteva connettersi alla console portatile Game Boy Advance, tramite cavo apposito, che consentiva ai giocatori di accedere a funzionalità di gioco esclusive utilizzando la portatile come secondo schermo e controller. GameCube supportò il formato video composito per visualizzare videogiochi sullo schermo; tuttavia, vi furono alcune differenze nei due modelli della console: i modelli prodotti nel periodo 2001–2003 avevano anche la possibilità di utilizzare cavi video a componenti, modalità in scansione progressiva e una seconda porta seriale; inoltre la targhetta sulla parte superiore della console con la scritta "Nintendo GameCube" poteva essere rimossa. Questo modello divenne noto come "DOL–001". Le particolarità appena menzionate vennero rimosse nel modello prodotto nel periodo 2004–2007; noto come "DOL–101". Nella versione più recente venne introdotto un firmware che disabilitò i trucchi Action Replay e il laser di lettura del disco venne migliorato. Questo stesso modello venne fornito con un alimentatore elettrico da 48 watt per alimentare la console, mentre l'originale era tarato su una potenza di 46. L'accoglienza raccolta dal GameCube fu generalmente positiva. La console venne elogiata per il suo controller, una vasta libreria di software e videogiochi di alta qualità, ma è stata criticata per la sua apparenza estetica e la mancanza di alcune funzionalità. Nintendo riuscì a vendere 21,74 milioni di unità GameCube in tutto il mondo prima che la console andasse fuori produzione nel 2007. Il suo successore, Wii, console di settima generazione (i primi modelli offrivano retrocompatibilità con la maggior parte dei videogiochi GameCube), venne commercializzato a partire dal novembre 2006. Il GameCube utilizza un supporto ottico, al contrario delle cartucce adoperate nella precedente console, il Nintendo 64, i cui giochi sono incompatibili con la nuova piattaforma. I dischi per GameCube sono di diametro inferiore rispetto ai compact disc, 9 cm contro i 12 dei normali CD, e possono ospitare fino a 1,5 GB di dati. Nonostante la dimensione fosse inferiore ai DVD, questi mini DVD presentavano diverse tecniche di compressione e cifratura. L'aspetto a forma di cubo, dotato di manico per facilitarne il trasporto, è stato scelto per richiamare l'idea di compattezza della console, dopo aver scartato diversi design tra cui uno che richiamava gli UFO. Disponibile in diversi colori, venne inizialmente commercializzata in indaco come nel logo della console, e successivamente prodotta nelle versioni Jet (di colore nero) e Spice (arancione) per venire incontro alle richieste del pubblico. Sebbene la versione Spice non sia stata commercializzata nel mercato statunitense, venne prodotta anche una versione platino dello stesso colore del Game Boy Advance. La console portatile Nintendo serviva anche da controller per il GameCube, oltre che da display secondario per alcuni videogiochi tra cui Pac-Man Vs., Final Fantasy Crystal Chronicles, The Legend of Zelda: Four Swords Adventures. Oltre a controllare la console tramite Game Link Cable, grazie all'adattatore Game Boy Player, è inoltre possibile eseguire su GameCube i titoli per Game Boy, Game Boy Color e Game Boy Advance. Ascoltando la lunga serie di suoni in sottofondo nel menù principale a velocità 16x si può notare che il suono prodotto è identico al sottofondo del menù del Famicom Disk System. Il GameCube è dotato di quattro porte per controller e due per la memory card. Il controller per GameCube è considerato un incrocio tra il precedente gamepad del Nintendo 64 e il concorrente prodotto da Sony per PlayStation, sebbene la posizione del d-pad e di uno dei stick siano invertiti rispetto al DualShock 2. Il controller per GameCube presenta: Un joystick analogico principale, con base ottagonale per guidare lo spostamento nelle direzioni principali e superficie di appoggio per il pollice della mano caratterizzata da cerchi concentrici in rilievo per migliorarne il grip; Una croce direzionale digitale, simile a quella presente nel Game Boy Advance; Un secondo stick analogico (denominato C Stick), sempre con base ottagonale della stessa dimensione, ma con superficie di appoggio per il pollice di minore dimensione, nella quale è incisa la lettera C; Quattro pulsanti frontali digitali: il grosso tasto centrale A, di colore verde, è circondato da un pulsante rosso B e da due ulteriori tasti grigi X e Y; Un tasto Z digitale, posizionato sull'ato destro del controller, e due tasti analogici dorsali L e R, leggermente inclinati come nel controller del Dreamcast e provvisti di un bottone digitale a fine corsa; Un pulsante Start, posizionato al centro del controller; Funzione di vibrazione "Rumble" integrata; Il controller presenta alcune differenze rispetto al precedente gamepad del Nintendo 64, in particolare per quanto riguarda gli stick e la posizione del trigger Z. Nonostante i pulsanti frontali e dorsali siano ricavati dal controller del Super Nintendo Entertainment System, l'attenzione è incentrata su una maggiore facilità di utilizzo del pollice. È disponibile nelle colorazioni viola, nero e lilla. Alcune console Wii sono compatibili con



il controller per GameCube. Sebbene la Wii U non sia compatibile con gli accessori per GameCube, sono stati prodotti un adattatore per la console in grado di supportare fino a quattro controller del GameCube e un controller speciale per Super Smash Bros. per Wii U. In occasione della pubblicazione di Super Smash Bros. Ultimate sono stati prodotti un adattatore e un controller a tema Super Smash Bros. per Nintendo Switch. WaveBird è il controller wireless del GameCube. Di colore grigio, ha la medesima forma della controparte classica, con un rigonfiamento nella parte inferiore per accogliere i componenti in più. Alimentato da due batterie AA, permette di selezionare fino a 16 frequenze diverse per evitare interferenze in multigiocatore, ma non dispone della funzione di vibrazione Rumble. È venduto insieme a un ricevitore da collegare alla presa del GameCube per il controller. Presenta l'interruttore ON/OFF per l'accensione e lo spegnimento e un LED arancione che si accende a collegamento riuscito. Il nome deriva dal nome in codice della console. Il controller Bongo DK è uno speciale controller a forma di bongo, compatibili con i videogiochi della serie Donkey Konga e Donkey Kong Jungle Beat. La scheda di memoria del GameCube è disponibile in dimensioni da 512 kB (59 blocchi), 2 MB (251 blocchi) e 8 MB (1019 blocchi).



## WII:

Il **Wii** (**ワイ** *Wī*, pronunciata come il pronome inglese *we*, /wi/ noi) è una console per videogiochi, prodotta dall'azienda giapponese Nintendo, lanciata sul mercato nel 2006, come successore del Nintendo GameCube. Si tratta della console casalinga più venduta tra quelle della settima generazione e di tutte quelle precedenti di Nintendo, nonché di una delle console più diffuse al mondo. Il Wii ha rappresentato il principale concorrente della Xbox 360 di Microsoft e della PlayStation 3 di Sony.

Il nome di codice della console durante i primi mesi di sviluppo era N5, in riferimento al fatto che questo fosse il quinto sistema casalingo sviluppato dalla casa di Kyoto. Il Wii è stato pubblicamente mostrato per la prima volta durante la conferenza stampa della Nintendo tenutasi all'E3 2005 con il nome di Nintendo Revolution, mentre il controller venne presentato al Tokyo Game Show 2005 da Satoru Iwata, presidente Nintendo, durante il suo discorso. Il nome in codice dato alla console indicava la rivoluzione che Nintendo avrebbe portato al mondo videoludico con essa. Il nome definitivo del sistema venne poi reso noto durante l'E3 2006. Il Wii è stato commercializzato il 19 novembre 2006 in America, il 2 dicembre in Giappone, il 7 dicembre in Australia, Italia e Svizzera, l'8 dicembre in quasi tutta Europa e il 9 dicembre in Spagna, il 26 aprile 2008 in Corea e il 12 luglio 2008 in Cina. La console e gli accessori ufficiali Nintendo sono identificati attraverso una sigla del tipo RVL-XXX, dove XXX è un valore numerico e RVL è un codice che ricorda il nome originario del progetto. La prima versione del Wii ad esempio riporta la sigla RVL-001, divenuta poi per le versioni Family Edition della console RVL-101. Sebbene Nintendo avesse affermato che la console era rivolta a un pubblico più ampio rispetto a Xbox 360 di Microsoft e PlayStation 3 di Sony, Wii, facendo parte della settima era delle console per videogiochi, compete con le altre due. Nonostante il sistema sia stato messo in commercio un anno dopo la Xbox 360, ha sorpassato ampiamente nelle vendite sia la rivale di Microsoft che la PlayStation 3 di Sony, diventando così la console di settima generazione più venduta del mondo. Il nome Wii non ha un reale significato; venne scelto perché suona come la parola inglese we (noi), a indicare che la console è per tutti, e perché è facile da ricordare qualunque sia la propria lingua madre, inoltre la doppia "i" simboleggia sia i suoi particolari controller longilinei, sia due persone che giocano in compagnia. Pur essendo diffuso l'uso dell'espressione «la Wii» (inteso come "la console Wii"), la forma corretta è «il Wii». Il genere maschile del nome è confermato dalla stessa Nintendo sul manuale allegato alla console e nei testi ufficiali in italiano del supporto tecnico. L'Accademia della Crusca conferma inoltre che, in mancanza di una traduzione italiana per un termine straniero (Wii, in questo caso), ed essendo esso di genere neutro, in italiano viene usato l'articolo maschile. La PlayStation e l'Xbox infatti sono entrambi femminili in quanto sono rispettivamente la "stazione di gioco" e la "scatola X", quindi esiste una traduzione in italiano del termine neutro. La console si distingue dalle altre della sua epoca, e dalle precedenti, per la possibilità di interagire col videogioco attraverso il movimento delle braccia, e per avere un sistema di puntamento allo schermo. Queste due caratteristiche non sono una novità assoluta nel mondo dei videogiochi, ma per la prima volta sono state integrate in una console senza ricorrere a periferiche aggiuntive. Il cardine dell'innovazione è il controller, chiamato Wiimote, nella forma ricorda un telecomando ed è impugnabile con una sola mano, oltre ad avere una dotazione di tasti abbastanza classica, è dotato di un accelerometro per la rilevazione del movimento, e di un sensore IR posto sulla sua sommità, tale sensore abbinato alla Sensor-Bar (presente nella confezione della console) consente il puntamento allo schermo. Nella confezione del Wii si trova inoltre il Nunchuk, una espansione del Wiimote che si collega ad esso via cavo e si impugna con una sola mano, ha al suo interno un accelerometro, così da rilevare i movimenti del secondo braccio, ed aggiunge uno stick analogico e due tasti dorsali. A differenza del suo predecessore (che impiega NOD in formato mini, di diametro 8 cm), il Wii utilizza dischi ottici proprietari di dimensioni standard (12 cm), sia a singolo che a doppio strato, rispettivamente con una capienza di 4,7 e 8,51 GB. Non tutto lo spazio è utilizzabile: una parte dei GB disponibili è dedicata al sistema. La velocità di lettura equivale a un DVD 6x. Il Wii, escludendo il Nintendo Classic Mini, è stato la più piccola console non portatile prodotta da Nintendo e la più piccola tra quelle della sua generazione. Largo approssimativamente quanto tre custodie di DVD, può essere posizionata sia orizzontalmente che verticalmente. Il form factor della console si discosta profondamente da quello del GameCube, da molti ritenuto più vicino a un giocattolo che a un oggetto hi-tech. Grazie alla totale assenza di parti mobili al di fuori della piccola ventola di raffreddamento, il Wii risulta alquanto silenzioso durante il funzionamento. Il colore con cui il Wii è generalmente conosciuto è il bianco, che ha rappresentato la console fin dalla sua creazione. Un nuovo colore, il nero, fu presentato nell'estate 2009, a tre anni dalla uscita sul mercato. Questa nuova colorazione venne messa in vendita in Giappone il 1º agosto dello stesso anno in bundle assieme al gioco Monster Hunter 3. In Europa invece, la nuova colorazione nera del Wii venne messa in vendita da Nintendo il 20 novembre 2009 in edizione limitata, contenente anche una copia di Wii Sports Resort con relativo Motion Plus ed i controller anch'essi di colore nero. Successivamente la casa di Kyoto ha deciso di pubblicare nuovamente la versione nera non più come limited edition, ma semplicemente come versione comune alternativa alla bianca, per celebrare i 25 anni di Super Mario, nel mese di ottobre 2010 fu creata una nuova edizione limitata del Wii, questa volta caratterizzata da un vivace colore rosso. In bundle con la console, per l'Europa erano inclusi i giochi Wii Sports, New Super Mario Bros. Wii e una copia preinstallata nella memoria interna della console dell'edizione Virtual Console per NES di Donkey Kong. Inoltre, nella confezione erano presenti un nunchuk ed un Wiimote Plus anch'essi di colore rosso. Nonostante il lancio del Nintendo Wii U negli ultimi mesi del 2012, Nintendo progettò per la seconda metà del 2011 una revisione del Wii denominata "Wii Family Edition". Questo restyling, pur mantenendo le dimensioni e la forma del sistema originario, presenta le serigrafie posizionate in senso orizzontale, non include più la base verticale (nonostante sia ancora possibile usare la console in tale posizione con la base) ed infine perde la retrocompatibilità con il GameCube, il tutto per limitare al massimo i costi di costruzione ed assemblaggio. Wii Family Edition viene commercializzato per la prima volta attraverso un nuovo bundle, venduto in territorio europeo a partire da ottobre 2011. La confezione contiene una copia di Wii Sports, una di Wii Party, un Wiimote Plus e un Nunchuk. La revisione del Wii era disponibile sia nei classici colori bianco e nero che in azzurro, colorazione speciale venduta da novembre 2011 in occasione dell'uscita del videogioco Mario & Sonic ai Giochi Olimpici di Londra 2012. La console usa come principale tecnologia di scambio dati il Wi-Fi. Quest'ultimo permette altresì la connessione ad internet della Console tramite un modem router, al fine di utilizzare on line i titoli che prevedono tale possibilità. Nel caso i consumatori non siano provvisti di connessione wireless, Nintendo ha realizzato un Adattatore USB Wi-Fi compatibile anche con Nintendo DS, utilizzabile tramite PC connessi alla rete, che permette di creare un Access Point utilizzabile dalle console per connettersi senza fili. Sul Wii non sono presenti porte Ethernet, ma si possono aggiungere tramite uno specifico adattatore, collegabile a una delle due porte USB. Nintendo Wi-Fi Connection (abbreviato anche in Nintendo WFC) è stato un servizio online gratuito offerto da Nintendo che permetteva di sfidare via Internet giocatori da tutto il mondo. Per giocare online era necessaria la connessione di Wii ad internet e dello scambio del codice amico tra i giocatori che partecipano alla partita online. Il servizio necessitava anche della configurazione di WiiConnect24. Il codice amico è un numero univoco (di dodici cifre) generato dal Wii per ogni gioco compatibile per la Nintendo WFC e veniva salvato all'interno della console assieme ai codici di altri utenti che eventualmente sono stati scelti come "amici". In alcuni casi era possibile giocare anche senza l'utilizzo dei codici amico. Il servizio online venne inaugurato cinque mesi dopo l'uscita della console con il titolo calcistico Mario Strikers Charged Football, nel 2007. Dal 20 maggio 2014 è stato chiuso l'accesso alla WFC a tutti i titoli Nintendo Wii e Nintendo DS, DS Lite, DSi e DSi XL. WiiConnect24 è stata una funzione che permetteva alla console di essere costantemente connessa alla rete Internet. Se attiva, permetteva di ricevere messaggi, aggiornamenti ed altri dati anche mentre Wii non è acceso o non lo si sta usando per giocare. Un canale che usufruiva di questa funzione era la Bacheca Wii, presente nel menu principale della console, che permetteva di inviare e ricevere messaggi, foto e numerose informazioni di gioco. Altri canali che sfruttavano WiiConnect24 erano News e Meteo. Riguardo al consumo Satoru Iwata, presidente di Nintendo, durante l'E3 2006, assicurò che la funzione WiiConnect24 avrebbe consumato 5 Wattora. Il servizio venne chiuso il 13 giugno 2013.

Come già accaduto nelle precedenti generazioni di console Nintendo, anche tra Wii e la relativa controparte portatile Nintendo DS è possibile un collegamento, che avviene senza l'uso di alcun cavo. Attraverso tale collegamento è possibile: scaricare demo di giochi per la console portatile attraverso il Canale Nintendo installato sul Wii; scambiare dati di gioco tra versioni portatili e home console dei giochi, ad esempio tra Animal Crossing: Wild World, Walk With me! Scopri il tuo ritmo passo dopo passo, Pokémon Diamante e Perla e Pokémon Platino per DS e Animal Crossing: Let's Go to the City e Pokémon Battle Revolution per Wii; utilizzare la console portatile come controller in alcuni giochi; Con il nuovo restyling del Nintendo DS, il Nintendo DSi, la connettività tra le due console è stata ampliata. Il nuovo modello del Nintendo DS, dotato di fotocamera, può trasferire dati sul Canale Foto del Wii oppure, utilizzando il software Lifestyle Rhythm Calculator, può scaricare su tale gioco i Mii creati con Wii. Si può inoltre inviare dal Canale Mii del Wii (ma non viceversa) i Mii al Nintendo 3DS.

MoSys, la cui memoria 1T-SRAM era già stata utilizzata nel GameCube, ha fornito la tecnologia RAM per Wii. Wii usa dischi ottici proprietari dalle dimensioni di un normale DVD/CD. I dischi normalmente hanno il titolo nella parte superiore o inferiore mentre il logo del Wii è situato a sinistra, a destra viene indicata l'età minima per giocarci. Durante la produzione della console venne prevista la possibilità di aggiungere tramite aggiornamento software la riproduzione di DVD-Video, ma questa possibilità non si è poi realmente concretizzata al di fuori del Giappone. Con una edizione appositata ed esclusivamente per il Giappone, Nintendo ha infatti stretto un contratto con Sonic Solutions, azienda produttrice di software, per rendere la console compatibile per la visione dei film in DVD. La console può connettersi con il monitor di un computer (grazie ad un cavo Component Video) così come con una TV. I Canali Wii sono speciali canali accessibili dal menu principale della console. Sono disposti su una griglia 4x3, ma la loro posizione può essere modificata a proprio piacimento ad eccezione di quella del Canale Disco. Molti canali offrono vari servizi multimediali, alcuni hanno bisogno di una connessione ad internet, altri invece normalmente utilizzabili anche senza. La filosofia che sta dietro all'ideazione dei Canali Wii è quella di aumentare il numero di canali disponibili sul televisore e far utilizzare la console ogni giorno a tutti i membri della famiglia. Infatti il Wii distribuisce, con l'utilizzo del WiiConnect24, nuove informazioni e dati che aggiornano i canali quotidianamente. Il canale Mii permette di poter personalizzare o creare dei Mii a proprio piacimento; essi possono essere utilizzati nei giochi che li supportano, ma se un Wii viene cancellato i relativi dati saranno eliminati irreversibilmente. La console ne può salvare fino a cento, mentre un Wiimote ne può contenere fino a dieci, dove si potevano ricevere Mii da altre console tramite la connessione a internet, attraverso WiiConnect24 o i messaggi nella Bacheca Wii, prima della definitiva dismissione dei servizi online. WiiWare è il servizio digital delivery di Nintendo che permette di scaricare software per Wii ad un costo variabile di Nintendo Points. Questo servizio è utilizzato da piccole software house emergenti, in quanto queste possono sviluppare giochi semplici ed immediati e distribuirli a basso costo via Internet sulla console Nintendo, sia dai grandi sviluppatori, che distribuiscono così titoli minori non idonei alla distribuzione su supporto fisico. WiiWare appare connettendosi online al Canale Wii Shop. La sua inaugurazione è avvenuta il 20 maggio 2008 in Europa, durante cui vennero annunciati più di cento giochi in lavorazione per questo nuovo canale. Il Wii Shop fu dismesso ufficialmente il 31 gennaio 2019, rendendo così impossibile agli utenti scaricare nuovi contenuti. I giochi vengono salvati sulla memoria NAND Flash da 512 MB interna alla console, espandibile grazie alla presenza di uno slot scheda SD, compatibile anche con schede miniSD e microSD tramite i rispettivi adattatori. Con l'aggiornamento alla versione 4.0 o superiore, la console è compatibile con schede SD dalla capacità massima di 2 GB e con schede SDHC dalla capacità massima di 32 GB. Le schede SD con capacità superiore a 2 GB e le schede SDHC con capacità superiore a 32 GB possono non funzionare con la console. Per prevenire la copia illegale, i giochi scaricati presentano un sistema proprietario di DRM per il controllo dei diritti d'autore. Con il servizio WiiWare, ma anche con la distribuzione dei primi DLC, molti utenti della console hanno lamentato problemi di storage. Infatti la memoria interna non era sufficiente a contenere tutti i dati scaricati e la procedura di trasferire canali e giochi su SD e poi salvarli nuovamente sulla console era lunga e complessa. Quindi nella Conferenza Autunnale 2008 tenutasi a Tokyo il 2 ottobre 2008 Nintendo annunciò che il Wii avrebbe potuto eseguire e salvare dati direttamente su SD Card. La funzione è stata resa disponibile il 25 marzo durante la conferenza GDC 2009, dove Satoru Iwata ha annunciato l'aggiornamento 4.0 del firmware che permette la lettura di schede SDHC fino a 32 GB e l'accesso alla memoria SD direttamente dal Menu Wii. Il Wii è la prima console Nintendo completamente retrocompatibile con il suo predecessore GameCube via hardware e con le console di più vecchie generazioni (sia Nintendo che di alcune case concorrenti) via software, attraverso la Virtual Console. Virtual Console è un servizio presente su Wii e Wii U che, tramite il Canale Wii Shop, permette il download da Internet di videogiochi delle generazioni precedenti di console. Gli utenti possono così trasferire e giocare su Wii molti giochi creati originariamente per altri sistemi, sia Nintendo (ad esempio NES, SNES e Nintendo 64) che di altri produttori (ad esempio Master System, Mega Drive e TurboGrafx 16) pagando attraverso i Nintendo Points. La casa di Kyoto ha reso noto che sarebbero stati ripubblicati con questo servizio solo i giochi più rappresentativi per ogni sistema. Con l'acquisto dei titoli Virtual Console è possibile partecipare a un sondaggio sul sito di Nintendo of Europe che dà la possibilità di ottenere, alla fine dello stesso, cinquanta stelle del Club Nintendo. Il Wii è provvisto di retrocompatibilità nativa per quanto riguarda i giochi del GameCube, ma necessita per interagire con essi dei controller e delle Memory Card della vecchia



console. Il lato superiore di Wii (se esso è posizionato verticalmente), nasconde dietro un flip-top rimovibile, quattro ingressi controller e due ingressi memory card GameCube, dove quindi è possibile collegare la maggior parte degli accessori della suddetta console. Sono assenti le porte di espansione situate nella parte inferiore della console 128 bit, quindi gli accessori che le utilizzavano, come il Game Boy Player, non sono più utilizzabili. All'interno del Media Drive del Wii è possibile inserire sia i NOD da 8 cm del GameCube che quelli da 12 cm usati per il Wii.

Questa caratteristica è una rara peculiarità per i drive di tipo slot-in, poiché sprovvisti di guide o di piatto a doppia forma su cui alloggiare il disco a seconda del formato.

Il controller del Nintendo Wii, chiamato ufficialmente Telecomando Wii (Wii Remote in inglese) e noto anche come free hand controller o Wiimote, crasi di "Wii" e "remote" ("telecomando"), utilizza un approccio differente da quello tradizionale, nel tentativo di risultare interessante per un pubblico più vasto. Ha la forma di un comune telecomando da televisione e viene tenuto in una sola mano. Essendo simmetrico, appare ugualmente utilizzabile da destrimani e mancini. Dei led ad infrarossi incorporati nelle estremità della Wii Sensor Bar chiamata anche barra sensore (da porre sopra o sotto la televisione) permettono al controller di percepire il puntamento verso lo schermo, mentre l'accelerometro integrato nello stesso controller gli permette di percepire l'inclinazione e la rotazione. I giocatori possono inoltre mimare delle azioni e "sentirle" attraverso la vibrazione invece che premere semplicemente dei pulsanti. Uno dei primi video del Wii mostrava attori mimare azioni come pescare, cucinare, suonare la batteria, dirigere un'orchestra, sparare, combattere con le spade e dilettarsi in un'operazione di chirurgia dentale. La comunicazione tra controller e console Wii utilizza la tecnologia Bluetooth. Un pad direzionale digitale è posizionato sulla parte superiore del controller, con un grosso tasto A in stile GameCube sotto di esso e un grilletto nella parte inferiore che funziona da tasto B. Sotto il tasto A vi è una fila di tre piccoli tasti: -, Home e +. Vicino all'estremità inferiore del controller due bottoni aggiuntivi contrassegnati dai numeri 1 e 2 (nei video promozionali erano X e Y con a e b leggibili) con il controller ruotato in modo antiorario di 90 gradi), suggeriscono la possibilità di girare il controller di 90° gradi e renderlo un classico controller del NES come succede utilizzando i titoli Virtual Console oppure in Mario Land: The Shake Dimension, Super Paper Mario, Kirby's Adventure Wii o in Mega Man 9. Sotto questi bottoni vi sono quattro LED che indicano quale giocatore si sta controllando e anche la durata della batteria. Attualmente possono partecipare al gioco fino a quattro persone per console. Il pad è stato realizzato in collaborazione con STMicroelectronics (l'accelerometro veniva assemblato negli stabilimenti di Agrate Brianza). Al progetto hanno collaborato circa cento persone, la maggior parte delle quali lavora in Italia. Fino a novembre 2010 un Wii Remote era incluso nella confezione della console, ma poteva essere anche acquistato separatamente sia da solo che, in speciali package, assieme ad alcuni giochi (ad esempio il gioco Wii Play viene venduto insieme ad un Wiimote) o ad alcune periferiche (fin dal 2009 il Wii Remote era venduto insieme al Wii Motion Plus in un'unica scatola) in due diversi colori, bianco e nero. Da novembre 2010 la Nintendo ha sostituito il Wii Remote con il telecomando Wii Remote Plus, in cui il Wii Motion Plus è integrato nel telecomando senza variane le dimensioni. Il controller era venduto in quattro diversi colori standard (bianco, nero, rosa e azzurro). In tutte le sue versioni possiede una memoria interna da usare per salvarci dentro fino a dieci Mii. Da novembre 2007 è iniziata in Italia la distribuzione di gusci in silicone per i Wii Remote: ogni console o controller acquistato a partire da novembre 2007 include un guscio protettivo. Gli utenti già in possesso di un Wii Remote acquistato prima di tale data potevano richiedere tale guscio gratuitamente dal sito internet di Nintendo Italia.

Il Wiimote ha una porta di espansione nel suo lato inferiore che permette di collegare diversi tipi di periferiche. Una di queste è il Nunchuk, una piccola unità di forma ovoidale composta da un joystick analogico, due pulsanti dorsali e un accelerometro. Il Nunchuk è incluso in tutte le confezioni della console Wii e la connessione al Wiimote avviene tramite un cavo. Il nome deriva dalla somiglianza che Wiimote e Nunchuk una volta collegati hanno con l'omonima arma giapponese.

La Wii Sensor Bar, detta anche barra sensore, è una componente fondamentale per gestire il puntamento del mirino su schermo del Wiimote. È alimentata dal corpo della console tramite un sottile cavo e al suo interno contiene dieci led ad infrarossi che sono posti ad una certa distanza tra di loro, racchiusi in un involucri grigio con due aperture poste alle estremità e rivolte avanti, coperte da parti semitrasparenti nere da cui i led sono visibili solo al Wiimote. La barra sensore può essere posta sia in basso che in alto rispetto alla televisione e non è dipendente dalla dimensione dello schermo, ma è importante che il Wiimote non sia lontano più di cinque metri dal Wii Sensor Bar, nel caso contrario la console non sarebbe in grado di riconoscere i movimenti.

Il Wii Sensor Bar è incluso nella confezione della console. Un altro accessorio inseribile nella porta di espansione del Wii Remote è il Wii MotionPlus, che ne migliora le prestazioni di gioco rendendolo più preciso e realistico. La nuova periferica con relativo guscio protettivo è venduta assieme a Wii Sports Resort dal luglio 2009. Fu presentato con un comunicato ufficiale il giorno prima della Conferenza Nintendo dell'E3 2008 tenutasi martedì 15 luglio 2008. Il Wii MotionPlus permette di compiere movimenti con il telecomando Wii che verranno recepiti dalla console con una mappatura 1:1, in pratica vengono mappati tutti i movimenti 3D compiuti nello spazio, garantendo una maggiore precisione grazie a due giroscopi, uno per le alte velocità e uno per le basse. Una dimostrazione delle potenzialità della periferica si è avuta all'E3 2009 con la prova nello stand Nintendo di Wii Sports Resort. Ha una porta di espansione per collegare il Nunchuk.

Alcune software house, come Ubisoft e LucasArts, hanno già annunciato il supporto del Wii MotionPlus in alcuni dei loro giochi. Ubisoft ha rivelato che Red Steel 2 avrebbe supportato tale periferica, mentre Nintendo in The Legend of Zelda: Skyward Sword il suo titolo di punta nel supporto alla periferica. Dal 5 novembre 2010 tutti i controller Wii Remote integrano il dispositivo Wii MotionPlus, senza variare le dimensioni di un normale Wii Remote. La periferica è stata rinominata Wii Remote Plus. Inoltre è disponibile un controller tradizionale, il "Classic Controller", che può essere utilizzato come seconda scelta nei giochi che lo supportano. Satoru Iwata, presidente di Nintendo, ha precisato che esso serve a giocare "giochi della Virtual Console e giochi che saranno multi-piattaforma". In alcuni casi può essere sostituito dal pad del GameCube. Il Classic Controller PRO è un controller simile al suo predecessore (il Classic Controller), ma migliorato nell'ergonomia e nell'impugnatura, più vicina ai joystick della generazione precedente di console. Può essere utilizzato con i giochi della Virtual Console e con tutti gli altri titoli che lo supportano (specificato sul retro della confezione o, nel caso di giochi Virtual Console, nelle informazioni fornite dal Canale Wii Shop accanto alla valutazione PEGI). La Wii Balance Board, uscita in Europa il 24 aprile 2008 assieme al gioco Wii Fit, permette di utilizzare gli spostamenti del corpo per controllare le azioni di gioco. Simile ad una bilancia, questa periferica misura l'indice di massa corporea, analizza il baricentro e il peso corporeo. Il Wii Balance Board può sostenere fino a 136 kg nella versione giapponese e 150 kg per quella europea e statunitense. L'unico difetto della Balance Board sta nelle dimensioni che, per alcuni esercizi, possono rivelarsi un pò troppo ridotte. Il Wii Wheel è una periferica di gioco introdotta per il titolo Mario Kart Wii. La periferica ha la forma di un volante e può essere utilizzata allo scopo di guidare un veicolo in Mario Kart Wii o in qualunque altro gioco di guida che supporti tale periferica. Tale procedura sarà resa possibile se all'interno dell'apposito alloggiamento nella periferica verrà incastrato il Wiimote che, assieme al volante, darà vita ad un unico strumento di gioco. Il Wii Wheel è composto, oltre che dall'alloggio per il telecomando, dal pulsante B, posto sul retro della periferica. La periferica è apparsa di buona maneggevolezza per le caratteristiche che il gioco propone oltre ad apparire visivamente in tono con lo stile del Wii. L'accessorio può essere anche acquistato separatamente poiché alcuni videogiochi lo supportavano già. Grazie a questo accessorio, Mario Kart Wii ha guadagnato un'ottima posizione nella categoria giochi Wii. Da dicembre 2010, in Europa, il Wii Wheel in bundle con la console nera è di colore nero con il cerchio posteriore di color argento. Nintendo ha creato anche il Wii Wheel color oro, che si può ottenere solo raggiungendo una certa soglia di punti del club Nintendo. Il Wii Zapper è un guscio di plastica simile ad una pistola, in cui possono essere inseriti sia il Wii Remote sia il Nunchuk. Il nome è un riferimento alla NES Zapper, pistola per il Nintendo Entertainment System. È stata messa in commercio in Europa il 7 dicembre 2007 assieme al gioco Link's Crossbow Training e permette di avere un maggior comfort e facilità d'utilizzo di WiiRemote e Nunchuk durante un gioco in cui si usa un'arma o, nel caso del gioco contenuto nella scatola, una balestra o un arco. Il Wii Speak, accessorio presentato da Nintendo nell'E3 2008, permette di comunicare in tempo reale durante le sessioni di gioco online. Shigeru Miyamoto ha affermato che il microfono è progettato per "cogliere chiaramente molte voci differenti che si trovano in una stanza nello stesso momento e trasmetterle su Internet". Riguardo al rumore di sottofondo dovuto al posizionamento del microfono vicino al televisore, Katsuya Eguchi, produttore di Animal Crossing: Let's Go to the City, ha dichiarato che il dispositivo è stato progettato per filtrare l'audio del videogioco dagli altoparlanti. Il 2 ottobre 2008, Nintendo annunciò che il Wii Speak avrebbe avuto un proprio Canale Wii, il Canale Wii Speak. Infatti, tale canale, inaugurato anche in Europa il 5 dicembre 2008, consente agli utenti di chattare in una delle quattro camere con gli amici utilizzando il Wii Speak on-line. Non vi è alcun limite al numero di persone che possono partecipare alla conversazione. Il Wii Speak è stato venduto assieme al gioco Animal Crossing: Let's Go to the City. Questo accessorio non è molto dissimile da una comune tavoletta grafica, prodotta da THQ la quale sviluppa anche i giochi appositi. Con uDraw è compreso un pennino grafico connesso alla periferica tramite cavo e nella parte sinistra dell'accessorio è ricavato un incavo in cui posizionare il Wiimote. uDraw è utilizzabile con il gioco Pictionary, in cui è utilizzata per disegnare immagini che appaiono a schermo. In seguito sono stati sviluppati altri videogiochi che supportano la uDraw.

Permette di proteggere da graffi e urti il Wii Remote e il Nunchuk. Durante il 2007 Nintendo ha iniziato a fornire i gusci protettivi unicamente per Wiimote in forma gratuita includendoli nelle confezioni dei nuovi telecomandi e fornendo i vecchi acquirenti che ne avessero fatto richiesta di un guscio in maniera gratuita. In seguito vennero creati gusci dei vari colori del Wii (rosso, nero, azzurro) in modo che si intonassero con i Wiimote. Alcuni utenti Wii hanno riscontrato problemi di lettura da parte della console del disco di Super Smash Bros. Brawl dovuti, a detta di Nintendo, alle lenti di alcuni Wii sporcati con l'utilizzo. Nintendo ha offerto la possibilità di inviare la console al centro di assistenza per effettuare l'intervento di manutenzione gratuita, ma ben presto ha pubblicato il lens-cleaning disc ufficiale con cui ogni utente avrebbe potuto pulire da sé la lente della console, che a causa di polvere o altro avrebbe potuto riconoscere difficilmente alcuni giochi. Inizialmente disponibile solo su territorio nipponico, è stato introdotto successivamente anche sul mercato internazionale. Questa chiave USB, da connettere al computer, permette la creazione di una connessione wireless verso le console Nintendo di questa generazione (Wii e DS). Una chiave usb/wi-fi per nintendo: questo accessorio si può disporre dei servizi Internet di Nintendo senza necessariamente disporre di un router wireless o dell'adattatore Ethernet per Wii. Vi sono accessori vari prodotti da altre case produttrici, alcuni anche con licenza ufficiale. Logitech, ad esempio, ha prodotto sotto licenza una tastiera wireless compatibile con Wii e con tasti dedicati per una migliore navigazione su internet. Altre case, ad esempio BigBen, hanno prodotto una riproduzione di una pistola nella quale va inserito il Wii Remote per dare un senso realistico e maggiore comfort oppure il Wii Sports Pack, che contiene riproduzioni di racchette da tennis, mazze da golf e da baseball per un maggiore comfort e più realismo. Nitro si è focalizzata soprattutto nella produzione di apparecchi per ricaricare Wiimote e Nunchuk con una base apposita chiamata Wii Joy Dock.





## [EasterEGG] La salvaguardia delle API



Gli effetti delle azioni sconsiderate dell'uomo non si vedono solo sul clima ma anche su specie animali importanti per il nostro ecosistema, come le api. Infatti, proprio uno dei più importanti impollinatori è a rischio estinzione.

I cambiamenti climatici rappresentano una delle principali cause di rischio estinzione di specie animali, compresi gli impollinatori. In particolare, le alterazioni di alcuni parametri climatici, come la temperatura media stagionale, le temperature massime e minime o il tasso d'umidità, hanno provocato una variazione della fenologia della maggior parte degli insetti impollinatori. Questo vuol dire che la sequenza delle fasi di vita di questa specie è cambiata in rapporto ai fattori climatici.

Di conseguenza si è modificata anche la distribuzione stagionale dei servizi di impollinazione. Infatti, lo studio "Combined effects of global change on temporal responses of Belgium bees", che ha preso in considerazione 2027 specie di insetti europei, ha segnalato l'anticipazione del periodo di attività degli impollinatori in risposta ai cambiamenti climatici. Però ciò ha portato alla sovrapposizione spaziale e temporale tra l'azione di questi insetti e la fioritura, rendendo più difficile e complessa la loro interazione e diminuendo la disponibilità di risorse trofiche per le diverse specie.

Inoltre, l'aumento della concentrazione di CO<sub>2</sub> nell'atmosfera potrebbe portare alla riduzione progressiva del contenuto di proteine del polline, con conseguenti cambiamenti nella biologia degli impollinatori. Infine, se si dovessero verificare le previsioni proposte dall'ultimo rapporto dell'IPCC (Intergovernmental Panel on Climate Change), come l'aumento della temperatura di 3,2°C, circa il 50% del numero di insetti potrebbe estinguersi entro il 2100.

Secondo il Rapporto "Piante e insetti impollinatori: un'alleanza per la biodiversità" del 2021 dell'Ispra (Istituto superiore per la protezione e la ricerca ambientale), le pressioni ambientali che subiscono le api sono molteplici e agiscono in sinergia tra loro: **distruzione, degrado e frammentazione degli habitat; inquinamento ambientale da agenti fisici e chimici; cambiamenti climatici; diffusione di parassiti, patogeni e specie aliene invasive (vespa velutina, ape resinosa gigante, formica faraone e formica argentina).**

In particolare causano il degrado degli habitat naturali e contribuiscono a minacciare le api l'urbanizzazione e l'eccesso di pratiche agricole intensive. L'agricoltura intensiva conduce a paesaggi semplificati e alla scomparsa di flora diversificata, riducendo la qualità delle risorse alimentari e la disponibilità di siti per la nidificazione.

Le api sono poi suscettibili alle sostanze chimiche presenti nell'ambiente, come i fitosanitari o i pesticidi, utilizzati per proteggere i raccolti. I pesticidi possono colpire gli impollinatori direttamente (insetticidi e fungicidi) e indirettamente (erbicidi). Nello specifico sono altamente lesivi i neonicotinoidi, pesticidi alternativi all'insetticida DDT, che, secondo diversi studi, sono dannosi non solo per le api, ma anche per vermi, farfalle, plancton e piccoli uccelli.

Le api e gli altri impollinatori sono essenziali per la salute dei sistemi agricoli e ambientali. Perciò è importante ideare strategie volte alla loro protezione.

Un eventuale scenario di scomparsa delle api su scala globale – ma anche di riduzione imponente delle loro popolazioni – avrebbe sicuramente un effetto drammatico sull'ambiente così come lo conosciamo. Le piante il cui successo riproduttivo dipende essenzialmente da questi insetti sarebbero le prime a diminuire drasticamente in numero, fino a una progressiva scomparsa, la quale avrebbe effetto sulle specie che si nutrono, a loro volta, di questi vegetali (esseri umani compresi). Le api sono, a loro volta, nutrimento per altri animali, per esempio uccelli come il gruccione, e l'alterazione o la scomparsa delle popolazioni rappresenterebbe un pericolo per la sopravvivenza di queste specie.

La varietà dell'alimentazione umana ne uscirebbe certamente compromessa, sebbene buona parte dell'agricoltura alimentare si fondi su cereali impollinati non dalle api ma dal vento. Le coltivazioni di diversi tipi di verdura e frutta si troverebbero in grandissima difficoltà. Si dovrebbe sopperire alla mancanza di insetti impollinatori con l'impollinazione manuale oppure robotica (per esempio tramite piccoli droni), entrambe alternative costose e molto meno efficienti, attualmente, rispetto a quella naturale a opera delle api. Molte tra queste coltivazioni risulterebbero, ovviamente, poco convenienti economicamente e potrebbero quindi essere abbandonate o ridursi notevolmente in numero. Inoltre anche la coltivazione di cotone crollerebbe man mano, senza poi dimenticare che per "effetto farfalla" la scomparsa delle api rischierebbe di portare alla scomparsa di tutti gli altri insetti impollinatori, tra cui la farfalla.

*Si dice che se le api si estinguessero l'umanità sopravviverebbe solo 4 anni, a quanto pare era una stima ottimistica...*



### [Emulatore] Dolphin:



Dolphin è un emulatore per i giochi delle console GameCube e Wii. Il programma è open source ed è scritto per la maggior parte in linguaggio C e C++. L'emulatore è disponibile per sistemi operativi a 64 bit, in particolare Windows, macOS, Linux ed Android. Dal 19 maggio 2014 il team di sviluppo ha deciso di cessare il supporto alle piattaforme a 32 bit. Il nome dell'emulatore prende spunto da Nintendo Dolphin, il nome in codice del GameCube.

Dolphin è un emulatore per due recenti console Nintendo: il GameCube e il Wii. Permette ai videogioicatori di godersi i giochi di queste console su PC in full HD (1080p) con numerosi miglioramenti: compatibilità con tutti i controller per PC, maggior velocità, multiplayer tramite internet, e molto altro!

Dolphin è un emulatore open source per Nintendo GameCube e Wii con supporto per Microsoft Windows, Linux, Mac OS X e Android. Dolphin è stato il primo emulatore ad avviare GameCube e successivamente i giochi Wii, e ora vanta la compatibilità con la maggior parte dei titoli per quei sistemi di gioco. Con una vasta comunità di sviluppatori e utenti in tutto il mondo, Dolphin continua a ottenere compatibilità, prestazioni e nuove funzionalità fino ad oggi.

Le valutazioni si basano sulla compatibilità dell'emulazione per l'ultima versione di sviluppo del ramo master. Queste valutazioni sono universali e vengono utilizzate in tutto il wiki, nel forum e nel sito principale di Dolphin.

Allo stesso modo di Dolphin, questo wiki è un progetto guidato dalla comunità. Chiunque può modificare la maggior parte delle pagine! Sono necessari molto tempo e lavoro per rendere questa la migliore risorsa disponibile. Una sola persona non è in grado di raggiungere questo obiettivo. Con l'aiuto di tutti possiamo raggiungere i nostri obiettivi. Pertanto, ogni informazione è benvenuta e apprezzata.

Le versioni stabili vengono distribuite dopo un lungo testing per assicurare migliori prestazioni. Tuttavia, siccome vengono distribuite meno frequentemente, potrebbero essere meno aggiornate.



e mancare di alcune nuove caratteristiche.

Le versioni di sviluppo sono versioni non stabili: viene pubblicata una versione di sviluppo ogni qualvolta uno sviluppatore effettua una modifica a Dolphin. L'utilizzo di versioni di sviluppo permette di rimanere al passo con gli ultimi aggiornamenti e miglioramenti al progetto, al costo di una minore stabilità rispetto alle versioni canoniche dell'emulatore.

Gode delle seguenti caratteristiche peculiari: emulazione di giochi delle console Wii e GameCube; emulazione dell'Action Replay; supporto dei controller Xbox 360 e PS3; supporto al gioco online (sperimentale in fase beta); salvataggi di stato; Memory Card Manager con la possibilità di esportare/importare i salvataggi del GameCube; possibilità di utilizzare fino a 4 Wii Remote (collegandolo via Bluetooth al PC oppure emulandoli); supporto dei file WAD (grazie a questo supporto è ora possibile utilizzare gli stessi canali installabili sul Wii); supporto ad emulare i giochi ad una qualsiasi risoluzione (il Wii era limitato ad una risoluzione di 480p); supporto al caricamento di texture personalizzate (generalmente con una risoluzione più alta di quelle originali); supporto ad altri tweak grafici come ad esempio l'antialiasing, il pixel shading e il filtro anisotropico;

Dolphin è capace di emulare la maggior parte dei giochi del Wii e del GameCube, tutti con pochi errori. Sul sito ufficiale è presente la lista completa di tutti i giochi emulabili e di ciascuno è indicato il grado di compatibilità.



Una volta ci fu un'esplosione che diede origine allo spazio e al tempo che diede origine al Big Bang che da una singolarità ha dato vita all'espansione inflazionata del tessuto spazio-temporale e all'aumentare dell'entropia disperdendo l'energia costituirà in futuro la materia, e qui è la nascita dell'universo.

Una volta ci fu un'esplosione che mise in moto un pianeta nello spazio, questo è il big splash con cui il pianeta terra primordiale nato dall'accumulo di detriti si è scontrato con un altro pianeta: Theia cosa che ha portato alla fusione dei due nuclei, con la nascita dei resti di questo disastro di un corpo che diventerà la luna e in tutto questo la terra viene dotata di un nucleo adatto da avere attività interne perfette per la vita. È la nascita del pianeta così come lo conosciamo, una volta ci fu un'esplosione che diede vita alla vita stessa e questo è il big-kandrian: l'esplosione di vita evolutiva che ha portato alcune delle innovazioni più straordinarie della biologia come quella dell'occhio, la vista, la percezione, l'intelligenza ed è l'inizio della vita e poi venne un'ultima esplosione: quella che sarà l'ultima e lo dice il protagonista guardando un cratere enorme come quello che l'asteroide dei dinosauri lasciò. Un chiaro simbolismo. Con queste parole inizia il colossal death-stranding, con queste 4 esplosioni tutto è già iniziato e già questa introduzione ci spiega la filosofia centrale del gioco, ossia come l'esplosione, la morte che è associata alla vita, il benessere in un'attualità indissolubile: ognuno di questi eventi è distruttivo e caotico eppure è anche necessario per lo sviluppo della vita stessa, nel corso della serie viene spiegato anche un secondo elenco: quello delle grandi estinzioni della storia della biologia.

Iniziamo dalla grande estinzione, quella ordo-vinciana che si ritiene causata dalle glaciazioni.

Un'altra grande estinzione è quella devoniana che si ritiene causata da eruzioni di sistemi di super-vulcani.

Altra grande estinzione è quella permiano-triassica e anche questa causata da una super-eruzione vulcanica che ha coperto la terra con una fitta nube.

E arriviamo a una estinzione triassico-giurassica dovuta ad un rapidissimo cambiamento climatico, qualcosa a cui noi dovremmo stare molto attenti, a cui la vita non si è preparata.

Estinzione del cretaceo, la più famosa di tutte, quella dei dinosauri e causata da un colossale asteroide.

Ognuno di questi eventi estintivi era caratterizzato da una entità estintiva, ossia un'essere dotato di immensi poteri incaricato di portare avanti la distruzione.

Ma c'è un'altra grande estinzione di cui bisogna parlare, la più antica, l'estinzione 0, la più terribile di tutte, il grande evento ossidativo questo è l'evento che ha trasformato completamente l'atmosfera terrestre prima dominata dall'anidride carbonica e vari gas: la nascita di alcuni piccoli esserini capaci di fotosintesi, le prime piante e questi esseri iniziarono a convertire anidride carbonica in ossigeno prima rarissimo e a riprodursi sempre di più, questo portò la terra a riempirsi di ossigeno che è velenoso e altamente ossidativo per tutti gli esseri viventi anaerobi di allora e che ha stravolto la chimica di tutta l'atmosfera terrestre.

5 esplosioni, 5 estinzioni e se ci pensate le 5 grandi pandemie della storia della medicina: Peste; Tifo; Colera; Spagnola e HIV, e adesso la 6°, il **COVID-19**. In biologia ogni estinzione si caratterizza per la cancellazione di una specie che non è capace di adattarsi ad un rapidissimo e catastrofico cambiamento, ma al tempo stesso alla pressione darwiniana per selezionare nuovi caratteri casualmente generati per l'ente evoluzione per una nuova specie: ogni estinzione ha distrutto, ma ha anche creato e senza l'evento ossidativo non avremmo le piante e tutta l'aria che noi respiriamo, per gli esseri viventi di allora era veleno e per noi è una necessità, senza le glaciazioni le specie antiche sarebbero rimaste dominanti e noi stessi abbiamo prevalso sui Neanderthal e su tanti grandi predatori anche grazie al progressivo riscaldamento, estinzioni e nascita sono della vita un tutt'uno. L'esplosione del cambriano che ha fatto evolvere e moltiplicare la vita come mai prima d'allora è stata dovuta anche ad un radicale aumento dell'ossigeno, lo stesso principio che ha portato alla morte in un'estinzione è stato qui una benedizione e viceversa, il grande cambiamento climatico che tutto ha riscaldato è stato anche fautore del disgelo che ha terminato le glaciazioni. E adesso sta iniziando una nuova estinzione: il DEATH STRANDING,

per capire quest'ultimo dobbiamo guardare alla medaglietta del protagonista che contiene le equazioni più importanti di tutta la fisica, la formula di reazione di diffusione, ossia la parabola chimica che descrive come la materia si diffonde, l'equazione di campo di Albert Einstein, ossia il funzionamento della gravità, dello spazio-tempo, il raggio di Laurent Schwartz che è la formula con cui possiamo correlare il raggio di ogni massa e con quest'equazione possiamo postulare l'esistenza dei buchi neri (masse così grandi che creano una singolarità dalla densità infinita in cui neanche la luce riesce a sfuggire al campo gravitazionale), l'equazione di Paul Dirac grazie alla quale noi conosciamo l'essenza dell'antimateria uguale in tutto meno che nella carica alla materia normale e che matematicamente è rappresentabile come in evoluzione a ritroso nel tempo, ed infine il meccanismo di Higgs ossia la formula che descrive il meccanismo con cui il campo di Higgs fornisce massa a tutte le altre particelle.

Queste formule descrivono il meccanismo e tutto quanto di ogni singolo aspetto della realtà, lo spazio-tempo nato con il big-bang, il consolidarsi della materia in massa sempre più grandi capaci di produrre fusione nucleare come le stelle grazie alle quali nasce la materia che costituirà i pianeti, ma alcuni corpi sono così grandi da generare le stelle di neutroni (magnetar/pulsar) e addirittura i BUCHI NERI, lo spazio e il tempo intrinsecamente connessi in un solo tessuto descritto da una geometria non euclidea, il tempo che scorre in un senso ben preciso (quello dell'entropia) e l'aumentare del caos è alla base dell'evoluzione della vita, la dispersione dell'energia: nulla si crea e nulla si distrugge, tutto si trasforma ricordando la legge di Lavoisier e le particelle assumono massa, l'energia e la materia sono un sino unito e indissolubile, alcune particelle di atomi e di molecole si aggregano a formare strutture che aumentano l'entropia attorno a se, ma diminuiscono quella dentro di se e questa è la vita. Ma per l'antimateria il tempo non scorre come il nostro matematicamente e bensì a ritroso ed infine la nascita dei buchi neri che potrebbero essere portali verso altri universi paralleli (simile ai wormhole) secondo certe teorie speculative. Ad ogni azione corrisponde ad una reazione uguale e contraria e allora la domanda sorge spontanea: se c'è tutta questa materia che va in un certo senso del tempo dove si trova tutta l'antimateria che va in senso opposto? Forse esiste un altro universo speculare nel videogioco e forse l'umanità ha scoperto che esiste un abisso e questo abisso di memoria e dove si trova tutta la metà di antimateria che manca e dove il tempo scorre a ritroso, è letteralmente il nostro negativo e risolve tutti i dualismi, ma non solo. Hanno scoperto che in quel luogo viene riempita anche un'altra metà che ci manca: se questo è il mondo dei corpi della res-extensa dove vanno a finire e da dove vengono le "anime/pianche".

Questi esseri sono delle essenze informatiche senza esistenza materiale, sono spirito senza corpo, sono fantasmi fatti di pura antimateria. Qui causano immediate enormi esplosioni date dallo scontro tra materia e antimateria, i morti non possono toccare i viventi, il che metaforicamente implica l'incomunicabilità tra vivi e morti che però sono tanto presenti tra noi spiritualmente e in pochissimo tempo tutto il pianeta terra si riempie di esseri che causano uno stravolgimento epocale, ormai si è squarciato il velo di maya che separava i due mondi, l'abisso è il mare, è il subconscio collettivo junghiano, è il regno della morte, sono l'ombra junghiana esattamente come l'ombra dispettosa di PeterPan: la terra invece è ferma, è stabile è il regno della vita e quindi il fatto che esseri dell'abisso si arenano nella zona di confine ossia la spiaggia è chiamato Death-Stranding che è il reale fenomeno che coinvolge numerosi animali acquatici tra cui le balene e che li spinge ad andare in un mondo che non è il loro, ma a cui una volta appartenevano, le balene non sono pesci, sono mammiferi e una volta camminavano e quindi ora andranno a morire. Quest'ultimo è causato da vari fattori tra cui l'inquinamento (vita reale) e allo stesso modo le entità dell'abisso si spiaggiano nel nostro mondo e lo invadono e la cosa è tanto spiacevole per noi quanto per loro, l'abisso è simile al petrolio (altra metafora sull'inquinamento) e questo petrolio invade ogni cosa. Un concetto chiave nel videogioco è quello di chiralità che ci presta la chimica: la tua mano destra è uguale, ma speculare alla sinistra nel senso che se le metti una sopra l'altra non sono uguali (pollice sopra il mignolo), ma se ne metti una davanti all'altra sono uguali e questo significa che c'è un'asimmetria lungo un'asse e questo asse non può essere invertito mantenendo la simmetria A-H. Nella mitologia egizia anima è corpo, nel gioco se qualcuno muore ora che l'abisso si sta riversando sulla terra la sua anima non se ne va nell'aldilà, bensì si manifesta qui e quindi si rischia che ogni singola volta che muore qualcuno ci sia una gigantesca esplosione, questo processo è dovuto alla necrosi. In biologia ci sono due tipi di morte cellulare: Apoptosi in cui una cellula si suicida in modo ordinato/programmato mettendo a disposizione la conservazione delle risorse e la necrosi: una morte disordinata/caotica che causa un danno.

Il fatto che il corpo vada in necrosi invece che in decomposizione implica che ora nel gioco le leggi della biologia non contano più: l'uomo deve bruciare il fuoco purificatore, i cadaveri subito senza una degna sepoltura. Insomma il mondo del gioco è un mondo che non può elaborare il lutto: i morti vanno subito sepolti e ogni morte è una tragedia nazionale, gli spiriti dei morti sono qui per perseguitarci, la chiralità in chimica è importante perché due cose chirali sono simili, ma con enormi ed importanti differenze, allo stesso modo il nostro mondo è chirale rispetto all'abisso, ma è anche diverso: il tempo scorre in maniera diversa, la contaminazione dell'abisso si manifesta nella forma di kirallyum che assume una forma di una mano che dal terreno cerca di emergere come se volessero chiederci aiuto delle anime dei morti che vogliono tornare, quest'ultimo proviene dalla spiaggia e come tale mantiene la capacità di alterare lo scorrere del tempo e può essere usato per creare strutture che resistono all'erosione del tempo: la crono-pioggia è pioggia piena di questo tipo di pianta, ovunque questa pioggia cada il tempo accelera vertiginosamente e se tocca terra si vedono crescere/nascere/morire subito rapidamente in pochi secondi le piante, se tocca un'essere vivente questo in quel punto invecchierà precocemente.



