

FINAL MATCH TENNIS



Non è argomento di poco conto l'allineare il realismo di una simulazione a un design *super deformed* se si considera che le due soluzioni stilistiche erano (sono) congenitamente in conflitto. Da un gioco coi pupazzetti ci si attende quindi un gameplay di buon livello e un tipo di intrattenimento di mentalità arcade, ma non un simulatore. Ora, **Final Match Tennis** interviene

a confutazione di questa legge non scritta per insinuare i principi del simulatore universale dentro una struttura apparentemente votata al divertentismo giapponese di *Mexico '86* o *Passing Shot*. Quindi Human intercede verso una manovrazione che si protenda verso la fisica d'impatto, che sia assolutamente plausibile quando dispone disuguali i tennisti gli uni di fronte gli altri in assetto difensivo a fondocampo o da attaccante di volo e nel momento in cui la stessa impugnatura del rovescio può decidere la direzione finale di un colpo scagliato in perfetto timing. Era avanti di almeno vent'anni, Final Match Tennis, nel Novantuno, se si pensa che lo stesso *Top Spin 4* avrebbe costruito sul principio dinamico del ritmo.

Si tratta di colpire bene: qualcuno ha addirittura pensato di poter imprimere la direzione con la croce digitale, ch  sarebbe anche la mossa pi  coerente all'atto di trovarsi davanti a un videogioco. Il fatto   che Final Match Tennis evita di genuflettersi al manovrante, al crepuscolo degli anni Ottanta, dacch    qui che Human riscrive le regole della simulazione sportiva ed   a cominciare da adesso, nel 1990, che le utenze cominciano a essere educate a un tipo di interazione realmente approfondibile sul lato geometrico, acch  sia l'intuizione tennistica a determinare la chiusura di un punto, possibilmente dopo uno scambio di trenta colpi. Se vai di dritto e premi verso sinistra - se si   destrorsi - la pallina finisce fuori dallo stadio. Inerzia. La scienza del moto applicata al tennis dice che la direzione trasmessa a un corpo mobile deve corrispondere, in fase di aerodinamica, a un fattore di anticipazione o posticipazione del contatto, affin  l'incrocio avvenga in accelerazione frontale e il colpo lungoriga in dilazione del movimento stesso. Ecco, la opera Human mira a questo. Mira a offrire un titolo tennistico il cui realismo sia impugnabile sulla base di principi balistici accertati e il cui gameplay divenga, in accordo, un flusso di rintocco assolutamente votato all'armonioso tempo di ribattuta e ribattuta, poich    il *moto a tempo* a decidere chi prevarr  in corso di rilascio del rovescio e del dritto sferrati in corsa.

Passa in secondo piano allora il menu delle tre opzioni <<ed   gi  tanto, ch  la modalit  *training* con la macchina sparapalle manco la si voleva mettere in quanto il gioco va recepito in partita. *Nd Hudson.*>> stringato all'osso, con giusto disputabili un singolo torneo a eliminazione e una "esibizione" per uno o quattro giocatori



che diventa comunque basilare quando si raccattano - anche dalla strada - tre esseri viventi aggiuntivi da connettere al multita. Le estetiche sono manchevoli ma esatte, dal momento che così dovevano essere sul PC Engine dei pupazzetti con le teste rotonde, e metti che avessero optato per una grafica più realistica - per quanto realistica potesse apparire, nel Novanta, una grafica - e che le utenze giapponesi non ci giocano poiché non ci sono i pupazzi, quindi è meglio lasciarlo così questo rotondume di cose carine che si muovono e che buttano le palle con le racchette, che non era e non è sulle visuali che Human vuole costruire il videogioco tennistico del secolo. Ma è sulle meccaniche. Sui meccanismi mai visti prima del Novanta in un giochino su Hucard o su qualsiasi altro formato, e non ci sarebbe voluto molto che tutti si mettessero a imitare la software house sulle console a sedici bit appena uscite, pur senza lambirne i traguardi. Final Match Tennis, che in apparenza era fatto apposta per il giapponese medio, diventa così un attrezzo fatto apposta per l'aspirante Ivan Lendl, nel Novanta, che era il tennista da battere, in quel periodo. Videogioco? Macché: esperienza di gioco, diremmo, un qualcosa che va oltre il semplice intrattenimento.



PRO

E' tutt'ora il tennis di riferimento

CONTRO

Sonoro e grafiche migliorabili

[Note di produzione](#)



[Home](#)