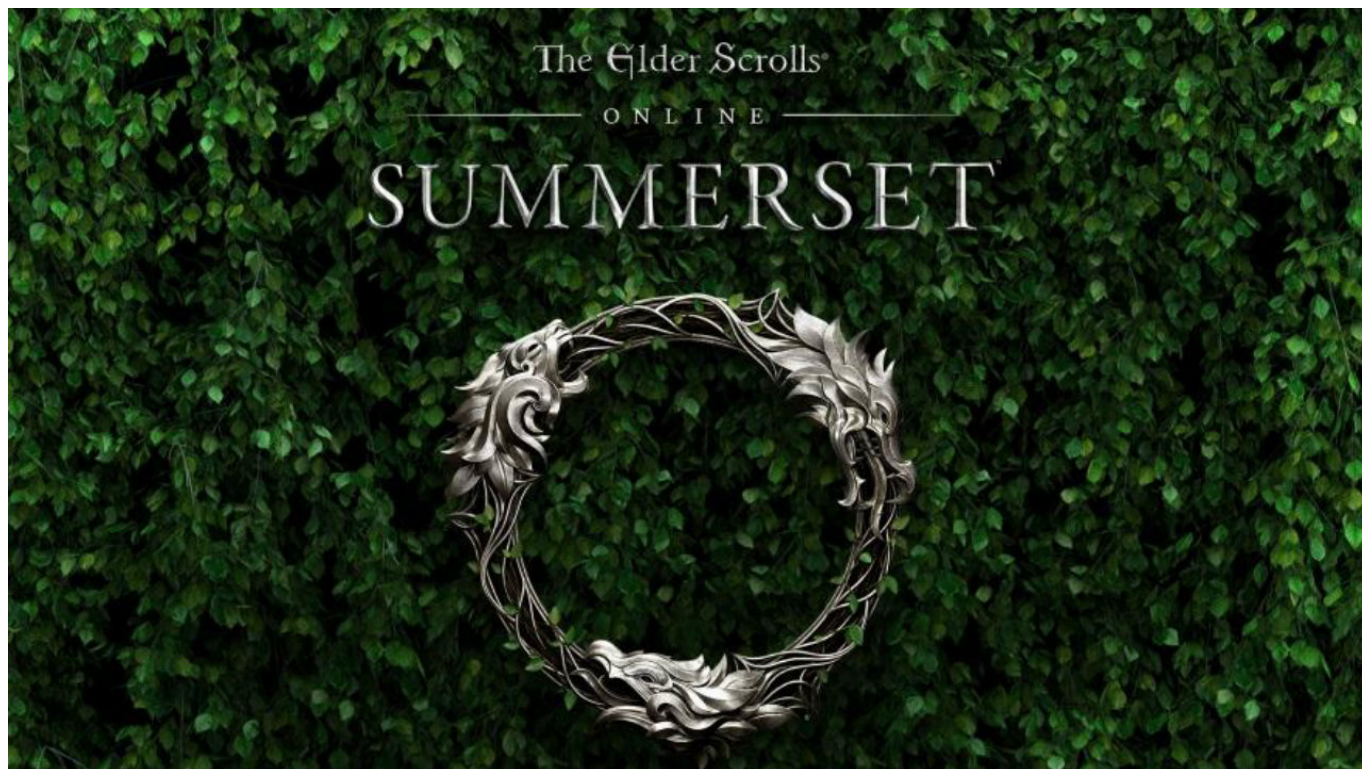


## Speciale E3 2018: Conferenza Bethesda

Si è tenuta questa notte con start alle **3:30**, la conferenza che ha tenuto incollati alle poltrone, me e il buon **Marcello Ribuffo**. Si conosceva già gran parte di quello che è stato annunciato ma ciò non toglie che la conferenza **Bethesda** ci ha lasciato positivamente colpiti. Uno dei titoli più attesi e discussi, **Rage 2**, ha aperto le danze, presentato direttamente dalla band musicale che ne ha composto la colonna sonora. Uno scioccante fps adrenalinico di palese spunto arcade, che vede nel suo gameplay forte e chiara la presenza dell'affiancamento ad **Avalanche Studios**.



A seguire è stata presentata la già conosciuta edizione **Summerset** di **The Elder Scrolls online**, che includerà **nuove ambientazioni, missioni e razze**, espandendo ancora di più il già enorme mondo di **TES Online**. All'interno del Summerset verranno inclusi due DLC, **WolfHunter** e **MurkMire**, ambientato nella regione di Blackmarsh in cui ci si addenterà nella lore degli argoniani.



Senza perdere altro tempo è toccato al pacchetto **DLC Mooncrash**, disponibile già da oggi al prezzo di € **19,99**, in arrivo con l'ultimo aggiornamento di **Prey**, che vedrà **Morgan Yu** alle prese con la fuga da una base lunare. Oltre al **DLC** ci sarà anche un aggiornamento del titolo che aggiungerà le seguenti feature: **New Game+** e il **Survival Mode**. Solo successivamente verrà rilasciato anche l'interessante modalità multiplayer **Typhoon Hunter**, modalità nella quale potremo impersonare uno dei mimic; quest'ultima potrà essere giocata anche con in **VR**.





Insieme al **DLC** di *Prey* viene presentato anche un futuro **DLC** per *Wolfenstein II*, dal titolo *Youngblood*, un interessantissimo **add-on cooperativo** che vedrà le due figlie di **William Blazkowicz** alle prese con i nazisti. Questa nuova avventura sarà possibile giocarla in modalità **co-op** con un amico per migliorare l'esperienza di gioco. Oltre questa piccola grande novità, arriverà anche la modalità **Cyberpilot**, giocabile in **VR**, che darà ai giocatori la possibilità di pilotare le **war machine**.



Durante la conferenza è stato dato spazio anche il nuovo *Quake Champions*, che non sembra aver aggiunte significative rispetto alle sue precedenti versioni, ma promette di essere l'FPS più veloce e adrenalinico di tutti i tempi. *Quake* è disponibile già adesso in **early access** e sarà scaricabile gratuitamente per tutta la settimana.



**Marcello Ribuffo**, a inizio conferenza aveva avanzato una previsione, al quale non diedi tanto peso, ma che effettivamente si è dimostrata corretta, contro tutte le aspettative: è stato infatti presentato **Doom 2** (ufficialmente chiamato **Doom Eternal**). Purtroppo **Bethesda** non ha mostrato alcun gameplay al momento ma un solo trailer in cui vengono mostrati angoscianti ambientazioni e mostri terrificanti, tipici e degni eredi del **Doom** che tutti conosciamo.





A smorzare un po' l'hype ci ha pensato il porting su console domestica di **The Elder Scrolls Legends**, un titolo **free to play** e **card game** approdato sul mercato mobile nel **2017**. Un porting che non aggiunge nulla di nuovo al gioco ma che potrebbe aumentare il già corposo numero di utenti.

La conferenza è andata poi come previsto, con l'annuncio e il rilascio della data di uscita ufficiale di **Fallout 76**, il **14 Novembre 2018**. L'eccentrico **Todd Howard**, di Bethesda, con la sua infinita simpatia tra una battuta e l'altra, ha annunciato il titolo, accompagnato dalla clip che avevamo già visto alla conferenza **Microsoft** qualche ora prima, ma alla quale viene aggiunto anche un'inedita porzione di gameplay e una carrellata di informazioni riguardo tutte le nuove e interessantissime **feature** del gioco: tra tutte, emerge la possibilità del gioco in **co-op fino a 4 giocatori**, la possibilità di costruire strutture che hanno come unico limite la nostra immaginazione e quella più interessante - quella che ci ha fatto letteralmente sobbalzare dalle poltrone - ossia la possibilità di scovare dei siti nucleari sparsi nella zona contaminata per **poter lanciare dei missili** su diversi punti della mappa con tutte le conseguenze del caso. Inoltre è stata annunciata la futura **collector's edition** che pare essere ricca di contenuti.



Da questo momento fino al termine, **Howard** ci ha accompagnato, presentando i rimanenti titoli, come l'annuncio del porting da mobile di **Fallout Shelter**, già reperibile su **PS4** e **Nintendo Switch**. Non è ben chiaro ancora il motivo della mancanza di **Xbox** all'appello ma non sono stati forniti dettagli in merito. **Shelter** è stato seguito immediatamente dopo da **The Elder Scrolls Blades**, uno stupefacente **TES** in miniatura sviluppato per il mercato mobile, molto ben caratterizzato e con un fantastico comparto grafico se consideriamo che è stato studiato per i dispositivi portatili.

Arrivati quasi al termine della conferenza **Bethesda**, come un fulmine a ciel sereno, ci viene presentato **Starfield**, una **nuova IP** in fase di sviluppo per la **nextgen**, che si è mostrato in un brevissimo trailer dando un accenno di quello che potenzialmente potrebbe essere la tipologia di

gioco, al momento classificabile come **sci-fi**.



A chiudere la sfilza di novità, non poteva che esserci la ciliegina sulla torta, quello che il pubblico - compresi noi in redazione - ha aspettato per anni e su cui **Howard** ha simpaticamente scherzato durante la conferenza: stiamo parlando dell'annuncio ufficiale di ***The Elder Scrolls VI***, accompagnato da una breve clip in cui purtroppo appare solamente il titolo del gioco su uno sfondo paesaggistico.



Tirando le somme, quella di **Bethesda** è stata una rivincita a tutti gli effetti rispetto l'anno precedente, con tantissime novità e **tanto hype** per i futuri titoli della casa statunitense. A questo punto non ci rimane che attendere pazientemente le prossime uscite.

---

## [Speciale E3 2018: la conferenza Devolver Digital](#)

Dopo il successo dello scorso **E3**, torna quella banda di matti di **Devolver Digital**, con la promessa di fare una conferenza più esagerata e soprattutto più violenta dello scorso anno. Promessa mantenuta, ma andiamo con ordine.

La solita esageratissima e sboccatissima **Nina Struthers**, ci introduce al primo gioco, **SCUM**, un **open world survival** sviluppato da **Gamepires** in collaborazione con **Croteam**, che sarà disponibile in *early access* su **Steam** a partire da **agosto 2018**.

Il prossimo "titolo" annunciato è **Lootboxcoin**: le virgolette sono obbligatorie, visto che si parla di una moneta di plastica in vendita sul sito di **Devolver Digital** e che cambia di valore dopo ogni ora. Chiaro riferimento al mondo selvaggio delle **criptovalute**, oltre che alle amate/odiate **lootbox**, il

tutto condito dalla solita ironia degli americani.

Ma torniamo subito in carreggiata con ***My Friend Pedro***, un frenetico ***twin stick shooter*** in arrivo per **Nintendo Switch** e **PC** che ricorda molto le sparatorie viste nei film di **John Woo**.

Arriviamo quindi all'ultimo annuncio della conferenza, condita sempre dal solito piglio ironico dei texani, dove dal **Devolver Digital Entertainment System Classic**, la loro prima retroconsole (che in realtà è un **Sega Dreamcast**, ma non ditelo alla Struthers) esce fuori ***Metal Wolf Chaos XD***, remaster del titolo cult a cura di **From Software** che arriverà entro la fine dell'anno su **Xbox One**, **Playstation 4** e **PC**, supportato dal geniale dominio internet **mechamericagreatagain.com**, chiaro riferimento allo slogan elettorale dell'attuale presidente americano **Donald Trump**.

Che dire di **Devolver Digital**, a parte che si conferma come l'editore più folle ma anche più attento alle novità del mondo indie, e non solo, in circolazione?

Abbiamo avuto due novità, nella forma di **SCUM** e ***My Friend Pedro***, oltre all'atteso remake di ***Metal Wolf Chaos***. Forse l'unica pecca della conferenza è stata l'assenza del titolo cardine della libreria dei texani, ovvero ***Serious Sam 4***, ma considerando che sarà giocabile in fiera, attendiamo con fervore.

Detto questo, l'appuntamento è per il prossimo anno, dove troveremo una **Nina Struthers** ricostruita dopo l'attacco da parte dello stagista che ha perso il braccio lo scorso anno. E chissà quali altre sorprese ci aspettano...

---

## **E3 Real Time: Conferenza Microsoft**

La **conferenza Microsoft** di questo 2018 parte a bomba con il trailer di ***Halo: Infinite***, che si annuncia già la grande novità della serata. Tutto si limita però a un breve trailer, che basta già per infiammare il pubblico: entra quindi Phil Spencer a far gli onori di casa, preannunciando **50 videogiochi**, **18 esclusive** e **15 world premiere**.

Si parte subito con ***Ori and the Will of the Wisps***, ancora una volta sviluppato da Moon Studios. Il secondo episodio della serie era già stato annunciato e non risulta una sorpresa. Non c'è ancora una release date, ma un orizzonte d'attesa si profila: entro il 2019 il titolo dovrebbe essere disponibile su PC e Xbox.



Ed ecco la prima world premiere della serata: ***Sekiro: Shadows Die Twice***, nuovo souls-like di **From Software** di cui si era visto un video rivelatore mesi addietro. Si svela dunque il mistero del teaser con i kanji sullo sfondo. Non *Bloodborne*, non *Tenchu*, ma una nuova IP, che non sembra abbandonare la sua forte impronta Miyazaki.

Entra dunque **Todd Howard**, game designer di **Bethesda** che introduce il nuovo ***Fallout 76***, che sarà quattro volte più grande di un normale titolo della serie. I pre-order si apriranno il prossimo **15 giugno**, come dice il trailer che segue sulle note di ***Country Roads*** di **John Denver**:

Segue il trailer di ***The Awesome Adventure of Captain Spirit***. L'art-style vi ricorda qualcosa? Già, ***Life is strange***, e siamo proprio da quelle parti: il gioco in questione è uno spin-off sviluppato sempre dai tipi di **Dontnod**, e sarà rilasciato a fine mese, già il **26 giugno**, e sarà **gratuito** (avete letto bene: gratuito).

Il momento che molti aspettavano: ***Crackdown 3***, in uscita il **22 Febbraio 2019**, qui in un trailer che vede **Terry Crews** distruggere qualunque cosa gli capiti sotto tiro.

Anticipata da un leak, è confermata: ***Nier: Automata*** con tanto di DLC Become As Gods che uscirà su Xbox One. E c'è la data d'uscita: **26 giugno 2018**.

Trailer bomba di ***Metro Exodus***, con colonna sonora dei Massive Attack, in uscita il **22 febbraio 2019**.

Rientra Phil Spencer e, dopo un breve preambolo, lancia il trailer di ***Kingdom Hearts III***, in uscita a **gennaio 2019**. Dal trailer risalta una grafica migliorata, personaggi come **Ralph Spaccatutto** e alcuni della serie ***Frozen***.

Il trailer successivo viene immediatamente annunciato. Si tratta di un'esclusiva già nota, il recente ***Sea of Thieves***, adesso impreziosito da 2 DLC: ***Cursed Sail*** e ***Forsaken Shores***, in uscita rispettivamente a luglio e settembre.

Dopo un rapido trailer di ***Battlefield V***, abbiamo un racing game, uno dei più classici e inossidabili: ***Forza Horizon 4***

**Ralph Fulton**, creative director di **Playground Games**, ha il compito di introdurlo illustrando varie caratteristiche di gameplay mentre alcuni giocatori testano a video il gioco in multiplayer. L'improvement grafico è lampante, si intravede un gioco fluido ed estremamente dinamico, con ampia varietà d'ambienti e cambi di clima dinamici. Fulton parla di una esperienza di guida completamente nuova, con ampio spazio per le potenzialità creative della community. L'uscita sarà prevista per il **2 ottobre 2018**, e sarà incluso nel Game Pass.

Rientra Phil Spencer, ribadendo ai giocatori di voler rendere Xbox «the best place where you can play». I **Microsoft Studios** si espandono e Spencer annuncia delle vere e proprie bombe di mercato, con l'ingresso di **The Initiative**, **Undead Labs**, **Playground Games** e soprattutto di **Ninja Theory**. L'ultimo neo-studio nella lista di quelli che si uniscono a Redmond è **Compulsion Games**, che si

concentrerà su giochi molto story-driven, non ultimo quello di cui vediamo il successivo trailer: **We Happy Few**, in uscita già ad **agosto 2018**.

Parte così il trailer di **Playerunknown's Battleground**, con 4 nuove mappe ambientate sulla neve, in linea con la prossima uscita: **inverno 2018**.

Ci spostiamo in Giappone, con **Tales of Vesperia**, RPG targato Namco uscito su PlayStation 3 e Xbox 360 nel 2008 e che qui torna in una interessante **definitive edition**. La release è prevista per il **prossimo inverno**.

Momento che molti aspettavano, arriva **The Division 2**, con due interessantissimi trailer, il secondo dei quali mostra scampoli di gameplay. Il gioco sembra seguire la falsariga del primo con svariati miglioramenti, a partire dall'impianto grafico, ma anche piccole nuove funzionalità che lo rendono molto interessante anche per i fan della prima ora.

Entra quindi **Ashley Speicher**, Head of Engineering di Xbox Game Pass, il servizio Netflix-style che si va ancora arricchendo, raccontando di come si è lavorato molto sul machine learning per garantire una miglior esperienza agli utenti. La grande notizia è l'ingresso del **FastStart**, tecnologia che renderà possibile avviare i giochi al doppio della velocità attuale, già da giugno, e un'altra novità: l'arrivo della **Halo: Masterchief Collection**. Anche **Forza Horizon 4** e **Crackdown 3** saranno presenti nel servizio già dal giorno della release.

Saranno disponibili da oggi inoltre per Game Pass tre ottimi titoli: **The Division**, **Elder Scrolls: Online** e **Fallout 4**.

Segue un trailer illustrativo dei migliori titoli che includerà il servizio online di Microsoft, ma soprattutto segue il trailer di **Shadow of the Tomb Raider**, titolo sviluppato da **Eidos Montréal** con **Crystal Dynamics** e distribuito da **Square Enix**. Il gioco si presenta in gran forma in questo nuovo trailer cinematografico e le attese sono altissime.

Il trailer successivo è invece un gioco di skate (non è **Skate 4**) seguito dal trailer del MMORPG **Black Desert**. Ma è subito dopo che la conferenza si accende, con uno spettacolare video del nuovo **Devil May Cry 5**, che viene introdotto da un trailer, che anticipa l'intervento di **Matt Walker** e **Hideaki Itsuno**, rispettivamente producer e director dell'ultimo capitolo dell'IP targata Capcom. Itsuno definisce questo capitolo il migliore della sua carriera.

Torna il grandissimo successo indie **Cuphead**, di cui verrà rilasciato nel 2019 il DLC **The Delicious Last Course**.

Subito dopo è il turno di un titolo Zelda-like con protagonista una volpe che avevamo già visto, un **Tunic** che si mostra come un action-adventure isometrico dallo stile 3D interessante, un gioco creato da un singolo developer, **Andrew Shouldice**, che sta facendo un gran lavoro, come dice orgogliosamente Phil Spencer alla fine del trailer.

È Spencer stesso a introdurre il nuovo titolo di **Bandai Namco**, uno spettacolare crossover che vede insieme **Naruto**, **One Piece** e **Dragon Ball** in scenari metropolitani, con incontri spettacolari:

**Jump Force** , in uscita nel 2019.

“Non c’è nulla di permanente eccetto il cambiamento”, recita la frase di Eraclito con cui esordisce il seguito di un noto titolo zombie-survival, **Dying Light 2** introdotto da un guest d’eccezione: **Chris Avellone**, creatore di straordinarie IP come **Planescape Torment** e narrative designer di questo titolo, che parla della sua nuova creazione mentre scorrono le immagini di gameplay del gioco di **Techland**.

L’incredibile viene subito dopo con un annuncio straordinario: il ritorno di **Battletoads** previsto per il 2019. Del gioco si vede ben poco, ma è un momento che non può non emozionare tutti i gamer che ricordano la vecchia IP sviluppata da Rare su NES.

Lanciato il trailer di **Just Cause 4** , previsto per il **4 dicembre 2018**, nel quale si vede un pregevole uso della fisica e una lotta estesa anche contro spaventosi eventi naturali.

Trailer brevissimo, ma molto ben accolto è quello di **Gears POP!** , dove le note action figure di Funko si troveranno protagoniste di un interessante shooter.

A presentare il gioco, Rod Fergusson, studio head di The Coalition, che parla di un gioco tattico, con strategia a turni, con una forte ispirazione al primo **Gears of War** : viene così introdotto **Gears Tactics**.

Ma è anche l’occasione per presentare un nuovo titolo della serie **Gears** , precisamente il **quinto** della serie principale: ecco a voi **Gears 5**.

Torna Spencer sul palco e orgogliosamente parla del grande lavoro dei tecnici di Microsoft, in particolare mettendo al centro la **divisione AI**, che si occuperà di rendere ancora migliore l’intelligenza artificiale dei titoli sviluppati, e dichiarando che il team è già al lavoro sulla **prossima Xbox**.

Arriva dunque il momento per la bomba della serata: finalmente arriva **Cyberpunk 2077**, titolo in lavorazione da anni negli studi di **CD PROJEKT RED**. Il titolo è presentato da un trailer cinematografico che introduce al mondo di gioco, un ambiente futuristico, distopico e immancabilmente di genere cyberpunk, uscito da un immaginario affine a Philip K. Dick e **Blade Runner**. Quello che vediamo ci porta a Night City, in California, e il REDengine 4, motore proprietario di CD PROJEKT RED, mostra un’ottima resa: ma è solo cinematografica, del gameplay ancora nessuna traccia, come del resto della release date.

Termina così una delle migliori (se non la migliore) conferenze Microsoft di questa generazione. Alcuni messaggi emergono chiari: a Redmond non si sono affatto arresi a un mercato che li vede indietro nei numeri di vendita. Probabilmente consapevoli del fatto che il rapporto di 1 a 2 con il principale competitor, quella Sony che ha venduto **circa 80 milioni di PS4 contro i circa 38 milioni di Xbox One**, è ben difficile da recuperare, Microsoft dà forti segnali al pubblico dei gamer. Tante IP, tanto spazio alle terze parti, ma anche un’attenzione alle esclusive. Investire su **5 nuovi studios**, ognuno con peculiarità e specializzazioni differenti, è un segno importantissimo di riscossa, e soprattutto l’ingresso di un team come **Ninja Theory**, che ha dato ottime prove in questi ultimi tempi, è un avvertimento alla concorrenza. Microsoft c’è e ha intenzione di continuare a servire i



gamer. Anche i momenti di speaking sono stati ben calibrati, Spencer ha fatto gli onori di casa equilibrando il marketing e la concretezza, dando spazi ai giochi ma non sottovalutando l'importanza del lavoro sulla AI (sulla quale sta lavorando un team dedicato) e sulla nuova Xbox, che è probabilmente il punto d'arrivo. Sarà probabilmente Microsoft, questa volta, a dettare il cambio di passo. E noi saremo qui ad aspettarlo.

---

## Speciale E3: la conferenza EA

L'E3 2018 ha finalmente aperto i battenti e a dare il benvenuto è stata **Electronic Arts** con il suo **EA Play**, una conferenza però, meno scoppiettante del previsto, con una cattiva gestione dei tempi e scelte comunicative poco azzeccate. Ma andiamo con ordine.

Ad aprire le danze è stato il nuovo **Battlefield V**, che dopo la presentazione di poche settimane fa, in cui si è visto davvero poco, non è andata meglio durante l'EA Play: il *general manager* di DICE **Oskar Gabrielson** e il *senior producer* **Lars Gustavsson**, hanno illustrato brevemente le nuove feature del titolo, come l'ampia distruttibilità degli scenari in più stadi, saltare attraverso le finestre per sorprendere i nemici, la conferma della **mancanza di loot box e premium pass** e soprattutto, la **presenza della Battle Royale**, un feature richiesta dai fan ma che purtroppo non è stata mostrata.

Piccolo focus anche sulla campagna single player, dedicata a uomini e donne che con coraggio si sono opposti alle atrocità della Seconda Guerra Mondiale.

Per vedere del gameplay appuntamento stasera alla conferenza Microsoft, che ovviamente seguiremo in diretta dalle 21:30.

Un trailer d'impatto, accompagnato dall'arrangiamento della celeberrima OST della Champion's League a cura di **Hans Zimmer**, ci ha introdotto alla presentazione ufficiale di **FIFA 19**, calcistico annuale che da quest'anno potrà vantare le tanto agoniate licenze U.E.F.A., comprese **Europa League** e **Super Cup**.

La massima competizione tra club europei sarà il fulcro dell'esperienza, a cominciare dalla modalità Il Viaggio che vedrà Alex Hunter toccare con mano il palcoscenico più prestigioso. Anche l'**Ultimate Team** avrà feature collegate alla nuova licenza ma come non ci è dato ancora saperlo. Abbiamo però una data d'uscita, il **28 settembre**, quasi un mese dopo il suo rivale *PES 2019*.

Poichè il Mondiale di Calcio è ormai prossimo, EA ha pensato bene di promuovere il suo DLC gratuito dedicato al trofeo più importante al mondo, dando modo a tutti gli utenti di provare una versione demo di **FIFA 18** e il contenuto aggiuntivo **World Cup**, su PlayStation 4, Xbox One e PC.

Spazio anche a **Origin Access Premiere**, una sorta di Game Pass che porterà tutti i titoli EA all'interno del pacchetto a cominciare da *Madden NFL 19*, che dopo 11 anni tornerà su PC, assieme a *Battlefield V*, *FIFA 19* e *Anthem*. Inoltre si avrà a disposizione l'intera libreria del **Vault** che conta ormai decine di titoli, provenienti da Electronic Arts e altri publisher. Il lancio è previsto per fine estate di quest'anno.

A un certo punto, la presentatrice della conferenza **Andrea Rene**, si è seduta accanto a **Vince Zampella** di **Respawn Entertainment**, che ha preso le redini del progetto *Star Wars* sviluppato a suo tempo da **Visceral Games**. Nel punto più strano e basso della conferenza veniamo a scoprire il titolo della nuova IP: ***Star Wars: Jedi Fallen Order***. Del gioco non si sa ancora molto ed è probabile che i progetti siano ancora in fase preliminare. L'unica cosa certa è che impersoneremo uno Jedi, armato come da tradizione dalla sua inseparabile spada laser, ambientato durante lo sterminio dei Jedi da parte dell'Impero, collocabile tra Episodio III ed Episodio IV. Svelato anche il periodo d'uscita, **per la fine del 2019**. Ma ci fidiamo?

Ma *Star Wars* è anche ***Battlefront II***, che nonostante le numerose critiche, per lo più rivolte alla gestione delle microtransazioni, ha continuato a esser discretamente supportato, fino all'annuncio di un nuovo pacchetto presentato dal design director di DICE **Dennis Brännvall**. Il nuovo aggiornamento prevede un sistema a squadre per giocare più facilmente con i propri amici. Un'altra aggiunta è la **modalità Caccia Stellari**, in cui potremo salire a bordo delle astronavi più iconiche della saga, tra inseguimenti e battaglie aeree. Ma l'aggiunta più importantete è l'introduzione di personaggi, mappe e mezzi provenienti dalla **Guerra dei Cloni**, periodo storico dell'universo *Star Wars* richiesto a gran voce dai fan. Questa espansione conterrà la mappa più grande mai creata del franchise su **pianeta Geonosis** ed eroi come il **Generale Grievous**, **Obi-Wan Kenobi**, il **Conte Dooku** e un giovane **Anakin Skywalker**.

Annunciato, e già disponibile all'acquisto ***Unravel Two***, un'evoluzione di quanto visto nel suo prequel. Non saremo più soli, ma accompagnati da un nostro simile che potrà essere guidato con la levetta analogica destra - simil *Trine* - oppure, permetterà un vero e proprio co-op, in cui due giocatori dovranno coordinarsi per poter salvare "la lana".

Un altro indie interessante a cura di un nuovo piccolo team di Berlino, **Jo-Mei**, è ***Sea of Solitude***, un gioco che punta a mostrare come le persona possano vivere diversi tipi di solitudine e come questa venga vista dai propri amici o familiari, in un contesto post-apocalittico in cui l'umanità, per qualche ragione ancora ignota, ha cominciato a trasformarsi in qualcosa simile a bestie. Arriverà nel 2019.

Dopo un piccolo spazio dedicato al mobile ***Command & Conquer Rivals***, ampio spazio è stato dedicato ad ***Anthem***. Il titolo di punta di Electronic Arts, che arriverà il **22 Febbraio** del prossimo anno, è un gioco complesso, sia dal punto di vista del gameplay che narrativo. Sotto la supervisione di **Bioware**, la storia potrà prendere diversi percorsi, creando legami a cui il giocatore potrà

interfacciarsi, sentendosi parte integrante della storyline. Confermati meteo dinamico e ciclo giorno/notte e un mondo mutevole, che cambierà anche attraverso le nostre azioni. Oltre al focus sul single player spazio anche al multiplayer in forma di MMO, in una struttura simile a *Destiny* e *The Division*. Colpisce dal punto di vista tecnico e nell'uso delle exo-suit denominate Javelin, intercambiabili a discrezione dell'utente.

Con **Anthem** quindi si è conclusa una conferenza per certi versi strana, capace di intrattenere per la maggior parte del tempo ma povera di contenuto. Strane scelte hanno portato a non veder nulla di **Battlefield V**, spostando il tutto alla conferenza Microsoft, e **FIFA 19**, limitato alla presentazione della Champion's League. Inspiegabile il trattamento riservato al nuovo **Star Wars** di **Respawn Entertainment**, un titolo che ha evidenti problemi di sviluppo ma annunciato quasi con svogliatezza, senza nemmeno il logo ufficiale. Tanto spazio anche al mobile, ma che, in una conferenza dell'E3 non è quello che i fan seguono con attenzione.

Sono mancati i cosiddetti "botti"; nessun nuovo blockbuster tripla AAA e nessuna novità in grado di far sognare. Insomma, si spera che questa sera Microsoft alzi un po' il tiro.

---

## [Dusty Rooms: la saga di Thunder Force](#)

Come abbiamo ribadito in molti altri nostri articoli, la retromania è in piena attività; molti titoli vengono riscoperti e sempre nuovi modi per giocarli, che riguardino nuovi hardware come le retroconsole, le console originali o altri discussi nella [precedente rubrica](#), vengono proposti ai giocatori più nostalgici. Oggi, specialmente su **Nintendo Switch** e **Steam**, un vecchio genere videoludico sta tornando di moda e i più appassionati sperano ogni giorno nel ritorno delle loro saghe preferite, che siano sequel, remake o remastered: parliamo degli **shoot 'em up**, uno dei generi più antichi del gaming e uno dei più iconici. Negli anni '80 e '90, sia nelle arcade che a casa, titoli come **Gradius**, **R-Type**, **1943**, **Darius**, **Pulstar** e molti altri erano sulla cresta dell'onda e appassionati e casual hanno sempre apprezzato questo genere per la sua natura avvincente e tosta difficoltà; nonostante il genere fosse in continua evoluzione (vedi l'avvento, più tardi, dei **Bullet Hell**) e continuavano a uscire titoli sempre più raffinati, come **Radiant Silvergun**, **Einhänder**, **Darius Gaiden**, **Ikaruga**, **Gradius V** e **R-Type Final**, in occidente fu messo da parte poco per volta e molte nuove uscite furono riservate al Giappone dove gli **SHMUP** (abbreviazione comunissima di "shoot 'em up") sono sopravvissuti nonostante il calo nelle arcade (che per loro non fu destabilizzante). A oggi il genere è abbastanza in fermento grazie alle uscite indie, come **Crimzon Clover: World Ignition** e **Super Hydorah**, e ai colossi del genere, come **CAVE**, **G.Rev** e **Treasure**, che allietano gli appassionati con vecchie e nuove uscite, di questi tempi in tutto il mondo grazie a piattaforme come **Steam**, ma le saghe storiche degli anni '90, soprattutto **Gradius** e **R-Type**, sembrano in stallo.

Una delle saghe di cui si sente di più la mancanza, e una fra le più amate degli appassionati degli **SHMUP**, è certamente **Thunder Force** di **Technosoft**, un developer che regalò ai giocatori molti shooter come **Herzog Zwei**, **Hyperduel** e **Blast Wind** ma anche altri titoli come **Devil's Crush**,



che era un gioco **pinball**, e *Nekketsu Oyako*, un **beat 'em up**; a ogni modo, *Thunder Force* era certamente il loro franchise di punta, una saga di titoli in grado di dettare legge sul fronte degli **SHMUP** e uno di quei tanti titoli della libreria del **Sega Mega Drive/Genesis** in grado di far voltare la testa ai possessori del **Nintendo Entertainment System** e persino **Super Nintendo**.

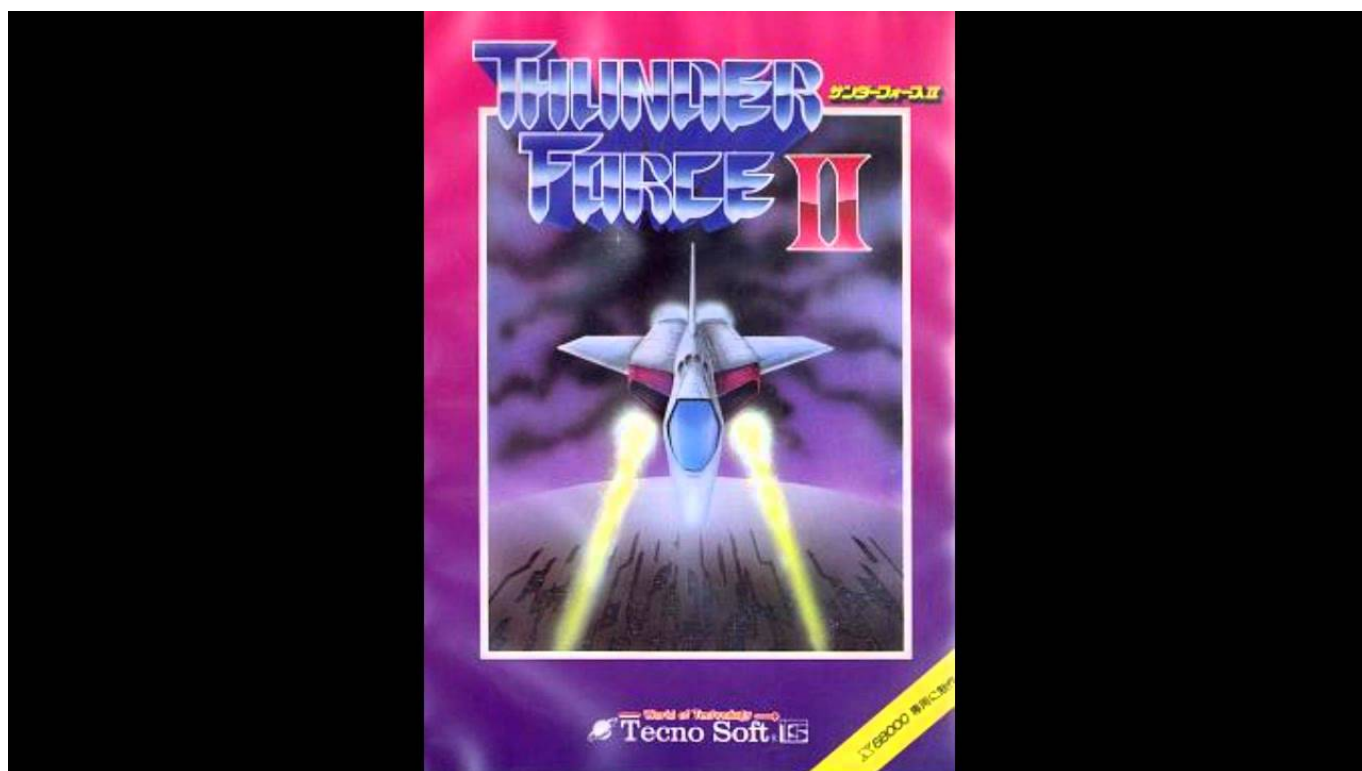


## Le umili origini e il Mega Drive

Al contrario di ciò che si possa pensare, il primo *Thunder Force* uscì nel 1983 su molti computer giapponesi come lo **Sharp X-1** e il **NEC PC 8801**, anni prima di *Gradius* e *R-Type* (cui, solitamente, vengono considerati gli innovatori del genere); nonostante il precoce arrivo sul mercato, il gioco era un semplice **"top down shooter"**, sulla scia di *Bosconian* e *Sinistar* ma con i bersagli in superficie come in *Xevious* (dunque ben lontano da ciò che il genere sarebbe diventato più in là), e l'obiettivo era volare nell'area di gioco, con la nostra navicella della **federazione spaziale**, per distruggere le basi dell'**Impero Orn**. Un po' come *Steet Fighter* (l'omonimo titolo che diede il via alla nota saga picchiaduro), il primo *Thunder Force* non ebbe grande risonanza nel mondo degli *shooter* e ciò che avrebbe reso grande la saga **Technosoft** doveva ancora arrivare.

Quattro anni dopo arrivò il sequel *Thunder Force II*, prima sul (fantastico) computer giapponese **Sharp X68000** e poi su **Sega Mega Drive**, dove in Nord America fu inserito nella linea dei titoli di lancio. L'arrivo sulla console 16-bit fu molto importante non solo perché la saga arrivò ai giocatori di oltreoceano ma anche perché **Technosoft** fu uno dei primi *developer* a firmare per **Sega** ed erano pronti a evidenziare tutte le grandi caratteristiche del **Mega Drive**. Il titolo introdusse tantissime novità che caratterizzarono la saga di fronte alla spietata concorrenza delle altre case videoludiche: gli stage **top-down** vennero affiancati da degli stage **sidescroller** tradizionali (alla *Gradius*), venne inserito il sistema di power up tipico della saga ma soprattutto il nuovo timbro caratteristico dell'audio e delle composizioni (su uno stile molto rock/metal) contribuì a dare al gioco una colonna sonora, per l'epoca, spaventosa. La strategia chiave del gioco, ma più precisamente di tutta la saga, si cela soprattutto nel **tirar fuori le giuste armi nel momento più propizio**: come ogni **SHMUP**

che si rispetti, in **Thunder Force II** bisogna collezionare i **power up** in volo ma, a differenza di molti altri titoli simili, tutti rimangono disponibili al giocatore ed è dunque possibile risSelectedarli, durante il gameplay, a seconda della situazione che ci viene posta davanti; ogni arma, che variano a seconda del tipo di gameplay, ha i suoi pregi e difetti e pertanto conoscere ogni singolo power up (e dunque icona del gioco) è essenziale per gestire ogni tipo di situazione anche perché, se verremo colpiti, perderemo ogni power up collezionato ripartendo col pattern d'attacco base. Le due versioni sono semi-identiche ma preferire l'una o l'altra è questione di gusti personali: la versione per **Sharp X68000** ha una grafica migliore, delle cutscene di presentazione, qualche power up in più e alcune clip vocali tagliate dalla versione per **Mega Drive** (come la famosa: «Shit!»); la seconda presenta degli stage *sidescroller* più ampi in larghezza, qualche arma esclusiva, una difficoltà più abbordabile e, a oggi, è possibile reperirlo con più facilità. Dopo un inizio un po' sottotono il nuovo titolo della **Technosoft** era decisamente più definito e l'occidente accolse più che positivamente **Thunder Force II** (seppur nessuno giocò mai al primo titolo) rimanendo affamato per un nuovo titolo.



## Thunder Force III e l'arrivo nelle arcade

Nel 1990 arriva **Thunder Force III** e anche questo, come il predecessore, porta diverse novità: ci fu un grosso miglioramento sul fronte del comparto grafico, quando si perde una vita viene perso solamente il power up che si stava usando al momento dell'esplosione, è possibile cambiare la velocità della navetta durante il gameplay e, il più importante, i livelli *top-down* vengono soppiantati definitivamente in favore di dei livelli *sidescroller* eccellenti.

Il successo di **Thunder Force III**, sempre fortemente caratterizzato dalle "sonorità **Technosoft**", fu tale da ricevere un porting per il mercato arcade che prese il nome di "**Thunder Force AC**", il primo titolo della compagnia per le sale giochi. Questo titolo era più o meno un porting della versione per **Mega Drive** ma furono cambiate alcune cose come l'interfaccia grafica per la selezione dei **power up** e i punteggi (che adesso si trovavano in basso) e due stage che furono ridisegnati e accompagnati da nuovi brani; **Thunder Force AC** uscì più in là per **Super Nintendo** con il nome di



**Thunder Spirits** ma il porting che ne uscì fu problematico e certamente non all'altezza né del cabinato né dell'originale per **Mega Drive**. Il gioco soffriva di rallentamenti quando le schermate erano troppo "affollate" (chiamarli cali di framerate è errato per questo tipo di console) e, nonostante il superiore chip sonoro, non riuscì a restituire le sonorità tipiche della saga; titoli come questo confermarono con più decisione che lo **SNES** era, sì, una macchina superiore al **Mega Drive** ma il suo processore ([più lento rispetto alla concorrenza](#)) non riusciva a restituire l'azione frenetica tipica degli **SHMUP** e pertanto la console **Sega** ne ospitò diversi, uno più bello dell'altro. La migliore versione casalinga è indubbiamente quella per **Mega Drive** e **Thunder Force III** rimane a oggi uno dei migliori **shoot 'em up** per il sistema.



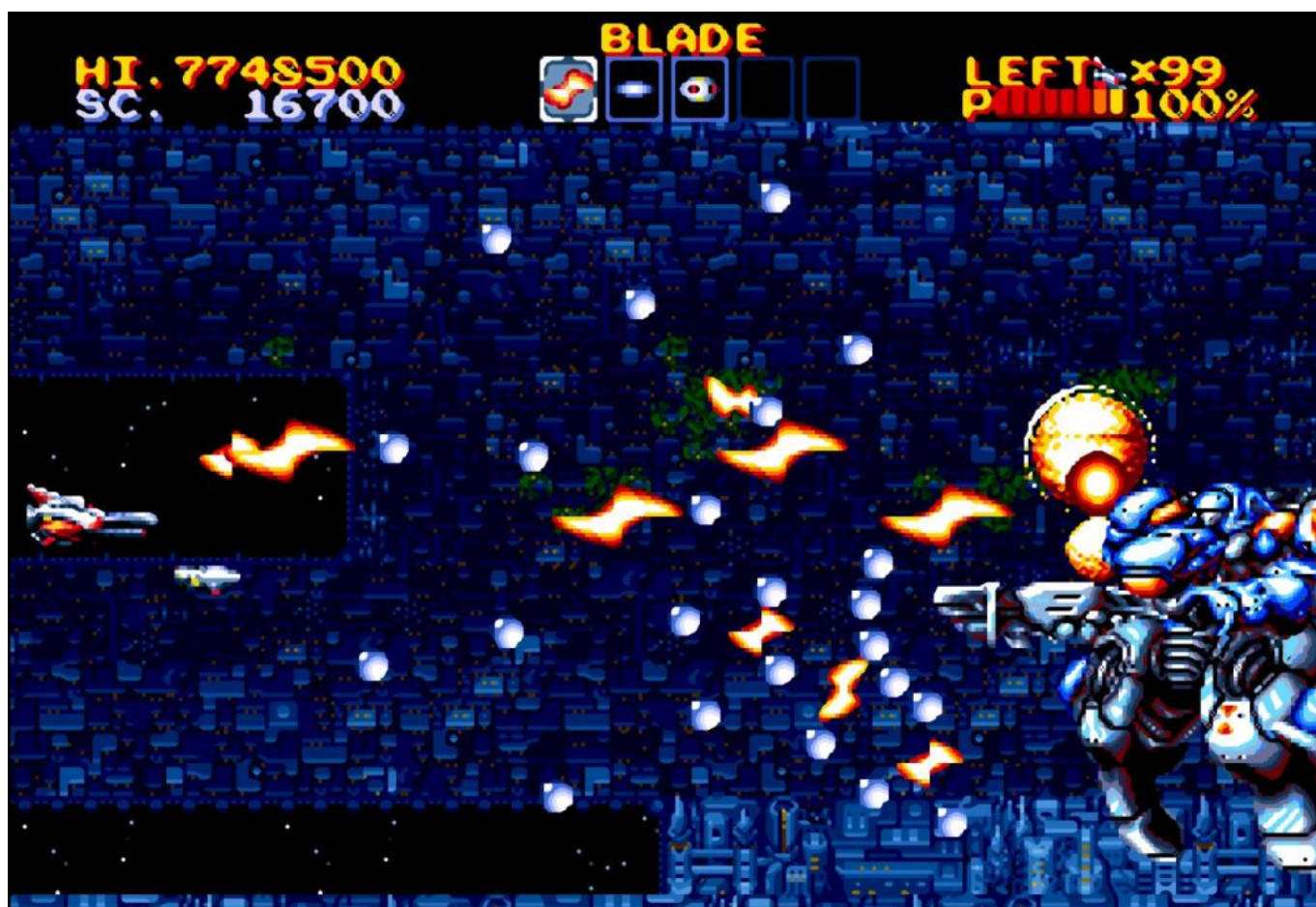
## L'eccellenza di Thunder Force IV

**Thunder Force IV**, rilasciato nel 1992, perfezionò un concept già eccellente di suo, portando il **Sega Mega Drive**, per cui ne era esclusivo, al limite delle sue capacità. Gli sviluppatori trassero il massimo sia in termini di potenza, mantenendo un'azione sempre al massimo della velocità, che in termini di qualità grafica grazie a un ingegnoso uso dei diversi layer di scorrimento della console **Sega**, dando una sensazione di profondità come pochi altri titoli per i tempi; inoltre, **Thunder Force IV** fu uno dei pochissimi titoli del **Mega Drive** a essere ottimizzato per il **50Hz**, il che significa che la versione **PAL** non solo girava a **60Hz**, come un gioco **NTSC**, ma non aveva neppure le bande nere al di sopra e al di sotto dello schermo. I tre compositori della colonna sonora (**Toshiharu Yamanishi**, **Takeshi Yoshida** e **Naosuke Arai**) composero ben oltre un'ora e mezza di musica, sempre dalle sonorità **rock**, **metal**, **jazz** e **fusion**, e si avvalsero non solo del **chip FM**, tipico del **Mega Drive**, ma anche del **chip PSG** che era presente all'interno della macchina per permettere la compatibilità con i titoli per **Master System**; il [risultato](#) che ne uscì fu semplicemente strabiliante!

**Thunder Force IV** non fu un gioco soltanto un gioco impressionante in termini di potenza ma anche



in termini di gameplay, in quanto presenta, probabilmente, i livelli più belli della serie e una nuova arma che si ottiene dopo il livello 5, e anche in termini di storytelling in quanto la scena finale lasciò i fan della saga nel dubbio più totale in quanto non si capì esattamente cosa successe al **Rynex**, la nave pilotata dai giocatori, al termine della cutscene di chiusura. Secondo molti, anche tenendo conto delle specifiche dell'hardware e delle tecniche utilizzate per svilupparlo, questo titolo rappresenta il punto più alto della serie; l'unica pecca di questo gioco, circoscritta solamente per il mercato Nord Americano, è il cambio del titolo in **Lightening Force: Quest for the Darkstar**, scritto per altro con un errore ortografico (la grafia corretta è "lightning"), e perciò, nonostante le ottime recensioni e riscontri nei negozi, pochi fan sapevano che questo titolo era in realtà il sequel di **Thunder Force III**.



## Il salto al 3D

Con l'arrivo del **Sega Saturn**, prima di rilasciare il successivo episodio della saga, **Technosoft** decise di rilasciare nel 1996, in Giappone, una bellissima collezione, divisa in due volumi, contenente tutti i titoli della serie (escluso il primo): **Thunder Force Gold Pack 1** conteneva **Thunder Force II** e **III**, mentre il **Gold Pack 2** conteneva **Thunder Force AC** e **VI**. Il nuovo **Thunder Force V**, uscito nel 1997 per la console 32-bit di Sega, fu il più profondo in termini di storyline: il **Rynex** vagò per secoli nello spazio in condizioni critiche e fu trovato da dei terrestri che ripresero il controllo della nave grazie a un'intelligenza artificiale sulla luna che, più avanti, si sarebbe ribellata e avrebbe dichiarato guerra alla terra. In termini di gameplay fu introdotta una bellissima nuova arma chiamata "**Free Range**" e la possibilità di mandare il propri power up in "**over weapon**", rendendoli temporaneamente più potenti ed efficaci rispetto alla loro forma base. La maggior parte degli

elementi sullo schermo, soprattutto la nave pilotata e i nemici, furono resi in 3D ma il gioco mantenne il suo stile 2D e ciò lo rese impopolare di fronte al nuovo scenario videoludico più interessato in giochi esplorabili in tre dimensioni; neppure la versione per la più popolare **Sony PlayStation**, rilasciata l'anno successivo in tutto il mondo, sembrò attecchire con i fan, specialmente con i più casual di cui solitamente la saga riusciva ad attrarre facilmente a sé.

**Thunder Force V** è un titolo a ogni modo solidissimo e la sua colonna sonora è fra le più spettacolari della sua saga, specialmente grazie supporto ottico che permise una qualità audio nettamente superiore ai chip sonori delle console della vecchia generazione. Anche qui, come un po' per **Thunder Force II**, scegliere l'una o l'altra versione è questione di gusti: la versione per **Sega Saturn** (uscita solo in Giappone) ha la migliore grafica, migliori effetti grafici e qualità sonora mentre quella per **PlayStation**, seppur soffre nei comparti in cui la concorrenza è migliore, ha un miglior rendering dei filmati, effetti sonori più complessi, modalità di gioco, *artwork* e *easter egg* aggiuntivi e può vantarsi di meno cali di framerate.



## Un ritorno sottotono e tardivo

Un sesto **Thunder Force** era in programma per il **Sega Dreamcast** ma con il fallimento della console il progetto fu scartato; tuttavia, nonostante non esista uno screen di questo progetto, la colonna sonora fu rilasciata con il nome di **Broken Thunder**.

A ogni modo, **Technosoft** si tirò fuori dall'industria videoludica e chiuse i battenti nel 2001 reincarnandosi nella società "**Twenty-one company**" che si occupa di ricerca e sviluppo e detiene i diritti delle loro IP; **Sega** riuscì ad acquisire i diritti per **Thunder Force VI** e in seguito fu sviluppato per **PlayStation 2** e rilasciato esclusivamente in Giappone nel 2010. Nonostante contenesse numerosi riferimenti ai vecchi titoli, il gioco, che uscì abbastanza tardi per essere un gioco della generazione dei 128-bit, fu ampiamente criticato per la facilità generale del gioco, dal momento che il giocatore aveva accesso a tutte le armi sin dall'inizio, per la mitezza degli stage e dei movimenti della telecamera poco curati. Il rilascio per una console considerata obsoleta e



circoscritta al Giappone non aiutò la serie a riemergere dal dimenticatoio.



## Nuovi propositi

Dopo questa breve riapparizione della saga, **Sega** ha annunciato nel 2016 di aver comprato le IP della **Technosoft** dalla **Twenty-one company** e perciò possono sviluppare le loro IP per dei futuri progetti; quello stesso anno **Thunder Force III** prese parte all'ultima parte di **Sega 3D Classic Collection** per **Nintendo 3DS** ma di recente, esattamente lo scorso aprile, hanno annunciato che **Thunder Force IV** sarà parte della collana **Sega AGES** per **Nintendo Switch**. Visti dunque gli ultimi risvolti, avremo presto un **Thunder Force VII**?

Beh, noi non lo sappiamo (e forse non è ancora il momento) ma vi possiamo dire con certezza che se c'è un momento per recuperare questa fantastica serie **shoot 'em up** è proprio adesso. Ogni titolo di questa saga contiene sempre il giusto equilibrio fra azione e difficoltà e pertanto è una serie adatta sia ai veterani che ai neofiti del genere. Se volete affacciarvi al panorama **SHMUP** i giochi **Thunder Force** (specialmente il terzo e il quarto) rappresentano un ottimo punto di partenza e vi offriranno una sfida che, al giorno d'oggi, è semplicemente assente.



---

## [Dusty Rooms: Il retrogaming oggi: storia, prodotti, metodi ed etica](#)

Precedentemente, in uno dei nostri [speciali](#), abbiamo dato delle linee guida molto generali su come mettere su una collezione retrò, che sia di grandi o piccole dimensioni (quello dipende dal vostro portafoglio); sempre rimanendo in tema **retrogaming**, oggi vogliamo discutere un po' della "**storia del retrogaming moderno**" e dei **mezzi** che vengono usati per godersi l'esperienza retrò, che siano legali, diffusi o, perlomeno, poco ortodossi. Non tutti disponiamo di grandi quantità di denaro né, tantomeno, spazio per custodire console, giochi e accessori e pertanto finiamo per utilizzare stratagemmi discutibili che talvolta risultano essere l'unico modo per giocare alcuni titoli (vedi [Panzer Dragoon Saga](#)). Come dobbiamo approcciare qualora ciò che ci interessa, in ambito di **retrogaming**, è al di fuori della nostra portata?





## L'evoluzione della scena del retrogaming

Con l'arrivo della grafica 3D, più specificatamente con la **quinta generazione di console (Sony PlayStation, Sega Saturn e Nintendo 64)**, il 2D, seppur non è mai stato abbandonato, ha perso il suo smalto e ha assunto uno status di "poco rilevante"; per quanto ***Castlevania: Symphony of the Night*, *Tombi*, *Mischief Makers* o *Silhouette Mirage*** fossero dei giochi spettacolari erano sempre eclissati, nelle riviste, nel primordiale internet o semplicemente nelle chiacchiere fra gli appassionati, da più grossi titoli come ***Metal Gear Solid*, *Final Fantasy VII* o *The Legend of Zelda: Ocarina of Time***. Con l'avvento della sesta generazione il 3D raggiunse livelli eccellenti e i generi più classici sulla quale si fondarono le precedenti generazioni, quelli più collegati al 2D, vennero totalmente trascurati, divenendo quasi esclusiva delle console portatili; sono stati pochissimi - se ci fate caso - i titoli **platform sidescroller** su console di quell'epoca e quelli che uscirono, come ***Mega Man: Network Transmission* o *Contra: Shattered Soldier***, passarono totalmente inosservati nonostante l'interessantissimo gameplay. Insieme ai platform, ovviamente, erano in crisi anche gli **shoot 'em up**, le **avventure grafiche**, il cui disinteresse distolse totalmente la **Lucasarts** dal suo genere di punta (vi consigliamo, per tanto, di dare un'occhiata al nostro [speciale sulle avventure grafiche](#)), i **beat 'em up classici**, eclissati dai più moderni **hack and slash**, etc... Tuttavia, nel 2006 avvenne una rivoluzione che, in retrospettiva, è stato uno dei motivi per cui il **retrogaming** (e di conseguenza anche la **scena indie** più tardi) è divenuto così popolare: stiamo parlando proprio della **Virtual Console**, servizio online lanciato insieme al **Nintendo Wii**: per la prima volta, dopo tanti anni, non solo un'infinità di titoli per **NES, SNES, Nintendo 64, Sega Master System, Mega Drive, Commodore 64** e molti altri tornavano disponibili in formato digitale ma si trovavano di nuovo sotto ai riflettori. I titoli retrò si rivelarono un successo e il servizio (che sfortunatamente [terminerà definitivamente il 31 Gennaio 2019](#)) diede voce ai moltissimi giocatori intenti sia a giocare ai titoli del passato e sia a quelli desiderosi di un gameplay più classico; il "ritorno dei pixel", per ciò che riguarda i giochi moderni, fu sancito, infatti, definitivamente da ***Mega Man 9***, rilasciato nel 2008 più o meno per tutti gli store digitali per console, e da allora sempre più developer fecero volentieri un "passo indietro" con risultati sempre positivi.

La “**retromania**” cominciò e oggi, sia per quanto riguarda le vecchie *release* che i giochi moderni in salsa vintage, stiamo godendo del suo massimo splendore; giocare ai titoli del passato ormai è una vera passeggiata e in ogni parte, che sia in uno store digitale o un semplice negozio di elettronica, troviamo sempre qualcosa per placare la nostra fame di **retrogaming**. Per prima cosa, per le console attuali e pc, si possono trovare tanti di titoli del passato, sottoforma di **remastered** o in formato originale (sugli store digitali), ma oggi si trovano soluzioni più convenienti nelle **collection**, con contenuti spesso migliorati per le TV di oggi e tanti extra: **Mega Man Legacy Collection I & II**, **Rare Replay**, e le imminenti **Street Fighter 30th Anniversary Collection** e **Shenmue I & II** sono solo alcuni dei bundle per riscoprire questi titoli che hanno fatto la storia del gaming. Se invece desiderate un’esperienza un po’ più vicina a quella originale sfruttando i joypad originali e le tv attuali (sfoggiando anche un po’ di sfarzosità) allora ci sono le mini console: **NES** e **SNES Classic Mini** vi offriranno, rispettivamente, ben 30 e 21 giochi, tutti in qualità HD e con componenti di qualità, il **Sega Mega Drive Flashback** di **AT Games** che, nonostante non raggiunga la qualità **Nintendo** in termini di hardware, vi darà una buona base di 85 giochi e la possibilità di utilizzare le cartucce e i controller originali, l’**Atari Flashback 8 Gold**, sempre di **AT Games**, con ben 120 giochi e caratteristiche simili alle console precedentemente citate, il prossimo **Neo Geo Mini** (annunciato ufficialmente da **SNK**) dalla forma di un cabinato con schermo, joystick arcade e casse integrate. La lista andrebbe avanti ancora per molto ma per ora vogliamo soffermarci solo, diciamo, ai canali e alle soluzioni “pubblicizzate”.

Prima di chiudere questo capitolo, però, non dobbiamo dimenticarci di altri grossi fattori culturali che hanno permesso la riscoperta delle vecchie console: stiamo parlando dei siti internet dedicati come **Screwattack**, **Retroware**, **Classic Game Room** (il cui show partì già nel 1999) e delle personalità a esse collegate, che diventarono parallelamente star del primordiale **YouTube**, come **James Rolfe** (ovvero l’**Angry Video Game Nerd**), **Patrick Contri** (**Pat the Nes Punk**), **Chris Bores** (**Irate Gamer**, oggi **Chris Neo**), **Pro Jared**, **Angry Joe**, **Mark Bussler** e molti altri. In un’epoca in cui si guardava al futuro, le arcade si svuotavano in favore del gioco online e la risoluzione HD diventava obbligatoria per il gaming queste persone rispolveravano le loro vecchie console, rievocando, anche con un po’ di rabbia, i loro ricordi a essi connessi e rivendicando un passato più semplice fatto prima di esperienze, di giochi comprati giudicando dalla copertina e da qualche debole descrizione sulla scatola o su qualche rivista, di chiacchiere a scuola e poi di tecnologia; i loro buffi show ebbero, per l’epoca, un grossissimo riscontro poiché per molti fu motivo di condivisione, un “tornare bambini” dopo una giornata di duro lavoro, magari trovare recensito quel gioco che si possedeva tanto tempo fa e non sentirsi l’unico a “rimanere bloccato in quel punto”. È impossibile non dare a **YouTube**, alle piattaforme indipendenti citate (nonché al successo di **Facebook** e i gruppi di **retrogaming** ad esso collegati) buona parte del merito per l’esplosione del retrogaming.



## Le terze parti, l'emulazione, le Everdrive e le modifiche

La **retromania** su internet spinse sempre più persone ad andare su **eBay** e cominciare a mettere su la propria collezione; ma come la retromania diventava sempre più popolare anche i prezzi su **eBay** crescevano di conseguenza e perciò cominciarono ad apparire le prime alternative agli hardware originali e persino ai giochi troppo rari sotto forma di *reproduction cartdrige*; alcune compagnie, come **Hyperkin** e **Retro-Bit**, sono sorte proprio per colmare molte delle esigenze relative al **retrogaming**, fornendo ai giocatori cavi e joypad di qualità, accessori di ogni tipo e anche console in grado di leggere cartucce di più sistemi, come appunto il **Retron-5** o il **Super RetroTRIO**. In molti, soprattutto i puristi, non sono grandi estimatori di questi nuovi sistemi poiché, per via dell'emulazione, sono spesso presenti alcuni problemi minori per ciò che riguarda la risoluzione (nonostante molte abbiano l'uscita **HDMI**) e il sonoro. Gli hardware interni, poiché gli originali sono spesso difficili da riprodurre, sfruttano dei sistemi operativi proprietari e spesso questi copiano l'immagine della cartuccia inserita e li emulano nei propri sistemi.





L'**emulazione**, soprattutto su **PC**, è stata per molti anni l'alternativa per non comprare dei sistemi obsoleti su **eBay** e, per un certo verso, non è stato eticamente troppo sbagliato; fino a quando, con gli store online delle console e **PC**, i singoli giochi non sono stati resi di nuovo disponibili per la vendita, essa ha permesso la sopravvivenza di questi sistemi e questi giochi per gli appassionati e, senza di loro, oggi probabilmente non avremmo avuto cose come la **Virtual Console**, le **mini console** o il neo-annunciato [catalogo online di giochi NES per Switch](#). In alcuni casi l'**emulazione**, e tutta la *hacking scene* a essa collegata, hanno permesso la sopravvivenza di alcuni titoli che altrimenti sarebbero andati persi per sempre: ne sono un esempio i titoli per l'esclusivo add-on giapponese **Satellaview** per il **Super Famicom**, dalla quale era possibile giocare via streaming a **Radical Dreamers**, una *side-story* di **Chrono Trigger**, **BS Legend of Zelda** e il suo sequel **Ancient Stone Tablets**, o l'intera scena arcade prima dell'arrivo dei titoli per **Xbox Live Arcade**; grazie al **MAME**, emulatore creato dall'italiano **Nicola Salmoria**, è stato possibile salvaguardare le schede che contenevano i giochi arcade e renderli disponibili fino all'arrivo dei canali ufficiali, tanto è vero che non è mai stato avviato alcun processo per violazione per copyright per i creatori del **MAME**. Ma se ad alcuni basta giocare su computer con una tastiera ai giochi più classici, ad altri questo non basta e allora si ricercano metodi per poter avere una riproduzione più fedele possibile senza dover spendere un capitale.



(Il Nesticle fu il primo emulatore gratuito NES mai concepito per PC. Uscito nel 1997 girava su Windows 95 e Dos)

Una delle soluzioni meno invasive e che negli ultimi anni hanno preso piede, soprattutto per le console pre-compact disk, sono le sempre più popolari **Everdrive**. Questi dispositivi, similmente alle notissime **R4** per **Nintendo DS** e **3DS**, non sono altro che cartucce, modellate per ogni singola console vintage, con uno slot per le schede SD da dove è possibile inserire le rom scaricate da internet. È vero che gli store online di console e PC offrono molti dei giochi che potrebbero essere giocati legalmente ma questo è, tuttavia, un metodo per risalire alla fonte e dunque poter giocare con la risoluzione originale (ammesso e concesso che avete un televisore CRT), i joypad originali e, soprattutto, la console originale. Le **Everdrive**, tuttavia, sono un ottimo metodo per giocare in un insolito modo "originale" ai giochi **hack** (delle versioni di un gioco modificato dai fan) e con le rom di quei titoli mai usciti al di fuori del Giappone tradotti dai fan; è importante, in ogni caso, sapere che non tutti i giochi sono compatibili con le **Everdrive** in quanto, alcune volte, le cartucce originali includevano dei chip aggiuntivi per una migliore resa dell'esperienza (come il **chip FX** incluso in **Star Fox** o il **chip SA-1** incluso in **Kirby's Fun Pack**) e perciò, non potendo emulare questi pezzi di hardware, è bene conoscere quali titoli, specificatamente, non funzionano in questi curiosi dispositivi.

Esistono tuttavia, come si sa, altri metodi per rendere l'esperienza di gioco sempre più conveniente e non sempre sono molto etici: stiamo parlando ovviamente delle modifiche interne che, a differenza di quel che si possa pensare, possono servire a diversi scopi. Le console mod sono esistite sin dall'alba dei tempi e queste sono servite per motivi più o meno leciti: **il taglio del quarto piedino del chip 10NES del NES europeo** per permettere la lettura di tutti i giochi **PAL** (poiché nel continente c'erano due diverse codifiche a seconda della zona: **PAL-A** e **PAL-B**), **la rimozione di due pezzettini di plastica all'interno dello slot delle cartucce dello SNES americano** per renderlo, praticamente, compatibile coi giochi giapponesi, **l'over clocking del Sega Mega Drive/Genesis** per poter cambiare, con un interruttore, la codifica del video ma le più comuni sono quelle per leggere i backup nelle console che leggono i compact disk. Nonostante la lettura dei backup può rivelarsi un ottimo metodo per accedere all'intera libreria di giochi per console obsolete

(dunque non più supportate) come **Sony PlayStation**, **Sega Saturn** e **PlayStation 2**, noi ve le sconsigliamo vivamente al di là dell'etica perché il dover toccare con mano i componenti potrebbe comunque danneggiare, talvolta irreversibilmente, le vostre console. Per tanto noi non contempliamo nulla di tutto ciò e, per quel che riguarda le console come queste, comprate sempre giochi originali o, se esistono, applicate una modifica software che sia facilmente applicabile e reversibile.



Qual è il nostro parere sulla "retro-etica"? Come già ribadito, viviamo in un'epoca di riscoperta (potremmo addirittura chiamarlo rinascimento videoludico) e pertanto è facilissimo trovare i videogiochi retrò che ci interessano, che siano sotto forma di software digitali negli store di console e pc, all'interno di collezioni o incluse nelle spettacolari retroconsole che stanno spopolando fra gli appassionati; dall'altra parte, per ciò che riguarda il possedere gli hardware originali o dei cloni moderni con feature più vicine ai TV set moderni (come l'**Analogue NT** o l'**AVS** di **Retro USB**), esiste una scena attivissima sempre in evoluzione in grado di mantenere vivi i vostri vecchi sistemi. Il nostro consiglio è semplicemente quello di scegliere le strade più etiche e corrette e dunque, che ci sia una grande compagnia come **Nintendo** o **Hyperkin** dietro a qualche progetto di retrogaming, sempre finanziarle e comprare tutto in maniera ufficiale, non solo per supportarle ma tanto più per far sentire la nostra voce da retrogamer e far capire che la scena a essa legata rimanga in totale attività. Lo stesso vale per le console moderne e ricordate sempre che la pirateria è un reato e pertanto comprate sempre tutto in maniera ufficiale per voi e per chi per anni ha lavorato allo sviluppo di un gioco e dunque a dissociare da ogni tipo di metodo illecito.

---



# Kingdom Hearts III: tutte le novità

Sono passati quasi 13 anni dalla pubblicazione dell'ultimo titolo principale di *Kingdom Hearts* e ancora dopo più di un decennio il terzo capitolo non si è ancora visto e soprattutto giocato, almeno fino a qualche giorno fa, quando **Square Enix** ha invitato giornalisti e *influencer* da tutto il mondo a Los Angeles, per un'esclusiva anteprima di *Kingdom Hearts III*, capitolo conclusivo della saga di **Xehanort**. Dopo quest'importante incontro, cosa sappiamo realmente del gioco?

Innanzitutto questo speciale evento non aveva lo scopo di annunciare delle novità, ma solamente quello di far provare con mano il prodotto; nonostante ciò, *Kingdom Hearts III* non ha ancora ricevuto né una data di lancio né altre nuove informazioni.

Durante l'evento, i partecipanti hanno potuto provare una demo che mostrava il **mondo di Hercules**, ambientato nel Monte Olimpo, e quello di **Toy Story**, ambientato nella stanza di Andy, nel giardino e in negozio di giocattoli: il Galaxy Toys.

Quello mostrato dai gameplay registrati a Los Angeles non è nulla di nuovo; tutto è stato già mostrato durante i trailer pubblicati nel corso degli anni, ma come detto non era questo lo scopo dell'evento. Sono state rivelate infatti nuove abilità e nuove meccaniche, come la trasformazione della **Keyblade** e la possibilità di correre in verticale su alcuni tipi di muri.

Inoltre è stata mostrata un'inedita evocazione, **Ralph Spaccatutto**, che costruirà dei blocchi di mattoni esplosivi che paralizzano e infliggeranno danno agli **Heartless**.

Le abilità delle **Keyblade** sembrano cambiate del tutto dai precedenti capitoli principali: ogni arma avrà delle feature differenti, che saranno attivate grazie a una serie di combo. Per esempio la **Catena Regale** si potrà trasformare in un martello e poi in una trivella che permetterà di sferrare colpi con un danno ad area elevato. Come Square Enix ci ha abituato, ogni Keyblade avrà una skin particolare e unica, che richiamerà il mondo in cui è stato ottenuta.

Per quanto riguarda la **storia** si sa poco e niente: siamo sicuri che l'antagonista principale sarà il giovane Xehanort che, per reclutare tredici Nessuno - ovvero 13 sue diverse incarnazioni - per ricostruire l'omonima organizzazione, viaggerà avanti nel tempo. Giunto nel presente in cui si trovano Sora, Paperino e Pippo, cercherà di duplicare e distorcere i mondi per portare al termine i suoi esperimenti con luce e tenebre e la probabile missione del magico trio sarà quella di fermare il suo piano malvagio.

Altra nuova feature è la **possibilità di invocare attrazioni da luna park** per attaccare i nemici (anche questa abilità già vista): si potranno evocare montagne russe, la nave pirata e altre attrazioni. Ad esempio, appena saliti sulle montagne russe si potranno sparare, contro i nemici, dei fuochi d'artificio, che faranno un ingente danno.

Ormai sembra che il lavoro per completare lo sviluppo di *Kingdom Hearts III* sia quasi giunto al termine e, come affermato dagli stessi sviluppatori, **la data ufficiale d'uscita sarà rivelata durante il prossimo E3**.

---

## Nintendo Classic Mini: Il tanto agognato ritorno diventa realtà

**Nintendo Classic Mini**, dopo il suo rilascio ufficiale nel non troppo lontano **novembre 2016**, fece quasi immediatamente **sold-out** a causa delle quantità limitate prodotte per la distribuzione da Nintendo, che registrò al suo primo mese circa **200.000 unità** vendute, **fermandosi il 31 dicembre 2016** (a distanza di **soli 2 mesi**) con un picco di **1.5 milioni di pezzi venduti** in tutto il mondo. Il piccolo gioiello di casa Nintendo, che ebbe una critica piuttosto positiva pur accusando qualche piccolo difetto relativo alla qualità di emulazione, soprattutto dell'audio, divenne subito dopo, un oggetto tanto raro quanto prezioso: particolare questo, che portò i pochi possessori di questo **memorabilia**, a una feroce speculazione sul suo prezzo di vendita, sia nuovo che usato, arrivando anche a sfiorare il **300% in più** del suo prezzo originario di **59,99€**.



**Nintendo America** ha annunciato che il **Nintendo Classic Mini**, sarà nuovamente **disponibile dal 29 giugno**, per allietare le estati di collezionisti e fan della **grande N** che - come il sottoscritto purtroppo - non hanno avuto la possibilità di acquistarlo in precedenza a causa del prematuro **sold-out**. Continuando con l'annuncio, **Nintendo** non si è voluta sbilanciare sulla quantità di pezzi che verranno prodotti per questo secondo giro di ruota, ma aggiunge che sia **NES Mini** che **SNES Mini**, continueranno a rimanere disponibili ai distributori fino al termine di quest'anno.

Che dire, data la **forte domanda** del pubblico, **in costante aumento**, si spera che questa volta **Nintendo** abbia fatto i giusti calcoli, in modo da poter ricoprire una fetta più ampia di utenza con una produzione leggermente più corposa rispetto alla precedente. Ma fortunatamente per chi - come me - non ha fatto altro che attendere con ansia che quei **rumor** sul ritorno di **NES Mini** divenissero realtà, non dovremo attendere molto prima del rilascio ufficiale della piccola grande console

domestica per eccellenza, **Nintendo Classic Mini**.

---

## **Dusty Rooms: La storia di Panzer Dragoon Saga**

Sfuggire ai giochi classici, a oggi, è quasi impossibile; grazie alle **mini console**, ai **remake**, **remastered** e **re-relase**, che siano virtuali o fisiche, è possibile ripercorrere a ritroso la strada che ci ha portato al gaming moderno. Ci sono però casi in cui è impossibile recuperare un determinato gioco, come ad esempio quando un titolo ha una particolare licenza o è impossibile risalire al developer o publisher originale, e per tanto sperare in un rilascio odierno, che sia migliorato o “al naturale”, diventa molto difficile. Come se non bastasse, alcuni titoli, cui all’assenza nelle console odierne si unisce a una probabile magra tiratura, finiscono per costare un accidente su **eBay** e perciò recuperare certi titoli per gli hardware originali diventa semi-impossibile... Si passa praticamente dalla padella alla brace! Grazie all’avvento di **internet**, **emulatori** e *hard/softmod* varie per retroconsole è stato possibile riscoprire molti titoli dimenticati e tanti franchise, dati ormai per dimenticati, sono inaspettatamente tornati; ne sono esempio **Splatterhouse**, l’imminente **Shaq-Fu**, **Shenmue 3** o **Nights: Journey of Dreams**.

Tuttavia, nonostante siamo in piena riscoperta del retrogaming, manca ancora all’appello un gioco, uno che appare di continuo nelle liste dei migliori **RPG** di tutti i tempi e persino fra i primi 50 migliori 100 giochi di tutti i tempi su **IGN** (nel [2005](#) e [2007](#)) e che, a oggi, ha assunto uno status semi-legendario; stiamo parlando di **Panzer Dragoon Saga** (o **Azel: Panzer Dragoon RPG** in Giappone), titolo del 1998 sviluppato dal **Team Andromeda** e pubblicato da **Sega** sulla loro console dei tempi: il **Sega Saturn**. Molti dei titoli della sfortunata console **32-bit**, che nel tardo 2000 è diventata una delle console più in voga fra i *retrogamer*, hanno visto diversi rilasci per **Xbox Live Arcade** o **PSN** (vedi **Guardian Heroes**, **Radiant Silvergun** e **Fighting Vipers**) ma questo particolare titolo è rimasto relegato al **Saturn** e forse lo sarà per sempre. Come mai non è possibile fruire di questo titolo in un media moderno?





## La bestia in catene

Il **Sega Saturn** ebbe un discreto successo in occidente ma decisamente migliore in Giappone, tanto da vendere più del **Nintendo 64** in quello specifico territorio; **Panzer Dragoon**, lo soprattutto su rotaie sullo stile di **Star Fox**, era uno dei titoli più in voga e uno di quelli in grado di vendere il sistema e **Sega**, ne prese atto. Nel 1995, poco dopo il rilascio del primo titolo, il **Team Andromeda**, che era dietro il suo sviluppo, su decisione del produttore **Yoji Ishiji** si divise in due: uno, meno numeroso, lavorò al sequel "puro", ovvero **Panzer Dragoon Zwei**, l'altro, quasi il doppio, avrebbe dovuto usare l'immaginario dell'universo di **Panzer Dragoon** per farne un **RPG**. Si sapeva già che **Squaresoft** stava già lavorando su **Final Fantasy VII** e sapendo che il **VI (Final Fantasy III)** negli Stati Uniti) era stato un successo strepitoso, non solo dovevano lanciare un competitore nel mercato ma anche fare di tutto per superarlo. Il gioco, anche se era già pronto nel 1997 e la sua uscita fu posticipata per non competere con **Grandia** (che fino al 1999 rimase un'esclusiva per la console **Sega**), fu rilasciato nel Gennaio 1998 in Giappone e Aprile e Giugno, rispettivamente, in Nord America e Europa; nonostante il **Saturn** fosse già semi-abbandonato in occidente non mancarono alcuni speciali in alcune riviste ma il suo rilascio, nonostante non fu totalmente sottotono, fu totalmente eclissato dai più accessibili titoli **PlayStation**. Il progetto era molto ambizioso e anche dalle sole immagini promozionali e di gameplay, dall'*art-style* e dal semplice fatto che il gioco fosse "diviso" in 4 compact disc - eh si... i tempi in cui le dimensioni contavano! - si capiva che non era un gioco come tutti gli altri. **Panzer Dragoon Saga** fu uno dei primi **RPG** della **generazione 32/64-bit** interamente in 3D e il "famoso 2D" del **Saturn** fu usato solo per rendere pochi effetti come i raggi laser del drago o i colpi di pistola del personaggio. Altri **RPG**, come **Grandia** o il concorrente **Final Fantasy VII**, ricorrevano alla grafica 3D prerenderizzata e il direttore del titolo, **Yukio Futatsugi**, disse persino che un gioco del genere era impossibile da produrre su **PlayStation**, specialmente per la sua particolare palette di colori (più cupa rispetto ai colori solari della concorrenza). Il **Sega Saturn** esprime il suo vero potenziale in termini di grafica, che sulla carta superava la console **Sony** in molti aspetti, ma i veri punti di forza di questo titolo erano indubbiamente la storia e il suo unico sistema di combattimento.

**Panzer Dragoon Saga** narra la storia di **Edge**, un mercenario assunto dall'**Impero** per proteggere

una squadra di archeologi in cerca di reliquie di un'antica civiltà tecnologicamente avanzata; gli scavi portano alla luce una lastra in cui una strana ragazza, che poi scopriremo chiamarsi **Azel**, è "incastonata" al suo interno (un po' come **Han Solo** nel blocco di carbonite), ma un misterioso commando criminale capitanato da un certo **Lord Craymen** stermina tutte le persone sul luogo e ruba la preziosa scoperta. **Edge** viene colpito da un colpo di pistola e cade in una profondissima gola ma, sorprendentemente, riesce a sopravvivere e lì, proprio quando viene circondato da dei misteriosi droni ancestrali si fa avanti un misterioso **dragone alato** che lo salva e lo riporta in superficie; i pensieri di **Edge** e del **drago** sono stranamente sincronizzati, riesce a controllarlo senza dovergli dire nulla ed è come se esistesse una precedente affinità con la creatura volante. Il nostro protagonista, in groppa allo strano dragone, va alla ricerca della ragazza sperando di vendicare, nel processo, i suoi amici ma l'impero conosce il valore di ciò che **Craymen** ha rubato e perciò è disposto a seminare il panico in tutti i suoi territori per impossessarsi della ragazza e raggiungere la misteriosa torre, di cui si parla tanto all'inizio della narrazione, prima della flotta ribelle.



Fatta un po' di pratica con i comandi base, visto che nelle fasi di esplorazione in volo dovremmo tenere conto degli ambienti anche in altezza, ci verrà fatto un lungo tutorial sul **sistema di combattimento**. A primo acchito può sembrare troppo minuzioso ed eccessivo ma a ogni battaglia impareremo tranquillamente a sfruttarne ogni aspetto (senza contare che questo è rivisitabile in ogni momento). Nella **schermata di combattimento**, per ciò che riguarda l'attacco, dobbiamo aspettare che almeno una delle nostre tre barre, similmente a *Final Fantasy*, si riempia e una volta piena possiamo far corrispondere un'azione: fra queste troviamo l'**attacco laser del drago**, che prende di mira più obiettivi ma non potentissimo, una raffica di proiettili della **pistola di Edge**, che ne prende di mira solo uno per un attacco più potente e concentrato, l'utilizzo di un oggetto dall'inventario, il cambio dell'arma impugnata e gli **attacchi speciali** detti "**Berserk**", che consumano punti magia (in questo gioco propriamente chiamati **Berserk points**). A questi è collegata l'ultima e la più interessante azione, ovvero il **cambio della classe del drago**. Negli **RPG**



classici si combatte spesso in team e ognuno dei suoi componenti ha delle qualità che compensano le mancanze di altri: il guerriero è forte ma non pratico con le magie, il mago può scagliare degli incantesimi ma cade giù come una pera cotta, il ladro è tattico ma manca di forza fisica, etc... In **Panzer Dragoon Saga** siamo soli con il nostro **drago** e perciò, qualora una barra sarà piena, possiamo cambiare le sue peculiarità: possiamo renderlo più forte in attacco diminuendo la potenza delle sue magie, possiamo puntare tutto sulla difesa sapendo che ciò farà riempire le barre più lentamente, puntare tutto sullo spirito (ovvero la magia) trascurando gli attacchi principali e colpire solo con gli **attacchi berserk**, etc... Il cambio della classe, a ogni modo, è totalmente modulare e perciò è possibile investire, ad esempio, quel che basta nell'attacco senza sacrificare troppo l'agilità e lo spirito. A seconda di come sistemeremo qualità del **drago** avremo dei diversi degli **attacchi berserk** (che piano piano il nostro drago imparerà salendo di livello): potremmo scagliare dei laser incontrollabili se dominerà l'attacco oppure semplicemente rinforzare la nostra corazza se decideremo di puntare di più sulla difesa. Insomma, le possibilità sono infinite a seconda del nostro stile di gioco.



Ma la vera peculiarità del sistema di combattimento di **Panzer Dragoon Saga**, che lo fa spiccare fra tutti gli **RPG** concorrenti, è il suo sistema di azione in tempo reale. Le battaglie si svolgono sempre in aria e perciò i nostri nemici sono sempre in movimento. In basso al centro della schermata d'azione, accanto alle tre barre, c'è una sorta di **radar circolare** che indicherà la nostra posizione rispetto al nemico che è rappresentato al centro; a sua volta, questo cerchio è diviso in **4 settori** che si illumineranno di **verde** o **rosso** a seconda della "**pericolosità della posizione**" (esistono anche le zone di nessun colore che rappresentano il neutro): le prime sono **zone sicure** e stando lì, se il nemico attacca, si subiscono meno danni ma non è detto che siano anche le migliori per attaccare; ci sono volte in cui sono proprio i **settori in rosso**, i **più rischiosi**, dove potremo infliggere più danni al nemico perciò, quando si presentano situazioni di questo tipo, ci toccherà attaccare e subito spostarci in una zona più sicura per evitare i loro attacchi più potenti. Infine, così come i nostri obiettivi hanno le nostre stesse tre barre (anche se non sono visibili), i nemici possono decidere di spostarsi stravolgendo i settori perciò, parallelamente a costruire la nostra strategia durante la

battaglia, dobbiamo sempre stare attenti a ciò che succede nel campo di battaglia e, pertanto, muoversi di conseguenza. Sono pochi gli **RPG** di stampo giapponese in grado di restituire un'azione così veloce, così vicina a un *action* e il sistema di combattimento di ***Panzer Dragoon Saga*** non è stato ancora emulato in nessun altro titolo. Le battaglie sono chiaramente l'attrattiva principale e, nonostante possa sembrare complicato, molti neofiti di questo genere videoludico possono trovare in questo titolo delle meccaniche accessibili, che prendono tanto dallo **rail-shooter** (genere, appunto, dei primi due titoli della saga) e dunque che possa essere una perfetta transizione da un gameplay frenetico, alla quale si potrebbe essere solitamente più abituati, a uno in cui bisogna pensare prima di agire, sempre, però, con una certa velocità. I veterani del genere troveranno in questo capitolo un diamante nascosto, un **RPG** da un *art-style* finissimo, una storia spettacolare che prende un po', oseremo dire, da ***Star Wars***, ***Blade Runner*** e ***Mad Max***, una colonna sonora mastodontica che sposa in tutto e per tutto ciò che è questo gioco e un sistema di combattimento, che abbiamo elogiato abbastanza, semplicemente al di fuori di ogni normale schema e pertanto che merita assolutamente di essere riscoperto. Ovviamente non vogliamo anticiparvi alcun risvolto di trama ma vi assicuriamo che ogni battaglia, anche la più insignificante, sarà sempre emozionante ed è ciò che rende ***Panzer Dragoon Saga*** semplicemente un gioco fuori dal comune.



## I tesori... costano!

Ma ora, purtroppo, dobbiamo toccare un lato incredibilmente spiacevole per coloro che si sono incuriositi leggendo queste righe e vogliono mettere le mani su questo spettacolare **RPG**, ovvero la reperibilità. Alle poche unità di **Saturn** in occidente sono corrisposte altrettante poche unità di questo spettacolare titolo: in **Nord America** sono state prodotte **20.000 copie** che sono state liquidate in pochissimo tempo e perciò ne sono state prodotte **poche altre migliaia** ma, ovviamente, non si arriva di certo al milione; in **Europa** la situazione è ancora più tragica in quanto, in tutto il territorio **PAL**, sono state prodotte solamente **1000 copie**, senza alcuna ristampa successiva. ***Panzer Dragoon Saga***, sebbene accontentò i non pochi possessori di **Saturn**, non riuscì

ad attirare nessun nuovo giocatore nonostante i punteggi positivistissimi sulle riviste. **Matt Underwood**, che lavorò alla localizzazione di questo titolo, disse che i toni post-apocalittici del gioco e l'*art-style* particolarissimo allontanò persino coloro che avrebbero potuto prendere in considerazione l'acquisto della console; le visual del gioco erano ben distanti da ciò che andava di moda ai tempi (basta guardare lo stile anime dei personaggi di **Final Fantasy VII**) e perciò, secondo lui, **Panzer Dragoon Saga** rimase un gioco di nicchia per la nicchia, un gioco forse così "avant-garde" da non poter essere goduto dallo scenario del gaming di quei tempi. I prezzi per le copie **PAL** e **NTSC-U** sono ormai alle stelle, fra le **500** e le **600€**, perciò chi ha intenzione di possedere questo gioco dovrà sborsare parecchio! Una soluzione per i collezionisti si potrebbe presentare con la copia giapponese, decisamente più accessibile in termini di denaro, ma potrete usarla solo in una console **NTSC-J** o in **Saturn** europei o americani muniti di **Action Replay** o di una qualche modifica; inoltre, essendo un **RPG**, sarà importantissimo seguire la storia e perciò, se non conoscete la **lingua giapponese**, dovrete probabilmente lasciar perdere anche questa copia.

E allora, visto che questo gioco è così popolare su **internet** e fan di ogni dove chiedono questo gioco a gran voce a **Sega**: perché questo titolo è ancora un esclusiva **Saturn**? Ricordate quando all'inizio dell'articolo quando abbiamo detto che certi giochi non possono essere ripubblicati per diversi motivi? Uno di questi è la perdita del **codice sorgente** e **Panzer Dragoon Saga** rientra proprio in questo caso; **Yukio Futatsuji** è a conoscenza della grosso "culto" formatosi nell'era **post-Saturn** ma a causa della perdita di quest'ultimo è impossibile fare un porting a meno che non si ricostruisca il gioco dalle fondamenta e, con buona probabilità, **Sega** difficilmente finanzierà un progetto di una saga, purtroppo, nota a pochi. Arrivati in questi casi, ed è veramente uno estremo, se non volete spendere oltre le **500€** per una copia usata (sempre che sia in condizioni buone) non ci resta altro che scaricare, ahimè, la ISO della versione europea, o americana, del titolo e giocarla su computer o masterizzarla e godersela più fedelmente in una console in grado di leggere i backup. I giochi per **Saturn** ormai non sono più in commercio da tantissimo tempo e dunque, anche se ciò che faremo non è proprio etico, non arrecheremo alcun danno economico a **Sega**. Fra le due alternative vi consigliamo la seconda perché l'emulazione del **Saturn**, nonostante siano passati diversi anni, è ancora imperfetta per via del complicato sistema degli 8 processori interni; soltanto i computer più potenti sono in grado di emulare bene i giochi per questa console e perciò la migliore soluzione potrebbe presentarsi con un insolito acquisto dell'hardware originale. Sarebbe fantastico poter giocare a **Panzer Dragoon Saga** con la confezione e i dischi originali ma se i prezzi su **eBay** sono decisamente fuori dalla portata del giocatore medio e **Sega** non ha alcuna intenzione di fornire questo prodotto in maniera ufficiale per **PlayStation 4**, **Xbox One**, **Nintendo Switch** o **Steam**; a noi non rimangono altro che queste strade poco ortodosse. Purtroppo, forse, **Panzer Dragoon Saga** è e sarà per sempre un'esclusiva per **Sega Saturn**.





## Mamme e videogiochi possono andare d'accordo

Sin da piccolissima, casa mia è stata letteralmente piena di strumenti "tecnologici": computer, telefoni fax, i primi cellulari, stampanti, tutti oggetti che avrei imparato a usare crescendo; ma da quando ho ricordi, erano quattro gli apparecchi che sapevo più o meno usare: la tv, il videoregistratore (sfruttato prevalentemente per guardare e riguardare i VHS dei film Disney), la prima **PlayStation** e il **Game Boy**, questi ultimi appartenenti a mio fratello. Non era raro che mentre uno di noi due giocava, soprattutto alla console di casa Sony, nostra madre ci guardasse, un po' per capire per cosa avesse speso quelle 50 mila lire, un po' per aspettare il suo turno.

Ebbene sì, sono tra i pochi fortunati cresciuti tra la fine degli anni '90 e i primi del 2000 ad avere una mamma "gamer", o che almeno, lo è stata un po' da giovane. Avendo vissuto a pieno il periodo della nascita delle console, aveva in casa un'**Amiga 600** e un **Commodore 64** con giochi come *Impossible Mission*, *Arkanoid*, *Pac-Man*, *Tetris* e *Donkey Kong*, che usava insieme ai fratelli più piccoli. Forse per sentirsi di nuovo ragazza, o forse per vedere personalmente come fossero cambiati i videogiochi nell'arco di 10-20 anni, ogni tanto accorreva in nostro aiuto quando non riuscivamo a superare un determinato livello in **Crash Bandicoot**, e la cosa la faceva divertire molto, tanto da aver trovato in quella serie i suoi videogiochi preferiti.



Passano gli anni, in casa arrivano una **PlayStation 2** e un **Game Boy Advance SP**, la prima console che ho chiesto personalmente, che potevo considerare mia e che fu una delle ragioni che mi portò ad amare Nintendo. Trascorrevo intere giornate a giocare a **Pokémon Smeraldo** e **Rosso Fuoco**, che però non suscitavano interesse in mia madre, troppo occupata a capire giochi come **GTA Vice City** e **San Andreas**. Non era certo la prima volta che vedeva giochi violenti, avendo comprato in precedenza **Tekken 3** e **Mortal Kombat 4**, sempre a mio fratello, sempre sotto la sua supervisione, ma la vastità di cose che era possibile fare, il linguaggio scurrile e la grafica (ai tempi) fotorealistica sono sicuramente fattori che possono sì intrigare un bambino (personalmente li vedevo come qualcosa di totalmente nuovo e fu per questo che mi avvicinai a titoli del genere), ma anche allertare una mamma, specie se li associa all'influenza che questi possono avere sui figli di 6 e 11 anni. Insomma, non era proprio contentissima di quegli acquisti, nonostante le fosse chiaro che ci divertivamo come matti e mai avremmo voluto fare quelle cose nella vita reale. Non arrivò mai a sequestrarceli completamente, ma temeva che giocarci troppo potesse influenzarci in modo negativo, soprattutto me, che ero la piccola di casa e soprattutto **femmina**.

Ammetto di essere sempre stata un po' maschiaccio dentro, nonostante mamma avesse provato di tutto per farmi essere più femminile (e tutt'ora ci prova), e quando ero piccola, la distinzione tra "cose da uomini" e "cose da donne" era sicuramente molto più marcata di adesso; e giocare ai videogiochi, secondo il pensiero comune, **non sarebbe dovuto rientrare nei miei canoni**, figurarsi farne una vera e propria passione. Forse è stato proprio questo che per un po' ha messo mamma in allerta non facendole accettare totalmente la cosa, poiché per lei giocare era solo un passatempo come un altro, ma per me era molto di più. Ogni tanto mi chiedeva se non preferissi fare qualcos'altro, mi esortava a giocare di meno, mi diceva, un po' per spaventarmi, che rischiavo di rimanere incollata alla tv senza capire più niente (cosa che ho scoperto essere possibile, ma impiegando il triplo delle ore che trascorrevi davanti allo schermo) o addirittura di **poter diventare violenta**. Ma tutt'altro, sono sempre stata tra le persone più miti sia a scuola che con gruppi di amici.

Lentamente ho ottenuto la mia "vittoria": ora ho 20 anni, ormai da tempo non ho più bisogno di chiedere a mia madre se le sta bene che io compri un determinato videogioco (a meno che non abbia bisogno di soldi) e ho iniziato a portare questa passione **su un altro livello**, ricevendo anche supporto da parte sua. Sono stata arbitro di videogiochi **Pokémon** per circa un paio d'anni e dovevo

recarmi molto lontana da casa per andare ai tornei, trascorrendo l'intera giornata fuori, ma non mi è mai stato impedito di andarci. Inoltre, scrivo da più di un anno per questa testata e vedere i miei contenuti pubblicati non può che riempirla d'orgoglio, a prescindere da quale sia il tema che tratto. Grazie mamma, per darmi sempre la possibilità di fare ciò che amo di più.