

[Intellivision Amico: impressioni a caldo](#)

In questa rubrica abbiamo già visto il [Polymega](#), una console di prossima uscita dedicata esclusivamente al retrogaming e al recupero dei vecchi giochi, sia tramite cartucce e dischi (la cui macchina estrarrà le immagini) sia tramite uno store online da lanciare nel tardo 2019. A percorrere quasi gli stessi binari della nostalgia, **Tommy Tallarico**, famoso compositore che per ha lavorato nell'industria videoludica per titoli come *Aladdin* per **Sega Genesis**, *Terminator* per **Sega CD**, [Cool Spot](#) e [Metroid Prime](#), ha comprato nel Maggio 2018 gli asset di **Intellivision Production** di **Keith Robinson**, precedente detentore venuto a mancare l'anno scorso, fondando la nuova **Intellivision Entertainment** e, giusto qualche giorno fa (22 Ottobre) è stato lanciato un trailer per l'**Intellivision Amico**, una console, a detta del suo nuovo CEO, rivolta a tutta la famiglia, una macchina che propone giochi per ogni tipo di giocatore e non solo gli hardcore gamer. Sul nuovo sito di **Intellivision Entertainment** è possibile vedere tutti i dettagli della macchina (che a breve discuteremo); ma prima di buttarci a capofitto sulle novità, diamo prima uno sguardo alla precedente console di seconda generazione, giusto per ripercorrere la storia di questo marchio spesso dimenticato ma molto importante.



Meravigliosa creatura

L'originale **Intellivision**, prodotto da **Mattel Electronics**, fu lanciato nel 1980, previo test market a Fresno, in California nel 1979, introducendo sul mercato una marea di innovazioni all'avanguardia (forse anche troppo) per i suoi tempi, feature e capacità che avremmo visto anni o addirittura decenni, più tardi: per prima cosa, **Intellivision** è stata la prima console con processore 16bit in grado di dare alla macchina, sul piano grafico e sull'azione, un vantaggio decisivo contro la concorrenza, sottolineato tramite un'aggressiva campagna marketing, che poteva permettere l'inserimento dell'**Intellivoice Voice Synthesis Module**, un add-on esterno in grado di poter dare

ad alcuni giochi delle vere e proprie tracce vocali digitali da ascoltare durante il gameplay; **Intellivision** è stata la prima macchina a puntare direttamente agli appassionati sportivi, proponendo all'interno della sua ottima libreria, che offriva titoli innovativi come **Utopia** e **Advanced Dungeon and Dragons: Cloudy Mountain** che gettarono le basi, rispettivamente, per i generi **god simulator** e avventura, **i primi giochi su licenza** delle varie federazioni sportive americane, come **MLB, NFL, NBA, NHL**, ect.; inoltre (e questo è veramente una feature più volte ripresa nel tempo ma decollata soltanto negli anni 2000) è stata **la prima macchina a fornire una distribuzione digitale**, tramite cavo televisivo, con il suo add-on **Playcable**, una qualità, ad oggi, immancabile nelle console moderne. Unico suo punto a sfavore era forse il poco intuitivo controller, direttamente saldato all'interno della console e dunque non sostituibile, che presentava un dischetto metallico, simile ma non uguale a una croce direzionale, che si sostituiva al joystick e che dava al giocatore ben 16 (eccessive) direzioni, quattro tasti principali sui lati e una tastiera numerica, simile a quella di un telefono, sulla quale era possibile attaccare degli overlay di cartone sulla quale erano spiegate le funzionalità di ogni singolo tasto per un determinato giochi; dunque, tenendo anche conto del fatto che il dischetto direzionale funziona anche come tasto se premuto al centro, ci sono ben 17 tasti, veramente troppi per una console di questa generazione. Fra pregi e difetti, possiamo senza dubbio dire che è stata una console veramente all'avanguardia, sia sul piano tecnico che sul piano marketing, ma fra **Colecovision, Magnavox Odyssey², Atari 5200** (che si dava battaglia da sola per rimpiazzare l'obsoleta **Atari 2600** che, paradossalmente, era ancora la console che vendeva di più) e i nuovi **PC casalinghi**, l'**Intellivision** era una goccia d'acqua nell'oceano della competizione.

Successivamente, nel 1984, per limitare le perdite, **Mattel** fondò **Intellivision Inc.**, tramutata in seguito in **INTV Corporation**, che continuò la distribuzione della console, adesso chiamata appunto **INTV** e la produzione di giochi e console, il tutto distribuito esclusivamente via posta ed esente dal marchio **Mattel**, fino al 1990, anno in cui **Nintendo** e **Sega** approcciarono i loro uffici per fermarne la produzione. Anche se meritava molto di più, **Intellivision** se ne uscì con oltre 3 milioni di console vendute in tutto il mondo e più in là, a testimonianza dell'amore e dell'innovazione portata da questa macchina, sotto la nuova **Intellivision Production** fondata da **Keith Robinson** nel 1997 furono licenziate diverse collection, fra PC Windows e console e addirittura l'**Intellivision Flashback** di **AtGames**, una retro-console *plug and play* per poter riscoprire una buona manciata di giochi. **Intellivision** è stata senza dubbio una console che ha saputo farsi spazio nei cuori della community.



Un nuovo Amico

Il marchio e il prestigio di **Intellivision** è sopravvissuto fino a oggi, anno in cui **Tommy Tallarico** ha comprato le possessioni di **Keith Robinson** e ha rilanciato l'intera azienda sotto il nome di **Intellivision Entertainment** mettendosi al capo. Ed è così, come un fulmine a ciel sereno, appare **Amico**, la nuova console **Intellivision** che verrà lanciata il 10 Ottobre 2020 (fate caso a 1010 2020! Piccoli stratagemmi per ricordare certe date, un po' come [Sega Dreamcast](#) fece per il suo 09/09/1999) per un prezzo di lancio fra i 149 ai 179\$. Vediamo un po' cosa offre questa nuova console che propone caratteristiche veramente fuori dal comune.

Innanzitutto la macchina detta una regola tanto interessante quanto rigida, ovvero **"2D only"**: ebbene sì, la macchina conterrà un avanzatissimo chip in grado di offrire la migliore grafica 2D sul mercato. La macchina sarà ovviamente in grado di connettersi a internet via **wi-fi**, dove potremo accedere allo **store online** per acquistare i software aggiuntivi, che saranno **esclusivamente digitali**, giocare online, vedere le classifiche all'interno dei singoli giochi e partecipare a tornei. Per il resto, nella console, ci saranno delle **porte USB**, **uscita HDMI**, delle **luci al led** che cambieranno colore con le interazioni con i giochi e il sito **Intellivision Entertainment** parla anche di un "System Expansion Interface", forse un qualche futuro add-on, chissà. I **controller wireless** presentati **ricalcano la forma di quelli originali**, dunque ci sarà un **dischetto** (che però stavolta sembra funzionare di più come un d-pad), i **quattro tasti** sui lati del controller e verranno aggiunti inoltre **microfono**, **speaker**, **vibrazione**, **sensori giroscopici** e sarà possibile ricaricarli sulla base della console; la più grande innovazione, però, è senza dubbio il **touchscreen integrato** che sostituirà il tastierino numerico, e magari riuscirà a restituire, forse, quel concetto pensato originariamente per l'**Intellivision** che ai tempi non funzionò benissimo per via della tecnologia poco avanzata. Sarà possibile inoltre collegare alla console i propri **smartphone** via app dedicata in assenza di controller originali **Amico** (fino a otto giocatori). Per ciò che riguarda i software, che non andranno oltre la classificazione **ESRB 10+**, non solo saranno esclusivamente in 2D ma saranno tutti esclusive **Amico**, sottolineando anche che la console **non ospiterà porting**, **DLC** o **microtransazioni** e che i prezzi varieranno da un **minimo di 2,99\$** a un **massimo di 8,99\$**. Momentaneamente, sempre sul lato software, si parla di classici **re-immaginati**, dunque vecchi

titoli che vedranno un upgrade grafico, sonoro, nuovi livelli, modalità multiplayer locale, online e molto più: questi verranno presi dalla libreria **Intellivision**, **Atari**, **iMagic**, famoso third party dei tempi e altri titoli arcade come **Super Burger Time**, **Moon Patrol**, **R-Type**, **Toejam & Earl** e molti altri. La console, al momento dell'acquisto, avrà alcuni classici inclusi ma sono stati promessi oltre 20 nuovi titoli per il lancio.

Amico o Nemico?

Il team di **Intellivision Amico** è composto da gente veramente competente: come abbiamo già detto, **Tommy Tallarico** sarà il CEO di **Intellivision Entertainment**, mentre al suo fianco troveremo il produttore **Jason Enos**, veterano dell'industria che ha lavorato in ben oltre 100 progetti fra **Sega**, **Konami**, **E.A.** e **Namco**, **Phil Adam**, **Mike Mika**, **Perrin Kaplan**, altra veterana che si occupò dei lanci di **Super Nintendo**, **Nintendo DS**, **Wii**, **Gamecube** e **N64** (e che ovviamente si occuperà del lancio di **Amico**), **Beth Llewelyn** alle pubbliche relazioni, altra veterana **Nintendo** con ben 12 anni di carriera alle spalle, **David Perry** e **Scott Tsumura** come special advisor, il cofondatore di **Intellivision** **Steve Roney**, **Bill Fisher**, altro programmatore dipendente dell'originale **Intellivision**, **André Lamothe**, specialista hardware che ha persino avuto esperienza alla NASA, **Emily Rosenthal** per ciò che riguarderà le comunicazioni e gli eventi e **Paul Nurminen**, attualmente l'host del [Intellivisionaries podcast](#).

Come possiamo ben vedere, la nuova **Intellivision Entertainment** sta tracciando delle chiarissime linee direttive, a ben due anni di distanza dal lancio, con chiarissime idee su ciò che saranno i loro giochi, come verranno giocati, che aspetto avranno e persino quanto dovranno costare. **Tommy Tallarico** ha espressamente detto:

«Vogliamo creare una console che i genitori vorranno comprare, che non gli venga indicata dai figli».

Ha anche rivendicato come l'industria, oggi, si concentri solo sugli **hardcore gamer**, tenendo fuori tutta quella fetta di pubblico che non gioca regolarmente coi videogiochi o, semplicemente, non ne sono attratti; **Intellivision Amico** dovrà essere una console rivolta a tutti, uno di quei dispositivi da accendere durante le feste a casa con amici e parenti per passare delle sane ore di gaming accessibile a tutti, un po' come avvenne per **Nintendo Wii** - se è per questo, riflettendo, il nome di questa console rimanda proprio al suo significato italiano, amico, una console simpatica che può entrare nel cuore di tutti -. Sebbene ci sia un solidissimo team esperiente alle spalle dell'**Intellivision Amico**, ci sono alcune qualità che non ci entusiasmano, anzi, ci sembrano dei veri e propri *diktat*: per quanto interessante e audace possa sembrare una console che proporrà esclusivamente giochi in 2D ciò escluderà a priori tutti quei produttori che potrebbero realizzare titoli in 3D, anche con un forte richiamo nostalgico; in poche parole, non vediamo il motivo per cui il 3D, moderno o retrò che sia, debba essere bandito dalla libreria a priori; avere una console che si distingua nel mercato, esattamente come succedeva fra **Super Nintendo** e **Sega Mega Drive** nella quarta generazione di console, è sicuramente un fattore positivo ma bisogna anche trovare delle vie di mezzo, dei compromessi vitali per una buona immissione nel mercato. La scelta di creare giochi esclusivi per **Intellivision** è certamente interessante ma può comunque essere una lama a doppio taglio. L'industria vive di porting e di titoli multiplatforma e, se è per questo, alcuni di questi titoli hanno contribuito a lanciare alcune console di nuova generazione. Pensiamo proprio a **Shovel Knight**, uno dei titoli più solidi per il lancio di **Nintendo Switch** (aiutato, ovviamente, al rilascio

della campagna interna **Specter of Torment**) e che potrebbe essere assente dal parco titoli di **Intellivision Amico**, una console che al meglio potrebbe valorizzare un gioco dai toni retrò come questo. Il concetto di esclusiva e ancora vivo e funzionante ma i porting e i titoli multiplatforma sono decisamente vitali per la sopravvivenza di una console, anche in una visione di cross-play, caratteristica che a oggi diventa sempre più un must per alcuni titoli che offrono un multiplayer online. Come potranno mai approcciare le third party verso un sistema così esclusivo? Prendendo il caso di **Shovel Knight: Yacht Club Games** dovrà produrre da capo un nuovo titolo della saga oppure rimappare la grafica con una più moderna, per sfruttare al meglio le specifiche di questo nuovo chip 2D rendendolo esclusivo per l'**Intellivision Amico** senza poterlo rendere disponibile per **PC** o le restanti console?

Tommy Tallarico ha sottolineato che l'obiettivo della console sarà considerare ogni persona, far sì che le persone approccino ai videogiochi ma è molto difficile attuare un piano simile senza almeno far salire a bordo anche i giocatori più assidui che compongono la più grossa fetta del mercato, anche in una prospettiva di marketing in cui, gli ormai decisivi, "influencer" di **YouTube** o **Twitch** non si troveranno invogliati a giocare con **Intellivision Amico**, oppure potrebbero produrre una sorta di "product placement forzato". Neppure **Nintendo**, ai tempi dell'accessibilissimo **Wii**, ha escluso i giocatori più assidui, tanto è vero che quella console, insieme ai tantissimi party game per i giocatori più casuali, ha anche tanti altri titoli per gli hardcore gamer: basti citare i diversi titoli di **Resident Evil** su **Wii**, **MadWorld**, **House of the Dead: Overkill**, **No More Heroes** e molti altri poco "family friendly".

Attrarre i giusti developer e avere una buona linea di lancio è spesso la chiave per il successo di una console ed è difficile che potranno costruire la loro fortuna su un parco titoli per console di seconda generazione; tutto si giocherà su quei 20 titoli esclusivi brand new non ancora annunciati. Non dimentichiamo poi i prezzi accessibili del software: quali saranno gli accordi dietro alla vendita di un gioco così a buon mercato? Quali saranno i vantaggi dei developer che intenderanno investire nel sistema e quali quelli di **Intellivision Entertainment**? Dietro al team di **Amico** c'è un team veramente competente e pertanto crediamo che ci sia ancora molto che non è stato ancora detto; tuttavia la politica sulle esclusive è probabilmente da rivedere e se **Amico** ospiterà solamente giochi esclusivi e allora bene che questi siano veramente eccellenti e che possano essere in grado di fronteggiare i modernissimi giochi proposti da **Sony**, **Microsoft** e **Nintendo**. Sperando che il tutto non sia un "Davide contro Golia", speriamo che **Intellivision Entertainment** offrirà in futuro più dettagli riguardo ai giochi di lancio, sulla politica delle esclusive, che a noi sembra fin troppo restrittiva e sulle potenzialità di **Amico**. Non possiamo fare altro che seguire la pagina di **Intellivision Entertainment** su [Facebook](#) e iscriverci al canale [YouTube](#). E voi farete entrare questo nuovo **Amico** a casa vostra?



Dusty Rooms: 32 anni di Metroid

Nel 1985 il **Nintendo Entertainment System** sanciva una volta per tutte la fine della crisi dei videogiochi in Nord America, sostituendosi ad **Atari** nel mercato delle console. Col suo spettacolare lancio, prima circoscritto nello stato di New York con i giochi "**Black Box**" (ovvero quelli con lo stesso box-art nero come *Excitebike*, *Clu Clu Land* o *Wild Gunman*) e poi in tutti gli Stati Uniti in bundle con *Super Mario Bros.*, l'allora semi-ignota compagnia giapponese cominciava la sua scalata al potere e, come **Atari** lo fu per la precedente generazione, **Nintendo** si poneva come sinonimo di videogioco. Come il **NES** fu posto era chiaro a tutti: la nuova console 8-bit era un HI-FI casalingo, da accostare tranquillamente al videoregistratore, mangianastri o giradischi, pensato per tutta la famiglia e, i giochi proposti, riflettevano senza ombra di dubbio queste scelte di mercato. Tuttavia, nel 1986, **Nintendo** decise di lanciare un gioco più tetro, decisamente molto distante dai tipici colori accesi per la quale il **NES** stava diventando famoso; oggi, per i suoi bei maturi 32 anni, daremo uno sguardo a *Metroid* e i suoi sequel, una saga **Nintendo** diventata con gli anni sinonimo di eccellenza tanto quanto quella di *Super Mario* e *The Legend of Zelda*, se non persino superiore.



Un gioco rivoluzionario

Metroid uscì per il **Famicom Disk System** il 6 Agosto 1986 ponendo atmosfere ed elementi di gioco mai visti prima. Sebbene l'**action-platformer**, più comune oggi come **metroidvania**, fosse già stato implementato in precedenza (anche se non è facile trovare una vera origine) questo è il titolo che lo ha reso famoso e ha messo le basi per tutti quei giochi che avrebbero voluto emulare questo nuovo tipo di gameplay. **Metroid** presentava un gameplay sidescroller tradizionale alla **Super Mario Bros.** ma con un *overworld* immenso completamente interconnesso grazie a portali, bivi, cunicoli e ascensori; per poterlo esplorare interamente i giocatori avrebbero dovuto trovare i diversi power up per l'armatura di **Samus Aran** per poi tornare in determinate sezioni dell'*overworld* e usarle per arrivare in dei punti altrimenti inaccessibili. Diversamente dai più colorati **Super Mario Bros.** e **The Legend of Zelda**, dalla quale traeva un pizzico della sua componente puzzle solving, il gameplay di **Metroid** era volto a far sentire il giocatore un vero e proprio "topo in un labirinto", sperduto e isolato per via dei suoi toni cupi, fortemente ispirati al film **Alien** di **Ridley Scott**, e la totale assenza di NPC con la quale interagire; pertanto, il giocatore era spinto a usare tutti i mezzi a sua disposizione, pensare fuori dagli schemi e, in un certo senso, superare la quarta parete che lo separava dal videogioco disegnandosi, per esempio, la mappa dell'*overworld* in un foglio di carta accanto a lui (visto che non era presente alcuna mappa *in-game*).

Il gioco sancisce ovviamente la prima apparizione di **Samus Aran**, il cui sesso rimase ignoto ai giocatori fino al termine dell'avventura. Sebbene la scelta di rendere donna il personaggio principale fu una decisione presa durante le fasi finali dello sviluppo per creare un effetto shock (principalmente perché nel libretto ci si riferiva a **Samus** come un lui), fu anche una scelta molto saggia per ciò che riguarda la rappresentazione dei protagonisti donna nel mondo videoludico. Per la prima volta, una ragazza veniva messa allo stesso livello dei virili eroi che erano spesso protagonisti dei giochi d'azione; **Samus** spianò senza dubbio la strada a tante altre audaci protagoniste

femminili, come **Lara Croft**, **Jade** e **Jill Valentine**, e grazie a lei il muro che separava gli eroi dalle eroine fu definitivamente abbattuto. Insieme a lei, **Metroid** introdusse molte delle caratteristiche che definirono il suo gameplay e che sussistono ancora oggi, come le sezioni da percorrere in **morfosfera**, i passaggi in cui ci servirà l'ausilio di un nemico da congelare col **raggio gelo** e i mille e mille segreti nascosti nella mappa del **pianeta Zebes**; non dimentichiamoci inoltre degli iconici nemici **Kraid** e **Ridley**, le forme base dei **Metroid** e la malefica **Mother Brain**. Giocare oggi con l'originale **Metroid** per **NES** è senza dubbio educativo e interessante ma non tutti, forse, possiamo accettare le lunghissime password, che includono lettere maiuscole, minuscole e numeri arabi, l'assenza di una mappa *in-game* (che ai tempi apparì per la prima volta soltanto nel primo numero di **Nintendo Power** nel 1988) e di un vero metodo per ricaricare l'energia di **Samus**. Pertanto, secondo noi, il miglior metodo per giocare alla prima avventura di **Samus** è senza dubbio il remake **Metroid: Zero Mission** per **Gameboy Advance**: in questa versione uscita nel 2004, possiamo godere di uno *storytelling* moderno, una mappa *in-game* rivisitata, sezioni inedite e tantissime nuove armi che si rifanno ai successivi capitoli.



Un sequel carente

Il primo sequel di questo gioco per **NES** arrivò nel 1992 su **Nintendo Gameboy** e il suo titolo fu **Metroid II: Return of Samus**. In questo nuovo gioco, **Samus** arriva sul pianeta **SR388** per debellare la minaccia dei **Metroid**, eliminandoli definitivamente nel loro habitat naturale. In questa nuova avventura conosceremo questi parassiti più nel profondo in quanto affronteremo delle specie

che si evolvono dalla forma base e sono decisamente più aggressive e pericolose. **Metroid II** è un capitolo spesso dimenticato dai fan ma ha comunque dato alla serie altre caratteristiche che hanno decisamente migliorato il gameplay proposto nel primo titolo per **NES**: per prima cosa, **Samus** può accovacciarsi senza entrare in **morfosfera** e può sparare verso il basso quando si trova in aria; vengono finalmente implementate le **stazioni di ricarica**, che permettono di ricaricare la nostra energia e la scorta di missili, viene fatta una chiara distinzione fra la **Power Suit** e la **Varia Suit**, che costituisce a oggi il design tipico della cacciatrice di taglie spaziale, ma soprattutto viene scartato il sistema di password in favore del più comodo **salvataggio su RAM**. Ciononostante, molte altre caratteristiche hanno limitato le forti potenzialità di questo gioco: la mappa *in-game* continuò a non essere presente ma la sua assenza fu compensata da un gameplay semplificato. L'azione si svolge nel sottosuolo del pianeta **SR388** e dunque, più si scende più andremo avanti nel gioco. Tuttavia, è impossibile procedere fino a quando non bonificheremo una zona dai **Metroid** perché dei laghi di lava ce lo impediranno; una volta debellato il numero indicato in basso a destra nel menù di pausa, potremo proseguire verso il livello inferiore, almeno fino al prossimo impedimento. Questa meccanica permette sicuramente a coloro che vogliono approcciarsi alla serie tramite questo gioco, un gameplay graduale, dove si perde quel senso di dispersione infuso col precedente titolo. Per via della memoria del **Gameboy**, le aree proposte sono abbastanza piccole ma cercare i Metroid presenti in una determinata sezione può risultare tedioso, in quanto si perde facilmente il senso dell'orientamento (sempre per l'assenza di una mappa *in-game*). Sempre per i problemi di memoria, gli unici boss che incontreremo sono i **Metroid** e nonostante ci siano diverse forme di tali nemici il gioco, sotto questo aspetto, risulta poco vario (essendo anche questi ultimi abbastanza facili da sconfiggere).

Essendo invecchiato male, **Nintendo** ha pensato bene di rilasciare giusto l'anno scorso **Metroid: Samus Return** per **Nintendo 3DS** che ripropone un'operazione di remake simile a quella di **Metroid: Zero Mission**. A ogni modo, prima dell'intervento di **Nintendo**, lo sviluppatore indipendente **Milton Guasti** aveva rilasciato **AM2R (Another Metroid 2 Remake)**, un remake indipendente dalle fattezze grafiche di **Zero Mission** e rilasciato gratuitamente su **Gamejolt**; con buona probabilità, la compagnia giapponese stava già sviluppando il remake ufficiale di **Metroid II**, perciò non poterono fare altro che bloccare i download del gioco. Tuttavia, ciò che viene caricato su internet ci rimarrà per sempre e perciò, con un po' di fortuna, è ancora possibile trovarlo in siti diversi da Gamejolt (anche se noi vi consigliamo vivamente di giocare al remake ufficiale di **Nintendo** per **3DS**).



L'eccellenza di Super Metroid

Dopo due anni, nel 1994, arriva il terzo capitolo della saga che riprende esattamente la storia dove l'avevamo lasciata. Il finale di **Metroid II: Return of Samus** vedeva la cacciatrice essere inseguita da un piccolo **Metroid larvale** in preda a uno strano imprinting; all'inizio di **Super Metroid** vediamo la nostra cacciatrice di taglie incubare la creatura in una capsula e cederla a un laboratorio scientifico. Una volta allontanata, **Samus** trova una strage e **Ridley** intento a rubare la capsula contenente il **Metroid**. **Samus** non riuscirà a fermarlo e così lo inseguirà fino al vecchio pianeta **Zebes** dove scoprirà che i pirati spaziali stanno costruendo una base per poter utilizzare i **Metroid** per i loro scopi terroristici.

Super Metroid elimina tutto ciò che rendeva tedioso il primo e il secondo capitolo, prendendone i suoi aspetti più riusciti, migliorandoli ulteriormente. In questo capitolo **Samus** può finalmente sparare in diagonale, vantando anche una maggiore mobilità sin dall'inizio grazie ai **wall jump** che, se impareremo a utilizzarli come si deve, potranno addirittura rompere le sequenze di gioco e ottenere armi e potenziamenti prima del normale andamento del gioco; non a caso, questo è uno dei giochi più gettonati dagli *speedrunner*, i cui scopi sono completare determinati giochi nel minor tempo possibile. Tornano tutti i power up dei precedenti titoli insieme ad alcuni nuovi, come la **supercinesi**, il **visore a raggi-x**, la **giga-bomba** e altri, che finiranno per diventare degli standard per tutta la serie. Grazie alla cartuccia di 24MB, la più grande mai prodotta prima dell'arrivo di **Donkey Kong Country**, è stato finalmente possibile inserire un'immensa mappa all'interno del gioco in grado di segnalare i luoghi già visitati e quelli ancora da scoprire, decretando così la fine dei giorni in cui giravamo a vuoto per **Brinstar** o ci arrangiavamo con carta e penna. Grazie inoltre

alla potenza del Super Nintendo è stato possibile creare una grafica iper-dettagliata (per l'epoca) che finalmente riusciva davvero a dare quelle sensazioni che il primo titolo sperava di dare, ovvero quel senso di profondità, isolamento, e anche paura, dovuto all'isolamento, alla solitudine e al doversi trovare a che fare con specie aliene di cui non sappiamo niente; il tutto accompagnato da una componente di storytelling che si srotola senza alcun dialogo ma sempre chiara: man mano prendono luogo i momenti salienti della trama, specialmente durante l'avvincente finale del gioco, e da una colonna sonora magistrale resa possibile grazie all'impressionante chip sonoro [S-SMP](#). Per tutti questi motivi **Super Metroid** si annovera fra i migliori giochi mai creati e ancora oggi risulta incredibilmente attuale e intenso, come del resto lo è sempre stato. A oggi ci sono molti metodi per giocare questo gioco: se avete a casa un **Nintendo 3DS** o un **Wii U** potrete trovarlo tranquillamente sull'**E-Shop**, ma se volete un'esperienza più vicina all'originale allora vi converrà comprare uno **SNES Classic Edition** e giocarlo con il suo controller originale.



Pausa e ritorno in grande stile

Dopo il successo di **Super Metroid** nel 1994 era normale aspettarsi un nuovo capitolo della saga in 3D per il **Nintendo 64**, con nuovi controlli e un gameplay ancora più spettacolare del precedente. Tuttavia, **Yoshio Sakamoto**, il creatore, e **Shigeru Miyamoto** si ritrovarono senza alcuna idea per la nuova generazione, specialmente per ciò che riguardava i controlli e la prospettiva del gioco. Proprio per questo motivo non vi fu alcun *Metroid* per questa generazione. la sua unica apparizione su **N64** fu per il divertentissimo **Super Smash Bros.** nel 1999 e poco dopo la sua uscita si riaccese la speranza di rivedere presto la cacciatrice di taglie più famosa di tutta la galassia. I fan dovettero aspettare ancora altri tre anni ma furono premiati con l'uscita di ben due nuovi giochi della saga per due diverse console: il primo fu **Metroid Fusion**, in 2D e sviluppato dalle stesse persone che lavorarono su **Super Metroid** e rilasciato su **Gameboy Advance**. la storia vedeva **Samus Aran** accompagnare una squadra di ricerca sul **pianeta SR388** quando all'improvviso venne attaccata da una specie sconosciuta; mentre stava tornando alla base per ricevere soccorso, il parassita

conosciuto come **X** entrò nel sistema nervoso di **Samus** arrivando alla stazione di ricerca in fin di vita. I **parassiti X**, che nel frattempo si stavano moltiplicando, avevano letteralmente fuso alcune parti della sua armatura sul corpo della protagonista, tanto è vero che i medici dovettero operarla con l'armatura addosso, rimuovendo le parti infette, con Samus in fin di vita; fortunatamente qualcuno trovò una cura, ovvero un siero a base del DNA del **Metroid**, predatore naturale del **parassita X**. Così, **Samus** fu salvata, perdendo buona parte dell'armatura, ma in compenso diventò immune ai **parassiti X**. Un altro prezzo da pagare fu l'aver le stesse debolezze di un **Metroid**, come la forte sensibilità al freddo; adesso si poneva una nuova avventura davanti a lei: recuperare le parti della sua armatura rimosse chirurgicamente e mandate alla **stazione di ricerca B.S.L.**, luogo da dove ricevette inoltre un preoccupante allarme.

L'altro nuovo titolo, sviluppato da **Retro Studios**, era invece **Metroid Prime**, che avviava pertanto la nuova sottoserie in 3D. Il nuovo titolo per **Gamecube** fu visto all'inizio con molto scetticismo ma con le prime recensioni da parte di critici e fan, il gioco raggiunse presto il successo sperato. Si sentiva nell'aria una sorta di fallimento assicurato: si pensava che potesse succedere alla saga di **Metroid** quanto accaduto con **Castlevania** su **Nintendo 64** ma fortunatamente, avvenne l'esatto contrario. Ogni elemento che rese grande la saga, come appunto le sezioni in morfosfera, l'esplorazione graduale e il forte senso di isolamento, fu rivisitato e rinnovato per un mondo 3D dinamico che funzionava alla perfezione; persino la mappa in 3D era chiara e capire dove si era stati e dove no era semplice come in **Super Metroid**. I controlli non si rifacevano invece asparattutto "pre-dual analog" per **Nintendo 64** come **Goldeneye 007** o **Turok**; il secondo analogico, presente comunque nel controller del **Gamecube** (se è per questo, usato normalmente in altri **FPS** che uscivano sulla console), veniva usato per scegliere una delle quattro armi disponibili ma il gioco offriva un sistema di puntamento di precisione, a discapito dei movimenti e un sistema di mira automatica durante le battaglie più movimentate, compensando in maniera completa l'assenza di questa opzione. Il sequel **Metroid Prime 2: Echoes**, uscito nel 2004, presentava lo stesso schema di controlli ma, così come per il primo titolo, non rappresentò per niente un ostacolo per il successo del gioco. L'avventura, in questo capitolo, veniva letteralmente raddoppiata in quanto a un "light world" si sovrapponeva un "dark world", un po' come accadeva in **The Legend of Zelda: a Link to the Past**, e il gioco prese appunto nuove componenti di gameplay mai viste in precedenza: i controlli furono cambiati e in un certo senso ultimati in **Metroid Prime 3: Corruption** per **Wii** che sfruttavano, ovviamente, il sistema di puntamento proposto coi **Wii-mote**, sposandosi al meglio con un gameplay da **FPS** della saga **Prime**. Più tardi, nel 2009, tutti i tre titoli *Prime* furono rilasciati nella collection **Metroid Prime: Trilogy**, introducendo così i **motion controller** anche nei primi due titoli della sotto-saga.



L'ultimo capitolo e i tempi recenti

Dopo la **trilogia Prime**, acclamata come una delle migliori della scorsa decade, garantire la medesima qualità era una mossa molto ardua, specialmente senza l'aiuto di **Retro Studios** che si concentrava a ridar vita a un altro franchise **Nintendo** smesso in disparte: **Donkey Kong Country**. In una mossa a sorpresa, **Nintendo** decise di allearsi con **Team Ninja**, autori delle acclamatissime serie **Dead or Alive**, **Ninja Gaiden** e **Nioh**, per concentrarsi su un **Metroid** che unisse sia componenti in 2D, sempre molto richiesta dai fan, che elementi in 3D. Ciò che ne venne fuori, nel 2010, fu **Metroid: Other M**, un titolo ibrido con sezioni in 2D ispirate a **Super Metroid** e fasi in 3D che presentano un gameplay dinamico, che ricorda in parte **Ninja Gaiden**, in cui in ogni momento possiamo cambiare la visuale in prima persona (sempre a discapito dei movimenti). Tuttavia, il punto focale era dare a **Samus** una voce e presentare il suo personaggio in una maniera tutta nuova, con dialoghi e monologhi (tal volta forse troppo lunghi). Il gioco ricevette opinioni discordanti da parte di critici e fan ma in fondo il tutto si riduceva a pareri soggettivi: il gioco in sé era buono e non presentava grosse sbavature ma in molti, di fronte a così tante novità, faticarono ad apprezzare il lavoro di **Team Ninja** e così **Metroid: Other M** rimane a oggi un bel gioco ma non imperativo per godere della saga di **Samus**.

La saga rimase dormiente fino al 2016, anno in cui fu rilasciato **Metroid Prime: Federation Force** per **Nintendo 3DS**, uno spin-off che nessuno voleva. All'**E3 2015** il trailer ricevette **25.000 dislike** e solamente 2500 like su **YouTube**; partì persino una petizione su **Change.org** per raccogliere 20.000 consensi per cancellare questo nuovo progetto ma nonostante le 7500 firme in un'ora l'obiettivo non fu mai raggiunto. Il gioco venne rilasciato l'anno successivo e, contrariamente a ciò che si presagiva, il gioco non fu distrutto dalla critica ma semplicemente accettato per quello che era. Fortunatamente, nel 2017, **Nintendo** si è rifatta, lanciando il già citato remake **Metroid: Samus Return** e, all'**E3** dello scorso anno, un teaser trailer in cui fu annunciato che **Metroid Prime 4** è momentaneamente in sviluppo per **Nintendo Switch** (anche se d'allora non abbiamo più ricevuto notizie).

L'esperienza dei fan con la saga ci insegna principalmente una cosa: **Metroid** è uno dei brand più importanti di **Nintendo** ed è proprio per questo motivo che non vediamo uscite frequenti, visto che ogni release, sia per i fan che per la compagnia stessa, deve essere speciale, portando una grande innovazione a livello di gameplay. Basta dare un'occhiata al comparto spin-off della saga per niente numeroso: abbiamo solamente **Metroid Prime: Hunters**, **Metroid Prime Pinball** e **Metroid Prime: Federation Force** e ciò dimostra le intenzioni di **Nintendo** per non far di questa saga una sorta di **Call of Duty** o **Assassin's Creed**; nonostante abbia un fortissimo appeal e grosse potenzialità il brand è intenzionato a mantenere quell'aura di sacro che da sempre l'ha contraddistinta e anche se i fan ogni volta dovranno attendere molto tempo fra un gioco e l'altro almeno si ha la semi-cerchezza che alla consegna verrà rilasciato un grande gioco, che sia un episodio principale o uno spin-off. Incrociamo le dita e aspettiamo pazientemente il prossimo **Metroid Prime 4!**



[Dusty Rooms: la tragedia di Sonic X-Treme](#)

Oggi il [Sega Saturn](#) è decisamente una delle console più gettonate fra i retrogamer e sta vivendo una seconda vita grazie a internet e alla condivisione di informazioni riguardanti tutti quei giochi oscurati dalle più popolari **Sony PlayStation** e **Nintendo 64**, molti dei quali mai arrivati dal Giappone. Tuttavia, in molti concordano nel dire che uno dei più grandi fattori che ha sancito il fallimento di quest console, insieme ad altri fattori riguardanti il complesso hardware e le pubblicità poco convincenti, è stato quello di non avere un titolo dedicato a **Sonic**, la mascotte che riuscì a dar filo da torcere a [Mario](#) e [Nintendo](#). Nel **Sega Saturn** è possibile trovare **Sonic Jam**, una compilation contenente i quattro titoli per **Sega Mega Drive** ottimizzati per la nuova macchina, **Sonic 3D Blast**, essenzialmente un porting del titolo per la precedente console 16-bit, e **Sonic R**, un discutibile gioco di corse (senza veicoli) con i personaggi della saga; nessuno di questi titoli fu mai posto come principale della saga da lanciare, se non altro, contro **Super Mario 64** e il nuovo **Crash Bandicoot**. Poteva mai **Sega** pensare di lanciare la sua nuova console senza un gioco di **Sonic**? Ovviamente no. **Sonic X-treme** sarebbe dovuto diventare non solo il nuovo titolo principale del porcospino blu ma anche la **killer-app** che avrebbe lanciato il **Saturn** una volta per tutte, ma purtroppo il gioco non uscì mai. Ma come mai **Sega** cancellò un progetto così grande e perché la loro console 32-bit rimase senza un gioco dell'iconico porcospino?



Verso il 3D

La storia di **Sonic X-Treme** comincia nel 1993: **Sonic** è in capo al mondo con ben tre titoli principali (**Sonic the Hedgehog**, il suo sequel e **Sonic CD**), altri due giganteschi titoli in uscita (**Sonic the Hedgehog 3** e **Sonic & Knuckles**) e un'infinità di spin-off su **Mega Drive**, **Master System** e **Game Gear**. **Yuji Naka**, ideatore del personaggio, e **Hayao Nakayama**, presidente di **Sega** in quel periodo, chiamarono il **Sega Technical Institute**, lo studio di **Sega** negli Stati Uniti che si occupò della saga dopo il primo capitolo insieme al **Sonic Team**, chiedendo un nuovo rivoluzionario titolo del porcospino blu basato sulla serie a cartoni animati della **ABC** per una nuova console **Sega** (che ai tempi non aveva chiaro quale sistema, fra **32X** e **Sega Saturn**, lanciare). Lo studio americano non aveva idea di cosa proporre in Giappone, soprattutto per il mancato sviluppo di **Sonic & Knuckles**. **Sega Technical Institute** si divise letteralmente in due: una parte rimase negli Stati Uniti per completare l'ultimo titolo 2D di **Sonic** per **Sega Mega Drive** mentre l'altra andò in Giappone per proporre nuove idee per un titolo principale. Furono proposte 3 idee:

- **Sonic 16**: titolo 2D e proponeva un insolito gameplay basato sullo stealth. Un gioco decisamente interessante, ma nulla a che vedere con il velocissimo gameplay dei giochi precedenti e perciò venne scartato. A ogni modo, molte parti della sceneggiatura, apparse su internet più tardi, vennero prese come spunto per essere utilizzate più in là con il progetto di **Sonic X-treme**.
- **Isometric Game**: al di là di non avere neanche un vero nome, questo progetto non superò mai lo stadio concettuale e non venne presentato alcun gameplay. Di questo progetto ne presero gli asset, alcuni anni più tardi, per **Sonic 3D Blast** ma quel sistema di gioco, un po' sperimentale, non poteva mai andare oltre lo stato di spin-off.
- **Sonic Mars**: fra i tre progetti questo era considerato il più valido in quanto era concepito totalmente in 3D e sul **32X** ma **Yuji Naka**, anche se approvò il progetto, non era totalmente impressionato da ciò che vide. Fu l'unico progetto a passare allo sviluppo ma alcune dispute interne, insieme all'insuccesso dell'ultimo add-on per **Mega Drive**, portarono all'abbandono del capo programmatore e al momentaneo alt generale. **Chris Senn**, che lavorò all'eccellente

Comix Zone, fu messo a capo del progetto: scartò il tema del cartoon ABC e interruppe un'altra volta lo sviluppo in attesa che **Sega** definisse meglio il successore del **Mega Drive**. Come i precedenti 3 progetti, anche questo, fu cancellato.

Malgrado tutto, **Sonic Mars** mise il team di sviluppo sul giusto binario, ovvero sul **Sega Saturn**, e un nuovo definitivo progetto fu avviato... e ancora una volta cancellato! **Sonic Saturn** non uscì mai dallo sviluppo né fu mai annunciato ufficialmente ma alcuni concept art e immagini dei prototipi confermarono la grafica 3D, l'idea per un bonus stage che fu usato, più in là, per **Sonic 3D Blast** e uno stile molto realistico e un po' più serio dei precedenti titoli (i fan si accorsero inoltre che alcune piastrelle dei pavimenti furono usate più tardi per **Sonic R**). A questo punto, per l'ennesima volta, il **Sega Technological Institute** dovette non solo ricominciare da capo ma dividersi ulteriormente: un primo team capitanato da **Chris Senn** e **Ofer Alon** (che chiameremo più in là "Team-A") avrebbe sviluppato i livelli mentre un secondo capitanato da **Chris Coffin** (che chiameremo "Team-B") avrebbe sviluppato gli scontri contro i boss, utilizzando un motore preesistente per **32X**, ed entrambi sarebbero stati supervisionati da **Mike Wallis**. Finalmente esisteva un assetto definito per poter sviluppare il titolo definitivo di **Sonic** per **Sega Saturn** ma questo schema, prima o poi, si sarebbe rivelato poco efficace.

(La demo di **Sonic Mars** su **32X**)

Uno sviluppo faticoso

Quello che si creò dalla divisione in due team... furono ulteriori divisioni! All'interno dei gruppi di lavoro si crearono altri piccoli sottogruppi e mantenere una comunicazione costante fra i due team era molto difficile per il numero generale dei dipendenti e le suddivisioni; nonostante tutto, entrambi i team stavano facendo un bel lavoro e i primi risultati stavano venendo fuori. Il **Team-A** aveva sviluppato un motore su un computer **Mac** che animava i personaggi, resi con un 3D prerenderizzato simile a **Donkey Kong Country**, e produceva una prospettiva "fish eye" (in italiano diremo a **grandangolo**) che davano ai livelli una rotondità mai vista prima (che avremmo visto molto più tardi in giochi come **Super Mario Galaxy**). L'ambiente girava intorno a **Sonic** e questa sarebbe stata la caratteristica chiave del nuovo titolo **Sega**. A un certo punto dello sviluppo sarebbero stati introdotti dei livelli specifici per altri personaggi: **Knuckles** sarebbe stato protagonista di alcuni livelli con una prospettiva *top-down* (simili a quelli di **Contra 3: the Alien Wars**), **Tails** avrebbe affrontato dei livelli simili a quelli che sarebbero stati i suoi in **Sonic Adventures** per **Dreamcast** e per **Tiara**, un nuovo personaggio femmina introdotto in **Sonic Mars**, stavano programmando dei livelli classici in 2D. Il motore grafico, prima prodotto su **Mac** e poi utilizzato su **Windows**, restituiva un'azione fluidissima su computer ma i programmatori sopravvalutarono le capacità del **Saturn**; il prototipo, a detta dei programmatori che ci lavorarono, girava fra i 3 e i 4 FPS sulla console e perciò dovettero ricorrere a un aiuto.

A questo punto il **Team-A** aveva bisogno di supporto e fu così che coinvolse la casa produttrice **Point of View**. La nuova compagnia propose al team un loro motore mostrando l'immagine di un **Sonic** poligonale sopra una superficie a scacchi e una sfera in aria; **Chris Senn** non fu totalmente impressionato dalla loro tecnologia e non aveva intenzione di scartare il motore alla quale aveva lavorato tanto perciò lasciarono perdere la loro offerta. Tuttavia, su consiglio di **Ofer Olan**, la **Point of View** fu coinvolta nel progetto preesistente per migliorare il motore del **Team-A** e farlo funzionare meglio su **Saturn** e così, da una costola del suddetto team, si formò un **Team-C** capitanato da **Chris Senn** (uscendo definitivamente dal suo team originale).

(Il motore dei livelli del Team-A e Team-C)

L'ira dal Sol Levante

Nel Marzo del 1996 **Hayao Nakayama** programmò un volo per gli Stati Uniti per controllare il lavoro del **Sega Technical Institute**. Il **Team-C**, malgrado tutto, riuscì a ottimizzare il motore per il **Saturn**, lavorando giorno e notte fino all'arrivo del presidente di **Sega**. **Chris Senn** e **Ofer Alon** si diressero al meeting per trovare un **Nakayama** furioso che camminava verso il senso opposto; stupiti dalla reazione del presidente capirono che il meeting era già avvenuto e il **Team-A** aveva presentato una versione vecchissima del loro lavoro, una di quelle che girava fra i 3 e i 4 FPS. Tuttavia, **Nakayama** fu soddisfatto dal lavoro del **Team-B**, e decise che il gioco doveva essere sviluppato tramite quel motore (che non aveva la caratteristica chiave del motore del **Team-A** poiché basato sulle boss fight); **Chris Senn** e **Ofer Alon** tentarono in tutti i modi di mostrare al presidente la versione più recente del loro lavoro ma egli aveva già lasciato l'edificio mettendo così un punto definitivo al lavoro del **Team-A** e **Team-C** sollevando allo stesso tempo i due programmatori e **Point of View** dai loro incarichi.

Il progetto si avviò verso una fase più definitiva: il **Team-B**, il cui capo **Chris Coffin** sarebbe diventato il nuovo lead programmer, avrebbe condotto il resto del progetto (che assunse la nuova denominazione "**Project Condor**") e questo sarebbe dovuto essere pronto per Natale, in tempo per competere contro **Super Mario 64** e **Crash Bandicoot**. A questo punto della storia c'è un evento che coinvolge il motore grafico di **Nights into Dreams...** ma non si sa esattamente cosa sia successo; tutti i fatti riguardanti questo progetto sono state fornite da **Chris Senn** nel suo sito **Sonic X-treme Compendium** (oggi offline) ma da questo punto in poi egli non è più presente e perciò il prossimo evento è un po' avvolto nel mistero. Essendo stata fissata una data per Natale, il **Team-B** aveva bisogno immediatamente di mezzi per completare il loro gioco. Avrebbero chiesto dal Giappone il motore per **Nights into Dreams...** ma, apparentemente, senza alcun permesso da parte di **Yuji Naka** che sviluppò il popolare gioco per **Saturn**; il noto creatore di **Sonic** bloccò immediatamente i lavori mettendo un punto ai progressi fatti col suo motore grafico. Si dice anche che il motore di **Nights** non fu mai utilizzato in sé ma bensì plagiato, scatenando ugualmente l'ira di **Yuji Naka**. A ogni modo, di tutte le versioni, questa è l'unica versione trapelata su internet e, a oggi, è possibile scaricare l'immagine per poterla provare sul proprio **Sega Saturn** o su un emulatore. La iso è giusto una sorta di tech demo e perciò si può giusto correre per delle collinette, attraverso un fiume, collezionare una cinquantina di anelli e non c'è alcun nemico.

(La tech demo giocabile, realizzata col presunto motore di **Nights into Dreams...**)

La fine

Project Condor, ancora una volta, dovette ripartire da zero. Erano solamente rimasti alcuni modelli di grafica 3D e **Chris Coffin** doveva immediatamente fare qualcosa. Lavorò giorno e notte insieme al veterano della saga **Hirokazu Yasuhara** per poter arrivare alla scadenza e il gioco, arrivati a questo punto, assunse una grafica puramente 3D e cominciava a prendere una forma deliziosa; sfortunatamente, proprio per l'assiduo impegno che stava dedicando al progetto, si beccò una grave polmonite ad Agosto e i dottori dissero che se avesse continuato sarebbe potuto persino morire.

Chris Coffin dovette annunciare a **Mike Wallace** che il gioco non sarebbe stato pronto per il tempo stabilito e così il progetto fu cancellato definitivamente. **Sega**, in vista del Natale del 1996, decise di fare un porting di **Sonic 3D Blast** per **Mega Drive** e **Nights into Dreams...** divenne il titolo più venduto per **Saturn**. **Chris Senn** tentò di salvare il progetto chiedendo a **Sega** di poter continuare lo sviluppo per un rilascio su PC ma le sue richieste non furono ascoltate. Più in là, vedendo un interesse dei fan riguardo a **Sonic X-Treme**, annunciò **Project-S**, un gioco indipendente ispirato a ciò che sarebbe stato questo gioco ma purtroppo cancellò il tutto nel 2010.



(La fase finale del progetto)

Cosa rimane

Finita l'esperienza di **Sonic X-Treme**, il **Sonic Team** si poté concentrare su **Sonic Adventure** per la futura **Dreamcast**. La lezione era stata imparata e il nuovo titolo **Sega** uscì senza problemi dovuti alla comunicazione o alla programmazione. Tuttavia, nel 2010, venne rilasciato **Sonic Lost World** per **Nintendo Wii U**, **3DS** e **Windows**, titolo non scelto a caso poiché, appunto, presenta dei mondi roscopici e sferici proprio come il gioco che non uscì mai (appunto "Lost World"). Non sapremo mai come sarebbe stato **Sonic X-Treme** ma vorremo comunque porre una domanda: avrebbe potuto questo titolo salvare il **Sega Saturn**? La concorrenza era spietata e sia **Crash Bandicoot** che **Super Mario 64** erano giochi incredibilmente belli; per poter mettere il **Saturn** in un piano di rilevanza **Sega** avrebbe dovuto mettere un gioco competitivo e, vista la programmazione frammentaria, probabilmente **Sonic X-Treme** sarebbe stato pieno di difetti e troppo differenziato. Bisogna anche ammettere che la mancata uscita di questo titolo ha permesso però a **Saturn**, molti anni dopo, di spiccare come console da collezione: grazie alla mancanza di un vero gioco di **Sonic**, molti Developer (interni ed esterni) hanno provato a far spiccare la loro IP per dare alla console **Sega** un'identità diversa dalla competizione e dunque oggi abbiamo una libreria di giochi con una varietà impressionante. Solo su **Saturn** possiamo trovare **Nights into Dreams...**, **Panzer Dragoon**

Saga, *Virtua Fighter 2*, *Fighters Megamix*, *Guardian Heroes*, *Radiant Silvergun* e molti altri. Sotto questo aspetto la mancata uscita di *Sonic X-Treme* potrebbe persino rappresentare un bene per la console ma è ovvio che la cancellazione del progetto non ha potuto dare all'hardware un vero volto per coloro che volevano saperne di più sulla console. Chissà se almeno, verso la fine, il gioco sarebbe stato davvero all'altezza della competizione; purtroppo non lo sapremo mai.



[Dusty Rooms: la triste storia del 3DO](#)

Verso la metà degli anni '90 i nomi che componevano la scena videoludica erano ben di più di delle semplici **Microsoft**, **Sony** e **Nintendo** (se è per questo la prima non c'era proprio). Al di là delle legendarie **Sega** e **Atari**, di tanto in tanto entrava qualche nome che provava a sfondare nel mercato videoludico ma non sempre lasciava un'impronta decisiva: gli arrivi degli hardware **Casio**, **Philips** o **Apple** (eh sì... un giorno ne parleremo) fecero storcere il naso a molti giocatori - tanto è vero che come arrivavano dal nulla, svanivano nel nulla - ma nel 1993 una console ebbe la possibilità d'inserirsi nel mercato, piantare radici e, chissà, a oggi poter essere ancora presente. Tutto cominciò quando **Trip Hawkins**, fondatore di **Electronic Arts**, si incontrò nel 1989 con **Dave Needle** e **R.J Mical**, designer dei computer **Amiga** e **Atari Lynx**, per creare una console in grado di imporsi nel mercato, dettare gli standard per le generazioni a venire e che il pubblico, sempre più interessato alla grafica poligonale, avrebbe apprezzato. L'esperienza del fondatore di **EA**, trascorsa a produrre giochi per console e PC dell'epoca, unita all'abilità di due designer che portarono alla nascita di due potentissime macchine da gioco, avrebbe dovuto essere una garanzia per una console spettacolare; fu così che da un tovagliolo di un ristorante nacque il progetto del **3DO**, macchina che di lì a poco sarebbe diventata realtà.



(Trip Hawkins)

Un modello rivoluzionario?

3DO Company, fondata principalmente per sviluppare l'hardware, presentò la nuova console nel **Computer Electronics Show** del 1992 richiamando non poca attenzione da parte di fan, critici e persino stampa nazionale essendo stato discusso nella sezione business del **New York Times** e **Chicago Tribune**. La console, il cui supporto ottico erano i **compact disc**, aveva un processore a 32-bit che girava a 12.5 MHz, in grado di garantire ben 20.000 poligoni dotati di texture, un'ottima risoluzione di 640×480, supportato anche dal segnale S-Video proprietario, e un chip sonoro in grado di campionare le tracce audio a 44.1 KHz; il controller, che ricalcava lo stile e il design di quello del **Sega Mega Drive**, includeva 5 tasti, un jack per gli auricolari e la seconda porta per i giochi multiplayer (in grado da poter collegare un numero indefinito di controller alla console... altro che conga!). **Trip Hawkins** era ambizioso e perciò aveva offerto ai developer un accordo imbattibile, ovvero il pagamento di soli tre dollari di royalty a **3DO Company** per ogni gioco venduto, molto più competitivo rispetto alla concorrenza **Nintendo** (15\$) e **Sega** (13\$). Più di trecento developer firmarono per produrre su questa nuova potentissima macchina, anche se non tutti rispettarono il loro accordo. Sul fronte hardware invece la compagnia avrebbe ceduto le specifiche tecniche a terze parti affinché queste, con i loro mezzi, producessero la loro versione del **3DO**. Pertanto, **Trip Hawkins** si rivolse alle maggiori compagnie giapponesi sia per produrre una console con componenti di qualità, che per sfruttare l'ottima reputazione di quest'ultime. I suoi obiettivi principali erano **Sony** e **Panasonic** ma riuscì solamente a firmare con la seconda (in quando la prima stava già lavorando al progetto **PlayStation**) anche se in compenso riuscì anche a coinvolgere **Sanyo** e **Goldstar** (che sarebbe divenuta più tardi **LG**). Nell'Ottobre 1993 il primo modello di **3DO**, il **Panasonic FZ-1** (ed è per questo che spesso l'intera console è spesso attribuita a questa compagnia), fu rilasciato al pubblico in bundle con **Crash 'n Burn**, il primo gioco di **Crystal**

Dynamics, e stando alle previsioni di **Trip Hawkins** avrebbe dovuto stravolgere il *landscape* videoludico grazie alla sua spaventosa potenza; tuttavia i problemi cominciarono dal day one.

Badaboom!

Il **3DO** fu promosso in televisione e nelle riviste con pubblicità competitive e “toste”, similmente alla competizione nel mercato e pertanto, puntavano allo stesso target demografico di **Super Nintendo** e **Sega Mega Drive**. Tuttavia, sebbene la libreria di giochi fosse abbastanza valida, il prezzo di **699,99 dollari** era ben fuori dalla loro portata. Il motivo di questo sovrapprezzo era dovuto principalmente al coinvolgimento delle compagnie produttrici di hardware: **Panasonic**, **Sanyo** e **Goldstar** non avrebbero ricevuto nulla dalla vendita dei giochi e perciò dovettero gonfiare il prezzo affinché potessero ottenere dei profitti da questo progetto. Ci furono inoltre problemi di reperibilità hardware e software: **Crash 'n Burn** finì per essere l'unico gioco disponibile al lancio della console per via del fatto che l'hardware finale è stato cambiato fino all'ultimo momento e perciò, i developer che avevano promesso delle uscite per lancio, non poterono testare i loro titoli rimandando così l'uscita a data da destinarsi. Per via dei cambi all'ultimo minuto, inoltre, si potevano spiegare anche le poche unità presenti nelle maggiori catene di negozi di elettronica; vennero distribuite circa due unità per negozio alienando così quei già pochi che potevano permettersela. A tutto questo si dovette aggiungere anche l'annuncio di **Sony PlayStation**, **Sega Saturn**, **Nintendo 64** e **Atari Jaguar**, che sarebbe uscita un mese dopo il **3DO**; anche se nessuna di queste console sarebbe stata reperibile in tempi brevi, i giocatori già in possesso delle console 16-bit erano più propensi ad aspettare e, semplicemente, lasciar perdere questa nuova costosa macchina che ben presto si sarebbe rivelata obsoleta.

Già nel 1994 il **3DO** era in pericolo e perciò dovevano essere presi dei provvedimenti: ispirato dalle compagnie già esistenti, **Trip Hawkins** decise di contrattare con **Panasonic** per vendere le console in perdita recuperando così con la vendita dei giochi. Il prezzo passò da **699** a **499 dollari** e più tardi, sempre nel 1994, **Goldstar** vendette la sua versione del **3DO** per **399**, che era per altro il prezzo di lancio del **Sega Saturn**. Nonostante questi saggi cambiamenti e una libreria di giochi rispettabilissima, verso la fine del 1994 **3DO Company** rimaneva a galla per miracolo e le loro azioni in borsa crollarono da **37** a **23 dollari** a Dicembre. Il 1995 si aprì abbastanza bene per **3DO Company** in quanto riuscirono a registrare delle buone entrate (anche se ancora non bastavano per coprire tutti i costi finora sostenuti) e videro il rilascio di alcuni dei suoi migliori giochi ma il periodo di rinascita cessò ben presto: [Sega annunciò e rilasciò il Saturn nel Maggio del 1995](#) per 399 dollari e più tardi, a Settembre, **Sony** rilasciò la **PlayStation** all'imbattibile prezzo di 299. Questo fatale 1-2 segnò praticamente la fine del **3DO**, sia in termini di competitività hardware che software in quanto molte delle loro migliori uscite finirono poco dopo su **PlayStation** e **Saturn**. **Electronic Arts**, che era il developer di bandiera del sistema, decise di abbandonare il progetto di **Trip Hawkins** definitivamente e così, deluso dalla decisione della sua stessa azienda, la abbandonò fondando **3DO Studio** per poter produrre nuovi giochi di qualità per la sua console e per quella successiva. Nel 1996 infatti, venne annunciato un successore del **3DO** chiamato **M2**: la console sarebbe stata prodotta esclusivamente da **Matstushita** e fu proprio con l'annuncio del nuovo hardware che la **3DO Company** registrò il suo primo profitto di 1.2 milioni di dollari. Tuttavia la competizione era spietata e **PlayStation** dominò per tutto il 1996; a questo punto, nel 1997, non rimase altro che chiudere la divisione hardware e concentrarsi esclusivamente come software house per le altre console, fino alla bancarotta di **3DO Company** nel 2003. **Trip Hawkins**, nonostante avesse perso la partita, fondò **Digital Chocolate**, compagnia tuttora attiva sotto il dominio della **RockYou**, che ha prodotto diversi giochi per **mobile** e **Facebook**; abbandonata la presidenza nel 2012 a oggi è

professore di **pratica** nel corso di “**technology managment**” dell’**università di Santa Barbara** in **California**.



L'impatto del 3DO

Cosa rimane oggi del **3DO**? Fare una top ten dei migliori giochi di questa console, come abbiamo fatto per il [precedente Dusty Rooms](#), è un po' inutile in quanto molti di essi sono apparsi su altre console e le vere esclusive, non sono proprio fantastiche. Il **3DO** è stata la casa di bellissimi porting da **PC**, come *Alone in the Dark*, *Myst* e *Lemmings*, alcuni arcade, come *Samurai Showdown* e il porting definitivo di *Super Street Fighter II Turbo*, e altri titoli originali che sono apparsi poi sulle altre console dell'epoca e PC come *Return Fire*, *The Need for Speed* e *Killing Time*. Su **3DO** è possibile giocare ai primissimi giochi di **Crystal Dynamics** come il già citato *Crash 'n Burn*, *Total Eclipse* e il fantastico *Gex*. Tuttavia, e questo può anche essere citato come uno dei motivi del fallimento della console, **3DO** ha ospitato una marea di giochi **FMV (full motion video)** che a oggi risultano bizzarri, brutti... E semplicemente fantastici! Come non si possono amare titoli come *Night Trap*, *Mad Dog McCree* e *The Daedalus Encounter* con le loro recitazioni di basso livello e il gameplay tutt'altro che user-friendly? E che dire dell'orrendo *Plumbers don't Wear Ties*? Se vi addenterete in questo genere vi garantiamo risate a mai finire!

A ogni modo: quanto vale l'acquisto di un **3DO** di seconda mano? La nostra risposta è: dipende. Il prezzo, a oggi, è certamente invitante in quanto potrete aggiudicarvelo per una frazione di quel che costava all'epoca; tuttavia la libreria di titoli è veramente particolare e non sono giochi che potrebbero piacere a tutti, specialmente perché alcuni di essi sono reperibili in altre console. Inoltre, il **3DO** è una console molto fragile dunque, se ne considererete l'acquisto su internet, fate in modo che il venditore vi mostri la console funzionante (sempre se il viaggio non la danneggi). Se siete interessati ad avere questo hardware originale e magari siete appassionati della scena videoludica di nicchia a cavallo fra il '93 e il '96 allora il **3DO** è la console che fa per voi.

La tecnologia del **3DO M2**, prima della sua cancellazione, era stata ceduta per lo sviluppo e perciò

esistono alcuni giochi arcade **Konami**, usciti regolarmente nelle sale giochi, che girano su quell'hardware: fanno parte di questa rosa ***Polystars, Total Vice, Battle Tryst, Evil Night e Heat of Eleven 98***. Inoltre, ma questa è una chicca per i soli "Indiana Jones" del retrogaming, sono stati prodotti anche dei prototipi dell'**M2** ed è possibile vederli funzionare su [YouTube](#); tuttavia, trovarli su **eBay** sarà pressappoco impossibile.