

Rumor sul Neo Geo Mini: leak delle immagini e pareri

Siamo in un'era in cui il richiamo nostalgico è più forte che mai, un'epoca in cui, nei negozi, le confezioni di **Playstation 4**, **Xbox One** e **Nintendo Switch** sono affiancate da **SNES Mini**, **Atari Flashback 8 Gold**, **Sega Mega Drive Mini** e **Commodore 64 Mini**, perché una grossa fetta di mercato è sia intenta a rivisitare le gioie dei tempi passati che a riscoprire i classici su cui si fonda il gaming moderno. A questo party, non poteva mancare **SNK**, importantissima compagnia giapponese che rilasciò titoli eccezionali che rivoluzionarono il mercato arcade, sia in termini di gameplay che in termini di innovazione tecnologica; **SNK**, fra i retrogamer, è uno dei marchi più amati e uno di quelli, di cui oggi se ne sente di più la mancanza.

SNK® 40th
Anniversary
The Future Is Now



Un po' di storia

la **Shin Nihon Kikaku** (traducibile in inglese come "**New Japan Project**") fu fondata nel 1973 e cominciarono a produrre videogiochi dal '79 per tutti gli anni '80 ma fu negli anni '90 che diventarono dei protagonisti del gaming di quegli anni. Popolari nell'home market ma soprattutto nelle arcade, la **SNK** rilasciò il **Neo Geo MVS** (che sta per **Multi Video Sistem**) nel 1990 segnando così un punto di svolta nel mercato; similamente a un cabinato **Nintendo PlayChoice 10**, che permetteva di provare (alcune volte in anteprima) una selezione di titoli per il **NES** per un tempo limite dall'inserimento del gettone, era possibile installare nella macchina più di una scheda di gioco (più simile ad una cartuccia) e ciò si traduceva in più scelte per i giocatori e risparmio di spazio, energia elettrica e soldi per i proprietari delle sale giochi. La loro estrema popolarità nel mercato arcade, grazie a titoli come **Fatal Fury**, **The King of Fighters**, **Samurai Showdown** o **Metal Slug**

che mostravano una grafica insuperabile e dal gameplay *“easy to learn, hard to master”*, portò **SNK** a puntare anche nel mercato casalingo e così *“trasformarono”* il **“big red monster”** nel più piccolo e presentabile **Neo Geo AES (Advanced Arcade System)** che riproponeva la stessa identica esperienza nella comodità di casa propria; tuttavia, nonostante il concept geniale (basti pensare al controller arcade incluso con la console), i costi di produzione per la console e per i giochi erano simili a quelli del più grande **MVS** e dunque l'**AES** finì per diventare un piacere per pochi, soprattutto per i più abbienti (senza contare le deboli campagne pubblicitarie). Per ovviare a questo problema **SNK** produsse il **Neo Geo CD** ma finì per essere una console casalinga ancora più impopolare della precedente; sebbene i CD costituivano un risparmio sia per i produttori che per i giocatori, la nuova console soffriva di tempi di caricamento lunghissimi, non includeva lo spettacolare arcade stick incluso con l'**AES** e il suo prezzo, nonostante tutti questi tagli per minimizzare i costi di produzione, andava ancora ben oltre la disponibilità di un giocatore medio. **SNK** provò un'ultima volta con le console portatili **Neo Geo Pocket** e **Pocket Color** ma, nonostante fossero sempre delle console all'altezza della concorrenza, passavano sempre in secondo piano rispetto al **GameBoy Color** e al popolare **Bandai Wonderswan**; la **SNK** dichiarò bancarotta nel 2001 ma i suoi *asset* furono acquisiti da **Playmore** di **Eikichi Kawasaki**, uno dei fondatori chiave della compagnia originale, e dar vita così alla nuova **SNK Playmore**. Perso l'interesse verso il mercato hardware e quello arcade, che piano piano diventava sempre più debole, la nuova incarnazione si concentrò soprattutto sul fronte software third party, identità che non abbandonarono mai neanche durante l'era degli **MVS** e **AES** (molti dei loro titoli uscivano tranquillamente su **SNES**, **Mega Drive**, **Playstation** e **Saturn**), e anno dopo anno la compagnia tornò in perfetta salute finanziaria; soltanto dal Dicembre 2016 la **SNK Playmore** ha riassunto lo storico nome **“SNK”** e riadottato l'originale slogan che recita: *«the future is now»*.



Oggi...

Giusto lo scorso mese è stato confermato lo sviluppo del **Neo Geo Classic Edition**, stuzzicando i fan

con un'immagine di qualcosa simile a un mini-cabinato, grande più o meno quanto l'**iCade**, coperto da un velo con il logo dello storico cabinato; tuttavia, qualche giorno fa, lo youtuber [SpawnWave](#) ha rilasciato [un video](#) in cui avrebbe mostrato delle immagini della console da lanciare a breve dategli da una fonte attendibilissima, che preferisce tenere anonima, seppur non collegata direttamente alla **SNK**. Le immagini mostrano un versatilissimo **mini-cabinato** comprendente di **joystick arcade**, **schermo quadrato da 3 pollici e mezzo** (per mantenere il rapporto dimensione dei giochi originali), **casse integrate**, due ingressi ai lati per i **controller** (non riusciamo a scorgere il connettore esatto); sul retro troviamo una porta **USB C** per l'alimentazione, un'**uscita HDMI**, il **tasto d'accensione** e, stranamente, anche il jack per l'uscita audio; le foto della **mini-console** sono state accompagnate da un'immagine dei controller, che si rifanno a quelli del **Neo Geo CD**, e una lista di ben **40 classici SNK**, tutti giochi, a oggi, costosissimi se volessimo giocarli sull'hardware originale. Al di là delle immagini non è stato fornito alcun dettaglio: nessun immagine di schermata di selezione dei titoli, nessuna data di rilascio e nessun prezzo suggerito.

Ci piace pensare che le immagini mostrate da **Spawn Wave** siano, sì, potenzialmente veritiere ma non definitive; qualcosa ci dice che abbiamo di fronte una sorta di concept, specialmente vista l'astrusa posizione dell'uscita audio anche se, essendo la mini-console molto piccola, i cavi degli auricolari possono girarci attorno senza problemi. Anche se la fonte si presume essere molto attendibile, stiamo sempre parlando di un **leak** e dunque nulla è certo fino a quando la **SNK** non darà nuove informazioni a riguardo in maniera ufficiale. Nel frattempo possiamo solo godere di queste immagini e sperare che il prodotto finale sia più vicino possibile a quello mostrato nelle foto (anche perché l'uscita audio sul retro sarebbe veramente scomoda).