

Il fallimento del progetto RetroEngine Sigma

Col passare degli anni il retrogaming ha preso sempre più piede e sono state pensate sempre più console adatte per questo utilizzo. Una di queste è **RetroEngine Sigma**, un progetto **Indiegogo** partito con la promessa di emulare console come **Nintendo 64** e **Sega Dreamcast** senza alcuna difficoltà. Le prime spedizioni erano previste per Aprile 2017, ma qualcosa è andato storto. Dopo mancate informazioni dal **Team Doyodo** (coloro che hanno lanciato il progetto), ritardi e disguidi vari, ecco che, finalmente, questo mese le prime console sono state rilasciate, anche se un po' diverse da quanto ci si aspettava: hardware di bassissima qualità, difficoltà a capirne il funzionamento e, peggio ancora, difficoltà a connetterle al WiFi di casa. Dopo aver passato un paio d'ore per completare questo procedimento, bisogna trascorrerne qualcun'altra per riuscire a effettuare le prime installazioni dei giochi, seguendo una procedura complicatissima e mal spiegata dalle istruzioni contenute nella scatola. Come se questo non bastasse, manca un **lettore 4k** (precedentemente promesso), un sistema di dissipazione del calore e, soprattutto, la violata licenza del software **OrangePi Lite**, modificato opportunamente per non destare sospetti a una fugace occhiata.

Ovviamente le lamentele sono fioccate presto, ma ancora tutt'oggi nessuna risposta è arrivata dal Team Doyodo, probabilmente scappato con i soldi raccolti. Questa storia ci porta a due insegnamenti:

1. State attenti a chi decidete di finanziare. Informatevi bene, controllate le basi su cui poggia il progetto, e ricontrollate.
2. Lamentatevi meno delle vostre console: c'è sicuramente di peggio.