

[Mega Man, Proto Man e Bass appaiono nell'ultimo Trailer di Robot Wars X-Ω](#)

Questo mese è stato annunciato con gran sorpresa che **Mega Man** si aggiungerà al cast di **Super Robot Wars X-Ω**. Questa apparizione è parte dei festeggiamenti del 30esimo anniversario ed il cast sarà disponibile da Gennaio 1. Il trailer si trova in fondo alla pagina.

Mega Man, Proto Man e Bass, che arrivano in versione 8-bit, saranno tutti doppiati. Di tutte queste voci quella di **Bass** ci tornerà familiare, anche se è in giapponese; questo perché a prestargli la voce è **Nobuyuki Hiyama**, l'uomo che ha dato la voce a **Link** adulto in **Ocarina of Time**, in **Super Smash Bros** per **Nintendo 64** e **Gamecube** nonché in **Soul Calibur 2**. L'ultima volta che abbiamo sentito la voce di questi tre personaggi è stato per **Mega Man Powered Up** per **PSP** nel 2006.

Detto ciò, il resto è meno emozionante. Se ci sono due cose di cui questa serie abusa è l'estetica 8-bit e gli elementi di **Mega Man 2** e qui non si fa alcuna eccezione alla regola. I *robot master* del famoso sequel appariranno come boss e personaggi giocabili e, anche loro, saranno in 8-bit. Non si sa se tutti gli 8 *robot master* saranno doppiati.

La serie è stata spesso criticata per non riuscire ad abbandonare il passato e mai volgersi verso il futuro; tuttavia, in tempi recenti, abbiamo visto un modernissimo **Mega Man** nell'ultimo capitolo di **Super Smash Bros**, insieme all'Assist Trophy di **Elec Man**, e la definitiva dipartita dalla grafica 8-bit per il recentemente annunciato **Mega Man 11**. Il crossover in sé è spettacolare, sia per i fan di **Mega Man** che per quelli di **Super Robot Wars**, ma risulta giusto un po' dozzinale visto che i personaggi in 8-bit potrebbero non fondersi bene con lo stile grafico del gioco originale.

Ad ogni modo ci fa sempre piacere sapere che **Mega Man** e compagni sono ancora molto apprezzati dai giocatori di tutto il mondo; chissà se **Super Robot Wars X-Ω** riceverà qualche contenuto da **Mega Man 11** quando uscirà...

[Annunciata la data d'apertura dei preordini di Ataribox](#)

Dopo una lunga ed estenuante attesa, il team di **Atari** ha finalmente annunciato la data d'apertura dei preordini della loro nuovissima console. Ataribox sarà disponibile in **prevendita** dal **14 Dicembre 2017**, e uscirà in doppia versione, una standard e una limitata in legno. Per chi non conoscesse le sue specifiche tecniche le troverà riportate [qui](#). Infine, come riportato nel comunicato ufficiale, chi si iscriverà alla waitlist riceverà degli sconti limitati ed esclusivi.

Il vademecum del buon collezionista

Immettersi nel mondo del **retrogaming** è più o meno semplice, e divertente e impiegherà piccola parte del vostro denaro ma si deve cominciare per prima cosa col valutare lo spazio che potrete dedicare in casa per le diverse console e il tipo di televisore che volete utilizzare. Quando si collezionano degli oggetti qualunque è sempre bello mostrarli a tutti e dunque un bel **mobile a scomparti**, come il **Kallax** o l'**Expedit** di **Ikea**, è quello che vi serve. In questo modo eviterete (o per lo meno nasconderete) il disordine coi cavi che andranno a finire tutti nella stessa tv. Degli **splitter RCA** vi saranno utilissimi in quanto i televisori, sia nuovi che vecchi, non hanno molti ingressi RCA o Scart e dunque, a meno che non vogliate attaccare e staccare le prese per i segnali video di ogni console ogni volta che cambierete sistema, un oggetto del genere vi semplificherà la vita. Parlando di cavi è importante **evitare di tenere diverse console alla stessa presa di corrente**; quando non si usano, è consigliabile tenere le console staccate o sistemare più ciabatte e tenere accesa solo quella contenente la presa della console che vogliamo andare ad utilizzare. Adesso - e da qui si capisce se siamo dei "collezionisti puristi" o meno - bisogna scegliere il tipo di televisore che vogliamo utilizzare per giocare con le nostre console retrò. Comprare un televisore dedicato può essere ovviamente una scelta saggia ma, per non spendere altri soldi, valutate bene quelli che avete già o valutate se riuscite a recuperare qualche vecchio televisore dal vostro garage. La scelta su dove attaccare questi sistemi cade chiaramente su due opzioni: i **televisori a tubo catodico** o i più nuovi **schermi piatti ad alta definizione**. Con i **televisori a tubo catodico** è possibile ricostruire l'esperienza retrò in tutto e per tutto, in quanto i vecchi giochi venivano sviluppati tenendo conto di questi, i quali purtroppo sono ingombranti e il segnale, in Italia, viene trasmesso a **50HZ**; ciò significa che potrete collegare alla televisione solamente console **PAL** a meno che non compriate dei **cavi Scart appositi** per le console **NTSC**, se deciderete di prenderle. I **televisori a schermo piatto** eliminano del tutto questo problema ma l'immagine viene schiacciata nel formato 16:9 e l'altissima definizione del televisore ingrandirà ogni singolo pixel. A questo punto vi converrà comprare un **upscaler** come il **Framemeister**, che vi permetterà anche di visualizzare l'immagine con diverse opzioni, o comprare delle nuove retroconsole apposite come il **Retron 5**, che riesce a leggere le cartucce di ben 5 sistemi, la **AVS di retro USB** o il **Retro Duo** (che pur non avendo l'uscita HDMI si comporta molto bene con questo tipo di televisori). Queste console vi permetteranno di giocare con le cartucce originali dei vecchi sistemi ma, se siete interessati a giocare con pochi titoli, le alternative **plug 'n play**, che trasmettono in HDMI e non, possono rivelarsi un'ottima soluzione; potrete scegliere fra i più recenti **Nes Classic Mini**, **Snes Classic Mini**, **Atari Flashback 8 gold**, **Coleco Flashback**, **Sega Genesis Flashback** e molte altre. La strada di quelli che scelgono le **plug 'n play** finisce qua ma, se siete fra quelli che vogliono collezionare gli hardware originali, allora potrete addentrarvi in questa nuova avventura alla scoperta di tesori, rarità, colpi di fortuna e follie!



Alla ricerca del gaming perduto

Innanzitutto, prima di spendere ingenti quantità di denaro per oggetti come **3DO** e simili, verificate se avete ancora qualche vecchia console messa da parte oppure chiedete ai vostri amici se hanno (e se vogliono darvi) qualche vecchia console che hanno messo da qualche parte in cantina. Fare sbarazzi nei magazzini è divertente e avventuroso e trovare i pezzi promessi dopo ore e ore a cercare fra degli scatoloni pieni di vecchi telefoni e decorazioni di natale fuori moda vi farà sentire come **Indiana Jones** all'inizio de ***I Predatori dell'Arca Perduta***. Non tutti i vostri amici saranno disposti a darvi i loro pezzi ma potrete comunque acquistare i vecchie console e giochi in diversi modi. Girare per i piccoli o grandi **mercatini dell'usato** cittadini è un bel passatempo che vi permetterà di trovare i pezzi più comuni e, con tanta fortuna, persino le cose più rare; sono vendute solitamente da persone che semplicemente se ne vogliono liberare e quindi non vi chiederanno molto. Quando trovate un pezzo raro ricordate di **contenervi**; tenete sempre un atteggiamento freddo e distaccato e non spiegate la storia di un pezzo raro a un venditore, altrimenti questo potrebbe aumentare il prezzo di ciò che vi stanno vendendo. Tuttavia spiegare la storia di qualche pezzo alcune volte può aiutarvi ad abbassarlo. Vi faccio un esempio: esistono due tipi di **Master System**, il primo ha l'uscita A/V, lo slot per i giochi su card proprietarie, più resistente e, ai fini del collezionismo, più bello; il secondo è più piccolo, con il gioco ***Alex Kidd in Miracle World*** montato al suo interno, ma senza l'uscita A/V e, tutto sommato, più economico in termini di qualità. Se qualcuno sta tentando di vendervi un **Master System II** a un prezzo che non vi piace fategli presente questi fatti, ditegli che ha meno *feature* rispetto al primo modello; se glielo mettete a paragone è possibile che vi abbasserà un po' il prezzo. Ad ogni modo, se trovate quello che cercate, assicuratevi che funzioni, se si tratta di console verificate che vi diano cavi, joypad e possibilmente qualche gioco e, se qualcosa ancora non vi convince, come l'aspetto e le condizioni generali, allora negoziate; ricordate sempre di spendere la cifra che avete in mente per qualcosa, e che siete riusciti

a formarvi dopo accurate ricerche. Tanti venditori, anche online, sono in grado di far passare l'oggetto più comune per una rarità perciò fate sempre delle apposite indagini sulla **tiratura**, sull'**anno di pubblicazione**, capite anche se è un pezzo che in passato ha venduto bene oppure no e date sempre uno sguardo su **Ebay** per capire più o meno qual è il prezzo medio. Se i mercatini e i piccoli negozi che vendono alcuni pezzi retrò non vi bastano più e cercate dei pezzi più specifici per la vostra collezione allora converrà spostare la vostra ricerca su internet. Su siti come **Subito.it** è possibile trovare venditori che cedono pezzi più o meno agli stessi prezzi di un mercatino e dunque, anche lì, è possibile incappare in qualche insaputa rarità, ma **Ebay** è un sito più appropriato, dove si trova spesso gente più dedita al **retrogaming** e che conosce bene gli oggetti che sta trattando. Qui è possibile trovare molti più oggetti, rari e non, ma bisogna sapersi difendere dalle fregature, sia per gli oggetti che vi stanno vendendo sia perché non vedrete mai in faccia il venditore con la quale state trattando. Assicuratevi che il venditore abbia **buoni feedback**, instaurate con lui una **buona comunicazione** utilizzando esclusivamente la **messaggistica di Ebay** (perché potrà essere controllata dai responsabili del sito in caso di controversie), chiedete sempre al venditore **foto** dei pezzi funzionanti, di offrire l'**imballaggio** più sicuro e di farvi avere il **codice della spedizione** il prima possibile. Il più delle volte si tratta sempre di venditori affidabili ma, si sa, su internet la sicurezza non è mai troppa. Non dimenticate inoltre di fare tutto questo specialmente se siete voi a vendere, solamente mettete **prezzi onesti**, comportatevi sempre come se l'acquirente foste voi e se mettete la possibilità di **spedizione in tutto il mondo** sappiate in anticipo i prezzi delle spedizioni di questi ultimi e siate sicuri delle vostre capacità in inglese.



Quanto spendere

Ciò che fa un prezzo nel mercato del **retrogaming** non è solamente il risultato delle ricerche su quel determinato pezzo ma anche le sue condizioni e insieme a cosa è venduto. I pezzi senza scatola né manuale, detti **"loose"**, costano sempre poco ma è vi consigliamo di non superare mai la soglia dei **70/80€ (30/40€** per i giochi); i pezzi **boxati** costano decisamente di più ma, per un prezzo maggiore, riuscirete a ottenere manuali e scatola, il tutto quasi sempre in condizioni ottime. Tuttavia è possibile recuperare le scatole e manuali in un secondo momento in quanto non è cosa rara che si trovino su Ebay annunci di questo tipo. Dipende sempre da voi: preferite solamente avere il gioco e godervi solamente l'esperienza videoludica o vi piace avere il pacco completo? I **pezzi rari** sono dei veri e propri investimenti dunque valutate sempre al meglio prima di prendere tali decisioni. I **giochi rari** valgono tanto, ma sono veramente dei bei giochi? Alcune volte collezionisti di tutto il mondo hanno speso tonnellate di soldi per titoli per **Nes** come **Flintstones: Surprise at Dinosaur Peak, Rodland o Ducktales 2** che sono, sì, dei bei giochi ma valgono il prezzo che hanno su Ebay? Figuriamoci poi quei collezionisti che spendono ancora più soldi per titoli come **Cheetamen 2** per **Nes, Super Bowling** per **Nintendo 64** che sono dei giochi sostanzialmente brutti! È anche vero che ci sono tanti titoli per cui si sarebbe veramente disposti a pagare quelle cifre assurde come per **Earthbound e Chrono Trigger** per **Snes, Conker's Bad Fur Day** per **Nintendo 64, Radiant Silvergun e Panzer Dragoon Saga** per **Sega Saturn e Ikaruga** per **Dreamcast**. Ricordatevi solamente che il prezzo che un pezzo raggiunge su internet non equivale alla bellezza del gioco e che ci sono tanti bei **giochi rari** quanti brutti o per cui non ne vale la pena. Se non siete interessati al valore del gioco ma alla sua fruizione è comunque sempre possibile giocare allo stesso gioco in altri modi: magari è presente in altre console, accorpati in collezioni varie o persino in media più recenti. Per i **videogiochi rari** si hanno comunque delle alternative che permetteranno ai giocatori più squattrinati di provare questi giochi senza doverci spendere un capitale; stesso discorso non si può fare invece con le **console rare**: queste difficilmente scendono di prezzo e il loro acquisto va sempre fatto in base alla libreria di giochi presente. Se ci sono almeno una ventina di titoli che vi interessano fate pure, altrimenti non ne vale assolutamente la pena. Inoltre, alcune console si rompono facilmente e senza un appropriato **imballaggio** finiranno col rompersi durante il tragitto e difficilmente potranno essere riparate. Fare l'acquisto di una console rara dipende molto dai vostri gusti videoludici ma, se siete fan di certi giochi, allora console come il **Sega Dreamcast, il 3DO ed il Neo Geo AES** sono hardware che fanno decisamente per voi. Ci sono console rare come il **Sega Dreamcast e il Sega Saturn** che lo sono perché l'utenza che un tempo le comprò, piccola rispetto le loro concorrenti, non le ha messe più in circolo e quindi è più difficile trovarle; tuttavia i giochi hanno prezzi più umani perché le tirature venivano fatte per l'utenza che era comunque buona e dunque c'è una buona diffusione. Stesso discorso invece non può essere fatta per altre console come l'**Atari Jaguar** o il **Neo Geo AES** che sono console la cui utenza era molto bassa, dunque i giochi sono molto più difficili da trovare ed ovviamente più costosi. Vale dunque la pena comprare certe console? Alcune, anche se rare, costano comunque meno delle console moderne ma di più di altre retro; quindi spesso sì. Prima che i prezzi si gonfino, vi consigliamo di mettere le mani su tutto ciò che c'è di **Sega**; le loro 4 console, ovvero **Master System, Mega Drive, Saturn e Dreamcast**, sono console superbe, hanno un prezzo accessibile e se c'è qualcosa da imparare dal passato lo si può imparare dai loro giochi stupendi come **Alex Kidd in Miracle World, Fantasy Zone, Operation Wolf, Alien Syndrome, Rastan, Phantasy Star**, i titoli di **Sonic, Golden Axe, Outrun, Toejam and Earl**, le serie di **Streets of Rage, Thunder Force, Panzer Dragoon, Nights... into dreams**, i picchiaduro **Capcom** che su **Saturn e Dreamcast** godettero dei migliori porting dalle **arcade, Jet Set Radio, Soul Calibur, Resident Evil: Code Veronica, Shenmue**, e la lista potrebbe non finire mai. Se volete invece andare alla scoperta dell'origine dei videogiochi e collezionare i titoli che hanno fatto da base al gaming fino a oggi, allora non vi resta che prendere un **Atari 2600**, il cui prezzo è relativamente basso, e andare alla volta di titoli come **Combat, Missile Command,**

Asteroids, i titoli di **Swordquest**, **Yars' Revenge**, **Pitfall**, **Breakout** e molti altri. Se vi piacciono anche i titoli particolari è consigliabile un **3DO** che ad oggi costa giusto una frazione di quello che costava ai tempi; qui è possibile trovare ottimi porting dal **PC** come **Myst**, **Another World**, **Flashback: the quest for identity** e **Alone in the Dark**, i primi lavori della **Crystal Dynamics** come **Crash'n Burn** e **Total Eclipse**, **Way of the Warrior** della **Naughty Dog**, l'ottimo porting di **Road Rash** e il primo **Need For Speed**. Queste console, e sicuramente molte altre, meritano di essere riscoperte ma pensateci due volte prima di comprare pezzi come il **Nintendo Virtual Boy**, la **Game.Com** di **Tiger**, l'**Atari Jaguar** o il **Sega 32X**; se siete interessati ad alcuni giochi su queste console e avete tanti soldi da spendere allora fate pure!



Cura e manutenzione

Divertitevi tantissimo a creare la vostra macchina del tempo personalizzata ma non dimenticate mai che avete a che fare con hardware e software datati e questi necessitano **cure** e **pulizie** particolari. Le vostre console vintage sono come dei bambini: sono delicati, bisogna tenerli d'occhio e tal volta fanno anche i capricci., dunque dobbiamo fare il meglio per far sì che non gli succeda nulla. Non muovetele troppo, fate in modo che non prendano **urti** di nessun tipo, non tenetele accese per troppo tempo o, come già ribadito, tutte attaccate alla stessa presa di corrente, **pulite** di tanto in tanto i **pin** di cartucce e slot con **cotton-fioc** imbevuti di giusto una punta di **soluzione pulente per vetri** o a base di **alcol** e, quando non le usate, mettete sopra un panno per tenerle lontane dalla polvere. Bisogna riservare tanta cura anche i **controller** che, come spesso capita, è possibile che perdano la sensibilità dei tasti Start e Select che solitamente, per alcuni controller, venivano realizzati in gomma; ci toccherà allora smontare i controller e pulire i contatti sulla scheda madre del controller con un **cotton-fioc** e **soluzione pulente**, esattamente come se fossero dei **pin** per delle cartucce. Se qualcosa sembra non funzionare più ricordate che è possibile trovare su internet **pezzi di ricambio** per console e controller e **videoguide** su come sostituirli. Il **retrogaming** è una passione che chiede tanto denaro e cura, ma è un hobby che vi darà la possibilità di costruire una vera e propria sala giochi del passato in casa vostra, vi farà riscoprire titoli validissimi del passato e

soprattutto regalerà a voi e ai vostri amici delle serate indimenticabili fra multiplayer infuocati, luci al neon e console ingiallite!

[GameCompass - Le Retroconsole \(02×05\)](#)

Il Super Nintendo è tornato in versione mini, ma altre retroconsole sono in arrivo: Gero Micciché, Simone Bruno e Andrea Celauro ce ne parlano in una puntata totalmente dedicata alla retromania del momento, che ci vede in attesa di riedizioni di Commodore 64, Atari, Sega Mega Drive e tanto altro, con una videorecensione di *Thimbleweed Park* (titolo che ci riporta direttamente ai vecchi giochi Lucas), una guida per chi voglia approcciare al mondo del retrogaming e l'immane Top 5 con i migliori giochi di settembre selezionati dalla redazione di GameCompass!

[La grande guerra: Sega Genesis vs Super Nintendo](#)

La rivalità fra **Nintendo** e **Sega** non è cosa nuova. Sin dalla nascita delle due compagnie queste sono sempre state in un modo o nell'altro antagoniste l'una dell'altra. Già negli Anni 80 **Sega** rispondeva a *Donkey Kong* con *Congo Bongo*, al **Famicom** con la serie **SG-1000**, prima col **Mark I**, **Mark II** e poi col **Mark III** che poi divenne il **Master System** al di fuori del Giappone, e così via. Le vendite del **Master System** furono buone ma, anche se in alcuni paesi divenne più popolare del **Nes**, non erano minimamente comparabili alle vendite totali della controparte. Su questa base **Sega** mise le fondamenta sulla quale lanciare la sua nuova console a 16, il **Sega Mega Drive** o **Genesis** in Nord America. Da ora in poi adotteremo il termine **Genesis** e relativi termini americani visto che la vera battaglia, sulla quale **Sega** basò le sue strategie di mercato, fu più propria del Nord America.



Genesis vs Nes

Con l'uscita del nuovo hardware **Sega**, basato sul sistema arcade **Sega System 16**, **Sega** riuscì ad ottenere l'attenzione dei giocatori. Il nuovo sistema prometteva una grafica superiore al **Nes**, un migliore sonoro ottenuto dalla **sintesi FM** ed una giocabilità comparabile alla qualità **arcade**. Questa fu la prima strategia adottata da **Sega** per vendere il suo **Genesis**: portare i giochi da salagiochi a casa e superare il muro che separava mercato casalingo dal mercato **arcade**. La strategia all'inizio sembrò andar bene, spinta anche dal fatto che la console, al lancio, fu venduta in bundle con **Altered Beast**, un gioco arcade niente male ed in grado di sottolineare la differenza fra il **Nes** ed il **Genesis**. Tuttavia i giocatori non erano ancora convinti della nuova macchina a 16 bit di **Sega**; l'uscita di **Super Mario Bros 3** fece capire a **Sega** come i giocatori fossero ancora attratti dall'ormai vecchio **Nes** ed anche se le **arcade** fossero ancora il punto di riferimento tecnologico per la comparazione degli hardware questi non servivano a nulla se un gioco casalingo, seppur con una grafica mediocre, fosse divertente ed adatto alle case. Tuttavia, già a questo punto, il **Genesis** aveva comunque una solida fanbase; nonostante **Mario** fosse insuperabile a casa non si può negare che la linea di titoli iniziale del **Genesis** fosse comunque competitiva. Non dimentichiamo anche che molte **3rd party** cominciarono ad interessarsi alla nuova console **Sega** per via delle sue caratteristiche superiori e in cerca di nuovi accordi commerciali meno rigidi di quelli di **Nintendo**; già nel 1989 **Capcom** mise sulla nuova piattaforma **Sega** il suo **Ghouls'n Ghost**, sequel di **Ghost and Goblin**, sorprendendosi della facilità di programmazione, quanto fosse bello sviluppare per il mercato casalingo dei giochi così simili alle arcade e quanto fosse buono il loro nuovo accordo con **Sega**. Il coinvolgimento di molte celebrità sportive, come il pugile **James "Buster" Douglas**, il giocatore di football **Joe Montana**, il golfista **Arnold Palmer**, aveva già attirato a sé una fascia poco considerata nella vita del **Nes**, ovvero gli appassionati dei **giochi sportivi**, e sottolineò come il **Genesis** avesse già attirato a sé una fascia di pubblico più adulta. **Michael Jackson Moonwalker** fu uno dei titoli più discussi e diede al **Genesis** una *attitude* che assunse per tutto il suo ciclo vitale. La discussione sulla qualità della libreria di titoli rispetto un'altra giaceva spesso su un punto morto: il **Genesis** ha 16 bit, il **Nes** solo 8. Con l'assunzione di **Tom Kalinske** nel 1990 come CEO di Sega of America

furono lanciate in TV delle nuove pubblicità aggressive e dirette a **Nintendo** che miravano a sottolineare l'arretratezza tecnologica del **Nes**. Il nuovo slogan "*Genesis does what Nintendon't*" parlava chiaro e la console si aprì verso quella fascia di pubblico cresciuta sì col **Nes** ma che ormai era grande ed andava al liceo. Il **Genesis** poteva dar loro **giochi sportivi, giochi d'azione, giochi puzzle, porting** dei giochi presenti in **arcade**, in poche parole giochi adatti alla loro personalità. L'ultima cosa che mancava era una mascotte in grado di poter competere con **Mario**, icona dei videogiochi e che sembrava essere imbattibile.

GENESIS DOES WHAT NINTENDON'T.

ARCADE GAMES:



Super Monaco GP™



Michael Jackson's Moonwalker™



E-SWAT™

SPORTS GAMES:



Joe Montana Football™



Pat Riley Basketball™



James "Buster" Douglas Knockout Boxing™

ADVENTURE GAMES:



The Sword of Vermilion™

STRATEGY GAMES:



Columns™

ACTION GAMES:



Dynamite Duke™

Get the hottest new video games going. Arcade, sports, adventure, strategy and action hits available only on the 16-bit Genesis System by Sega.™

Today's latest blockbuster arcade hits like Super Monaco GP.™ Climb into the cockpit of the world's fastest Grand Prix machines as you race wheel to wheel through the streets at over two-hundred miles per hour. Or take on the evil villain Mr. Big in Michael Jackson's Moonwalker.™ as you use dance-kicks, hat-tricks and finally transform into a powerful robot that does it all. Or become a Cybercop in E-SWAT.™ and clean up the city besieged by mad terrorists.

Get ready for the most action-packed sports games ever. In Joe Montana Football.™ check out the defense, make the call, fake a pass and scramble for a touchdown. Or force your opponent to move inside your left hook and nail him with an uppercut that puts him on the mat in James "Buster" Douglas Knockout Boxing.™ Or in Pat Riley Basketball.™ get the ball with seven seconds left in the game, drive the length of the court, slam-dunk and draw the foul which you make to break the tie.

In The Sword of Vermilion.™ make your way through 14 towns and 14 mazes in this adventure thriller where encounters with the evil demons are played in real time on the hand controller. And dazzle your friends with your skills on the puzzle game Columns.™ Or become the ultimate commando warrior in Dynamite Duke.™ as you blast the enemy from an over-your-shoulder first person view.

There's only one true 16-bit system and it's got the hottest video game hits going. You can only play these on Genesis by Sega. Genesis does what Nintendon't.



Sega and Genesis are registered trademarks of Sega of America, Inc. Michael Jackson's Moonwalker is a trademark of Universal Pictures. Joe Montana Football is a trademark of Sega of America, Inc. E-SWAT is a registered trademark of Sega of America, Inc. Columns is a registered trademark of Sega of America, Inc. Dynamite Duke is a trademark of Sega of America, Inc. © 1988 Sega of America, Inc. TM 100 Sega of America, Inc. TM 100 Sega of America, Inc.

Una nuova nemesi

In tutto questo **Nintendo** non era assolutamente sprovvista. Il **Nes** durò ben oltre le loro aspettative ma, come anche le campagne pubblicitarie sottolineavano, era arretrato ed era ora di lanciare il nuovo sistema a 16 bit, in grado di poter competere col **Sega Genesis**. La nuova macchina **Nintendo** aveva una **palette di colori** più ampia del **Genesis**, un vero sonoro 16 bit **digitale** e la nuova grafica **Mode-7** che permetteva al background di essere rotato e scalare di dimensioni dando la sensazione di un 3D rudimentale. Ne sono esempi i primi giochi come **Pilotwings**, in cui il giocatore può buttarsi da un aeroplano col paracadute, ed **F-Zero** in cui il mondo ruota attorno alla macchina da corsa futuristica. In tutto questo, dopo 3 giochi di successo della saga di **Super Mario**, ci si poteva solo aspettare che la nuova console **Nintendo** doveva essere in bundle con un nuovo gioco dell'idraulico più famoso al mondo. **Kalinske** aveva bisogno di un personaggio non solo carismatico ma che rappresentasse anche la cultura giovanile dei tempi e che potesse dare a **Nintendo** il colpo di grazia. In Giappone **Yuji Naka**, ispirato dal suo completare ripetutamente e velocemente il primo livello di **Super Mario Bros**, voleva creare un gioco veloce, pieno di azione e mozzafiato. Il personaggio di questo gioco sarebbe stato destinato a diventare la nuova mascotte **Sega** e, dopo tante bozze, la scelta cadde su un insolito porcospino: gli fu dato un bel colore blu

cobalto, una schiena spinosa che si rifacesse le capigliature *mohawk* in voga in quegli anni, delle scarpette rosse in contrasto con il blu e soprattutto un caratterino frizzante e “figo”. **Sonic The Hedgehog** incorporò tutti questi aspetti nel suo gioco, che fu repentinamente messo in *bundle* con la console, e il suo arrivo nel mercato scosse il mondo. Il nuovo *bundle* del 1991, lanciato per giunta con un **price drop** visto che la console era già nel mercato da due anni, fu un successo strepitoso e il cammino di **Sonic** verso la gloria era solo all’inizio. **Nintendo** non fu da meno infatti, poco dopo, lanciò la sua nuova console a 16 bit in *bundle* con **Super Mario World**, il **Super Nintendo**, sulla carta migliore in quasi ogni aspetto (ricordatevi di quel quasi). **Super Mario World**, all’uscita, sembrò un gioco già visto con poca innovazione ed un gameplay per nulla rinnovato; questo titolo col tempo venne rivalutato ma purtroppo questo fu dovuto alla presenza sempre più forte di **Sonic** e la sua nuova console a 16 bit. Anche se **Nintendo** non fu pronta all’impatto **Nintendo** era fiduciosa del fatto di riottenere le luci della ribalta, sicura del fatto di avere il miglior hardware e le migliori IP. **Kalinske** non voleva assolutamente che il **Sega Genesis** fosse un fuoco di paglia, così corse ai ripari e tentò di capire come vendere la sua console di fronte ad una console onestamente più potente. Si scoprì l’unico punto di vantaggio a favore del **Genesis** contro lo **Snes**, ovvero il processore di 7.6 MHz contro quello di 3.7MHz dello **Snes**, e su questo punto si costruì tutta la nuova campagna pubblicitaria di **Sega**. Le nuove pubblicità parlavano di un fantomatico “**blast processing**”: non era altro che un modo per sottolineare la più rapida velocità di calcolo del **Sega Genesis** ma fu una parola “cool” studiata appositamente per essere utilizzata fra i giovani durante i dibattiti sulla console migliore senza necessariamente puntare sui fatti matematici. La pubblicità ebbe successo e servì non solo ad infuocare il dibattito ma ad infuocare la competizione fra le due compagnie, intente a dare il massimo.



Schieramenti

Nel Gennaio del 1992 **Sega** aveva in mano il 65% del mercato dei videogiochi: per la prima volta **Nintendo** non era più sovrana del mercato dei videogiochi ma questo servì a **Nintendo** per

ricostituirsi e prepararsi a stracciare la competizione. Il parco titoli dei primi anni del **Super Nintendo** era già superbo: giochi come **Sim City**, **F-Zero**, **ActRaiser**, **Gradius 3**, **Super Mario Kart**, **Super Ghouls'n Ghosts**, **Final Fantasy II** e **The Legend of Zelda: a link to the past** erano giochi che da soli valevano l'acquisto di un Super Nintendo. Da come si può notare il **Super Nintendo** era indirizzato a chi veramente cercava una sfida in un videogioco, un gioco che ti mettesse di fronte una difficoltà risolvibile con un po' di acume. Il **Sega Genesis**, del canto suo, era più per chi cercasse giochi più **frenetici, sportivi ed immediati**: il successivo **Sonic 2**, **Shinobi**, **Stryder**, la serie di **Thunder Force**, **Streets of Rage** e **Gunstar Heroes**. Questi giochi invece hanno in comune la velocità d'azione nonché d'animazione, temi un po' più maturi e che possano coinvolgere più giovani e più facili da capire. Entrambe le console si appellavano ad una fascia di pubblico diversa nonché personalità diverse ed entrambe le compagnie diedero il massimo per compiacere il loro pubblico ideale. Consegnare un titolo in entrambe le piattaforme ai tempi era un'impresa più ardua: le due console avevano **palette di colori** diversi, **processori** diversi, **sintesi sonore** diverse e tutto ciò era ben visibile agli occhi dei giocatori. I programmatori dovevano spendere molte più ore davanti alle loro postazioni solo per poter tradurre un gioco al meglio per i possessori delle due console ma fortunatamente, ciò che veniva consegnato, era più o meno lo stesso gioco da entrambe le parti. Alcune compagnie, come **Konami** e **Capcom**, decisero invece di consegnare giochi diversi da entrambe le parti: **Konami** ad esempio consegnò sullo **Snes Super Castlevania 4** mentre sul **Genesis** consegnò **Castlevania: Bloodlines**. Il primo è un titolo più difficile, che si rifà ai classici sul **Nes**, e sul punto di vista dei controlli perfetti dopo averli imparati; il secondo invece è un titolo più facile, meno complesso nel comparto dei controlli ma più sbalorditivo sul comparto grafico, non solo per i dettagli ma anche per il fatto che mostrasse il sangue, un taboo nei **Castlevania** per **Nintendo**. **Capcom** consegnò a Nintendo nuovi titoli di **Mega Man**, come appunto il celebre **Mega Man X**, mentre per a **Sega** riservò una collezione dei vecchi titoli che i fan **Sega** potevano non conoscere. **Aladin**, sempre di **Capcom**, era un **platformer** in entrambe le console ma l'aspetto generale era ben diverso ed in questi casi vince il gioco più intuitivo e "flashy"; appunto la versione per **Genesis** è considerata la migliore.



Punto di svolta

Le cose per **Sega** giravano per il verso giusto e **Nintendo**, anche se a tentoni, si faceva sempre più spazio nel mercato dei videogiochi. Le cose per **Sega** però cominciarono a mettersi male verso la fine del 1992 più o meno parallelamente con il lancio dell'*add-on* **Sega CD**, periferica che permetteva di leggere i giochi su compact disk, all'epoca la tecnologia più potente e persino meno costosa. Nintendo vide una minaccia ma le cose non si misero male per la grande N... si misero male per **Sega**! Il **Sega CD** poteva essere un vero e proprio successo in grado di spazzare una volta per tutte lo **Snes**; quello che fu lanciato su **Sega CD** furono titoli mediocri, punta e clicca dal PC (che non si adattano bene per le console) e giochi le cui scene in "full motion video" non finivano mai. **Sega** non riuscì mai a lanciare bene il **Sega CD** e per via delle scarse vendite la **Nintendo**, che stava per ricorrere ai ripari, si tranquillizzò. Come ormai è noto, grazie ad internet, la **Nintendo** era in contatto con **Sony** e **Phillips** per costruire un nuovo *add-on* per lo **Snes** in grado di leggere i CD ma, al di là del fallimento del **Sega CD**, il progetto non andò mai ad una vera conclusione e **Nintendo** finì col lasciare alcune licenze a **Phillips** per usare alcune sue IP sulla sua nuova console, il **Phillips CDI**, e a **Sony** le basi per la **Playstation**. Vista questa debolezza **Nintendo**, nel 1993 attaccò e ricordò ai giocatori chi aveva l'hardware più potente. **Star Fox** (o **Starwing** in Europa) fu il primo vero gioco 3D casalingo e il tutto era consegnato in un'arretrata cartuccia. È vero, **Star Fox** è famoso proprio per il suo **FX chip**, componente sviluppato dalla **Argonaut Games** che permetteva l'aggiunta di un processore extra, ma **Nintendo** mostrò come la loro console riusciva a superare **Sega** in ogni aspetto. Successivamente Nintendo implementò anche la **grafica 3D prerenderizzata** per il suo **Donkey Kong Country**, presentandolo, per scherzo, come un gioco per il successivo **Nintendo 64**; dopo aver rivelato che quelle immagini invece appartenevano allo **Snes** i fan

esplosero e **Donkey Kong Country** finì col diventare uno dei giochi più venduti del 1994. In tutto questo **Sega** provò anche ad imitare queste imprese senza però raggiungere lo stesso traguardo di Nintendo. **Virtua Racing**, gioco di corse con grafica poligonale lanciato nel 1994, aveva un processore aggiuntivo nella cartuccia come **Star Fox**, il chip **SVP**; **Sega** prese la cattiva decisione di sviluppare il chip per conto loro e **Virtua Racing** finì per avere un sovrapprezzo nei negozi. **Vectorman** invece giocava sullo stesso piano di **Donkey Kong Country**, ovvero con la **Grafica 3D prerenderizzata**, ma nonostante il più veloce processore del **Genesis** permetteva un'azione più rapida **Vectorman** non fu semplicemente all'altezza della controparte. Il processo del 1993 vide l'industria dei videogiochi imputata nel processo contro la violenza nei videogiochi: **Nintendo**, grazie al neo introdotto **sistema ERSB**, si sentì libera di consegnare giochi più maturi, come il loro **Super Metroid** del 1994, più oscuro e spaventoso dei precedenti, e tal volta persino violenti, come **Mortal Kombat 2** del 1994 e l'ottimo porting di **Doom** del 1995. **Nintendo** stava battendo **Sega** al suo stesso gioco, ovvero quello di accaparrarsi il pubblico maturo e alla ricerca dello stupore. **Sega**, nonostante stesse perdendo terreno, continuava a fare uscire ottimi giochi pubblicando anche le migliori versioni di **Earthworm Jim**, **NBA Jam** ed il primo **Mortal Kombat**. Tuttavia **Sega** si diede la proverbiale "zappa sui piedi" lanciando il suo ultimo **add-on** per il **Sega Genesis**, ovvero il **32X**. Questa periferica era solamente un *add-on* che leggeva delle cartucce più avanzate con grafica a 32 bit e con un processore aggiuntivo; la scelta delle cartucce sembrò essere un passo indietro dopo la spavalda promozione dei CD ma il vero problema fu lanciare il **32X** a pochi mesi dal lancio del **Sega Saturn**, la console **Sega** per la nuova generazione e già lanciata in Giappone. Il misto fra **32X** e **Sega CD** fu un vortice che risucchiò milioni e milioni di dollari per investimenti che non portarono a nulla e che invece fecero sembrare lo **Snes** più potente che, da parte sua, non sviluppò alcun *add-on*.



La fine?

La *console war* fra **Snes** e **Genesis** finì con i seguenti numeri: 49.10 milioni di SNES venduti e 30.75 milioni di console vendute per Sega (cifre stimate). La differenza non è poca ma i fan, specialmente di **Sega**, preferiscono vedere un pari; la battaglia fra **Nintendo** e Sega degli anni 90 è ancora soggetto di dibattito e ad oggi la guerra è tutto meno che finita. Moltissimi Youtuber ancora parlano di questa battaglia, chi giornalmisticamente e chi da fan boy preferendo una parte rispetto ad un'altra. **Sega**, dopo un poco rilevante **Sega Saturn** ed un ingiustamente fallimentare **Dreamcast**, si è ritirata dal mercato delle console e oggi è un ottimo sviluppatore *3rd party* che immette nel mercato titoli validissimi come la serie di **Yakuza**, **Football Manager** e i migliaia di titoli di **Sonic**, segno che i fan non hanno mai dimenticato **Sega** e che il loro impatto sul mercato è ad oggi importantissimo. C'è chi spera un ritorno di **Sega** sulle scene del mercato hardware ma tutto questo è solamente un'utopia... alla quale però non smettiamo di credere.

[Sonic Mania](#)

Un gioco dai fan per i fan. Dopo una serie di titoli poco convincenti, **Sonic Mania** appare come il sole dopo una giornata di pioggia. Con la benedizione del **Sonic Team**, il team composto da **Christian Whitehead**, che ha dato nuova vita ai giochi **Sonic**, **Sonic 2** e **Sonic CD** su **iOS**, **Headcannon** e **Pagoda West Games** hanno decisamente dimostrato con questo titolo cosa serve per rendere un gioco del porcospino blu semplicemente eccezionale. Certo il fandom del porcospino è molto selettivo e il **Sonic Team** difficilmente riesce ad accontentare le loro richieste. La risposta sembra proprio un gioco super semplice e che si rifà alle proprie radici sul leggendario **Mega Drive**; per quanto eccellente il risultato possa sembrare, questa è comunque una sorta di contraddizione visto che il difficilissimo fandom ha sempre voluto vedere qualcosa di nuovo e innovativo... ma andiamo per gradi.



Un tuffo nel passato

La storia vede i tre classici eroi, **Sonic**, **Tails** e **Knuckles**, alle prese con il nuovo piano del **dott. Eggman**: lo scienziato, in compagnia dei suoi nuovi sgherri, gli **Hard Boiled Heavies**, ha intenzione di usare la potentissima **gemma del tempo** per viaggiare nel tempo e recuperare ciò che serve per poter dominare **Little Planet**. Una volta estratta la gemma dal terreno, **Sonic**, **Tails** e **Knuckles** (che semplicemente si stava facendo i fatti suoi sotto un albero) vengono inghiottiti dal vortice temporale sprigionato da quest'ultima, e sarà allora che la nostra avventura avrà inizio fra le zone più classiche del passato. **Sonic Mania** non è solamente un richiamo a un passato nostalgico ma è un gioco che unisce ciò che ha reso leggendaria la saga a nuove idee. Troviamo le zone più tipiche della serie, come le celebri **Green Hill Zone**, **Chemical Plant Zone** e **Oil Ocean zone**, insieme a molte altre nuove, come **Press Garden Zone** e la fantastica **Studiopolis Zone**. Ogni livello, come da tradizione diviso in due atti, è sempre originale e aggiunge sempre qualcosa di nuovo senza che questi elementi siano scontati o noiosi. La grafica è chiaramente ispirata a quella dei titoli del **Mega Drive**, migliorata con più frame di animazione e con fondali più ricchi, rotazione totale degli sprites e colori più vividi e vibranti. Il level design è perfetto e soddisfa sia chi vuole esplorare il livello più nel dettaglio sia chi invece preferisca sfrecciare dall'inizio alla fine nonché, sempre come da tradizione, premia il giocatore se si mantiene sulla parte alta del livello con più **rings**, **power up**, principalmente presi da **Sonic 3**, e ha più probabilità di finire in una delle aree bonus utili per ottenere le **Chaos Emerald** che permettono a **Sonic** di diventare **Super Sonic**. Questa area bonus si rifà a quella di **Sonic CD** in cui **Sonic** correva in un una specie di mondo in **Mode-7** e doveva rompere degli UFO sparsi per il livello; qui il concept è stato sia semplificato, mettendo solamente un ufo, sia migliorato dalle sfere blu che permettono di correre più veloce e i **rings** che serviranno per allungare il tempo a nostra disposizione per il nostro bonus. Tutto questo condito con una grafica da **Sega Saturn**: modelli poligonali semplici, ben colorati e pieni di nostalgia. Ancora come da tradizione in questo gioco passando da un **checkpoint** con più di 25 **rings** è possibile accedere all'altra area bonus: il labirinto delle sfere blu di **Sonic 3**. Chi ha una grande pazienza, e sa anche come fare apparire i **rings**, ha la strada più o meno spianata ma la novità, visto che i **Chaos Emerald** sono riservati all'altra area bonus, sta nel fatto che bisogna collezionare non solo tutte le

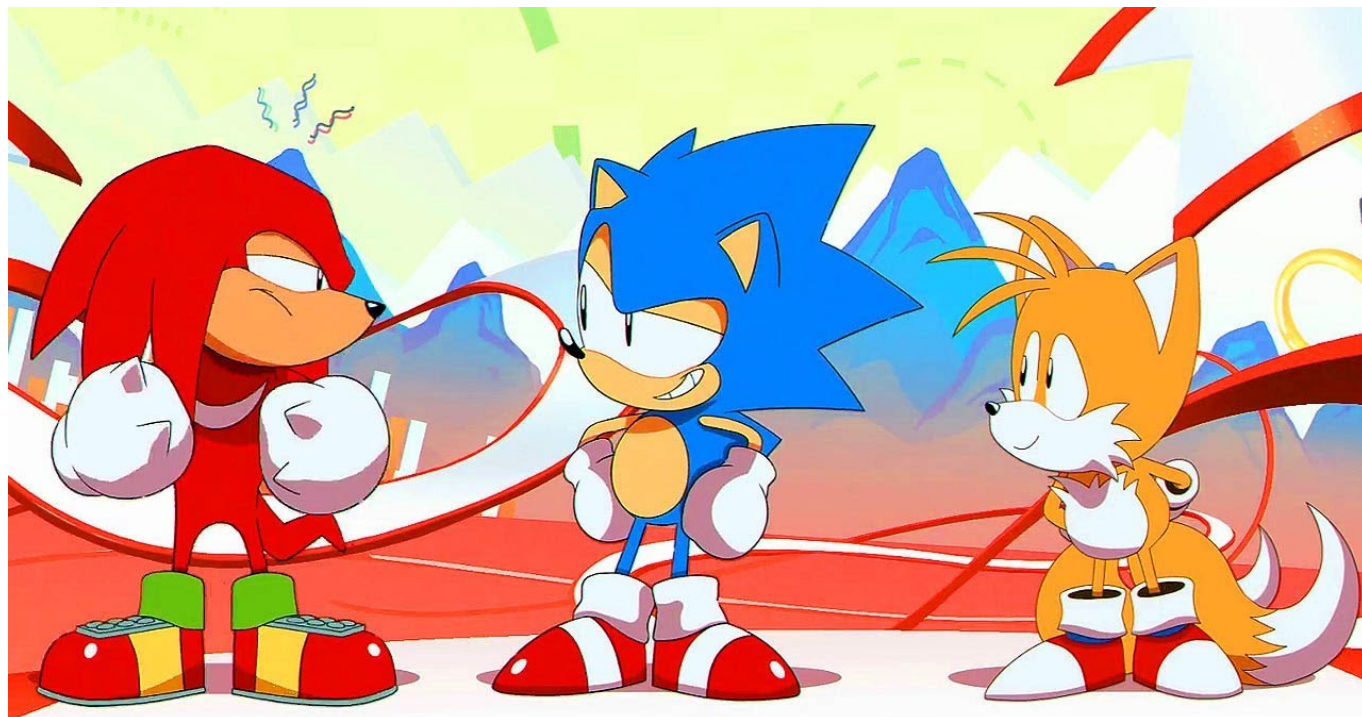
sfere blu ma anche i **rings** indicati nella parte alta dello schermo. Quando avremmo ottenuto tutte le sfere blu, e se avremmo raccolto il numero di **rings** indicato, otterremo un gettone d'argento o dorato; il numero dei gettoni permette di sbloccare gli extra del gioco come la **modalità debug** e il minigioco **Mean Bean**, praticamente una versione di **Puyo Puyo** che si rifà a sua volta al suo spin-off su **Mega Drive** in cui il **dott. Eggman** era il protagonista. Il gioco è diviso in quattro campagne, ovvero una per personaggio più una che include sia **Sonic** che **Tails** controllato dal computer o, dividendo i **joycon** (nella versione per Nintendo Switch) fra due giocatori, da un amico. Questa avventura sarà accompagnata dalla magistrale colonna di **Tee Lopes** che si alterna fra i temi classici della serie e pezzi inediti, fra strumenti digitali e **sintesi FM** usata anche per dar vita agli effetti sonori.



«You're too slow»

Sonic Mania è decisamente una lettera d'amore rivolta a tutti i fan della serie ma forse questo potrebbe far desistere qualche giocatore alle prese per la prima volta con un titolo della saga. Non tutti forse sono in grado di comprendere gli easter egg e i cameo netti per i più devoti fan di Sega, come quei cartelli wanted nella **Mirage Saloon Zone**, l'insegna "Pinkbot" in **Studiopolis Zone** che richiama **Streets of Rage** su **Mega Drive**, il furgoncino "Hornet" che richiama **Daytona Usa**, la boss battle di **Chemical Plant Zone** che non è altro che un livello del già citato spin-off **Dr. Robotnik Mean Bean Machine** per **Mega Drive**, una boss battle che in sé è un intero easter egg! **Sonic Mania** è una vera e propria enciclopedia **Sega**, un titolo decisamente per i più nostalgici ma non per questo merita di passare inosservato dai giocatori più casual; con la giusta apertura mentale, **Sonic Mania** risulterà, come molti altri platform in questo stile, un gioco divertentissimo, dai controlli intuitivi, attuale e difficile al punto giusto. Il **retrogaming** ormai va di moda e alcuni giochi sono semplici richiami a un passato ormai andato, ma non questo. Vedete **Sonic Mania** come uno **Star Wars EP 7: The Force Awaken**: un modo per mandare avanti una serie i cui fan erano rimasti con l'amaro in bocca, un dare ai fan qualcosa di nuovo pur restituendo tutto quello che

avevano reso grandi i precedenti titoli creando così un equilibrio perfetto. I diversi contenuti garantiscono ore e ore di gioco che ci riporteranno indietro nel passato ma ci terranno comunque ancorati in un presente ancora vivissimo e tutto da giocare. Un gioco come questo, ai tempi degli anni neri di **Sega**, avrebbe forse salvato l'ex gigante che ha avuto la possibilità di mettere in ginocchio **Nintendo**. In poche parole: «**To be this good takes AGES**»!



[SN30 e SF30 Pro Controllers per Switch già disponibili per il pre-order](#)

Sono già ordinabili SN30 e SF30, i Pro Controllers per Switch modellati rispettivamente sui design dei controller originali del **Super Nintendo** americano e del **Super Famicom**. Entrambi vantano un set di tasti completo con levette analogiche pressabili, croce direzionale **D-Pad**, vibrazione, **motion control**, bluetooth, batteria ricaricabile, tasto home, tasto screenshot e un connettore USB-C. Sono compatibili con **Nintendo Switch, Windows, Mac e Android**.

In aggiunta a questi pad, la **8Bitdo** sta per lanciare uno speciale accessorio attaccabile a quasi tutti i modelli di smartphone per poterli trasformare nella console portatile perfetta.

Anche se ovviamente non siamo ancora riusciti a mettere le mani su queste meraviglie, sappiamo già che i controller della **8Bitdo** sono qualitativamente incredibili e questi, per soli 49,99\$, potrebbero risultare una delle migliori opzioni per l'acquisto di un pad wireless.



[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.
-

Svelato il misterioso progetto UFO 50

Se vi stavate chiedendo a cosa alludessero tutti gli hashtag [#UFO50](#) recentemente apparsi sui profili twitter di moltissimi sviluppatori indie, potete finalmente trovare la vostra risposta: **UFO 50** è una collezione di cinquanta videogame a cura di 5 sviluppatori indipendenti, in arrivo nel 2018.

All'interno della collezione troveremo shooter a scorrimento laterale, platform, puzzle game, dungeon crawler e giochi sportivi sia in single che in multiplayer.

Derek Yu, il creatore di *Spelunky*, pubblicherà la raccolta il prossimo anno, dapprima su PC. Insieme a lui gli altri developer **Suhrke**, **Perry**, **Hubans** e **Fumoto**, rispettivamente autori di *Downwell* (questo mese presente sul PS+), *Ridiculous Fishing*, *Time Barons*, *Scorpulak* e *Madhouse*.

Stando a quanto dichiarato sul sito ufficiale, la collection comprenderà titoli in stile retro "tutti creati negli anni '80 da una compagnia fittizia, oscura ma avanti coi tempi" che saranno accomunati da "un'unica palette di 32 colori e altre restrizioni che abbiamo deciso di inserire per dare un feeling più autentico".

Lo sviluppatore tiene inoltre a precisare che i 50 titoli non saranno minigame ma **giochi completi**, anche se leggermente più brevi dei classici a 8-bit degli anni ottanta e che ci accompagneranno per oltre **100 ore di gioco**.

Un primo sguardo ad Ataribox

Con un comunicato ufficiale **Atari** ci ha svelato le prime immagini della console di prossima uscita: **Ataribox**, che possiamo trovare in due versioni, una con rifiniture in legno e il logo in bianco, l'altra in nero e il logo in rosso.

Le immagini mostrano anche il retro della console, con l'uscita HDMI e gli ingressi 4xUSB e SD. Sulla console gireranno sia giochi classici che quelli attuali, ma non sono ancora note le specifiche tecniche e il prezzo.