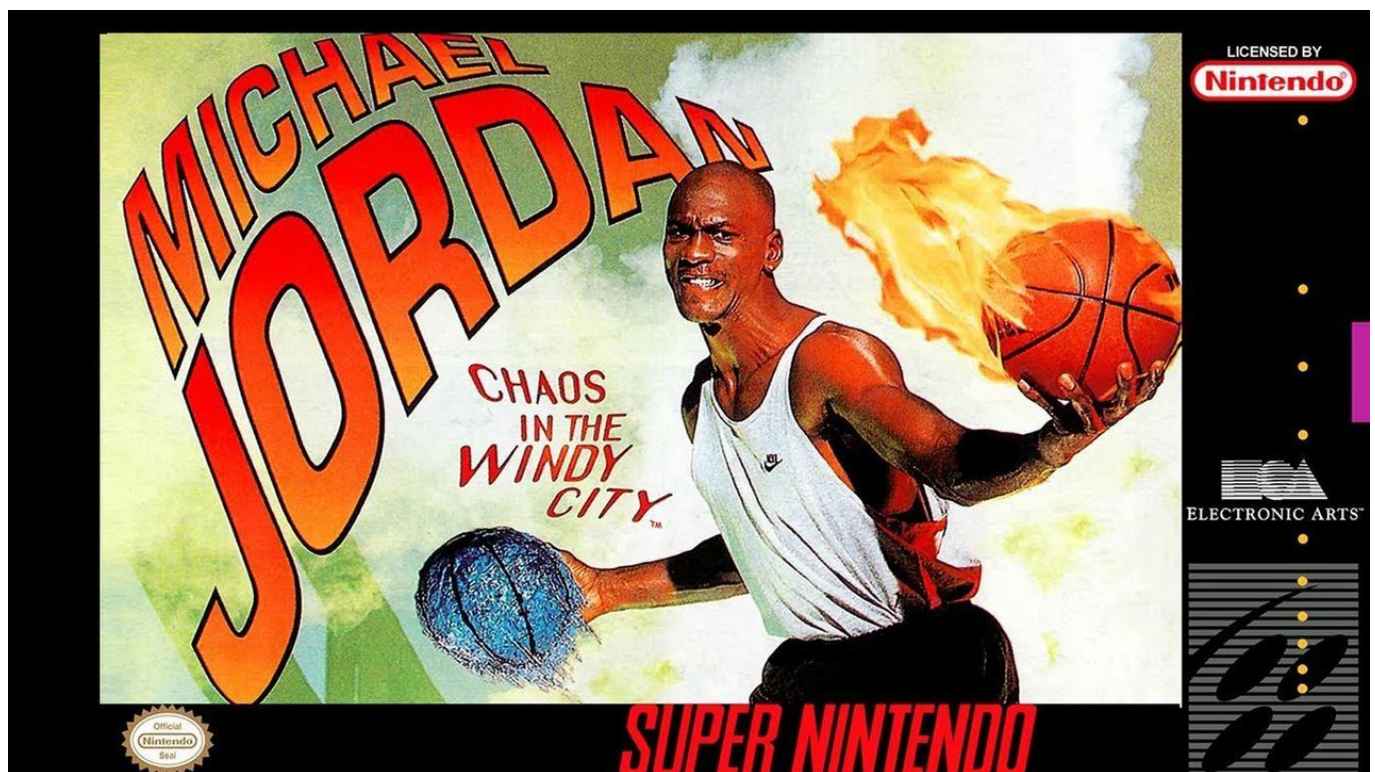


# Dusty Rooms: le celebrità nei videogiochi

**Super Mario, Link, Lara Croft, Master Chief, Nathan Drake, Crash Bandicoot**, tutti personaggi in grado di venderti una console, persino con uno spin-off... Puzzle! Tuttavia, vi era un tempo in cui non a tutti piacevano i personaggi fittizi, in cui si diceva: «Interessante... Ma a questo gioco manca qualcosa». Per compensare queste mancanze nei videogiochi, alcuni imprenditori poco laboriosi pensavano che pagare qualcuno per farlo apparire nel proprio gioco garantisse delle entrate e perciò, a oggi, abbiamo una marea di titoli sponsorizzati dalle celebrità che trasudano di tempi andati e persi per sempre (in alcuni casi, meglio così). Partendo dagli albori, daremo uno sguardo ad alcuni di questi “interessanti” giochi; è difficile mapparli con precisione (tanto quanto tracciarne l’inizio) per cui faremo del nostro meglio per risultare esaustivi. Se ce ne dimentichiamo qualcuno fatecelo presente - con garbo - nei commenti! I titoli che prenderemo in considerazione sono quelli in cui un personaggio celebre sia presente all’interno del gioco interpretando se stesso e non personaggi fittizi per cui potrebbe essere famoso (esempio: un gioco della serie **Indiana Jones** non è un gioco che include **Harrison Ford**, neanche nel caso in cui l’attore originale doppi il personaggio da lui interpretato).



## Gli anni '80

Che ci crediate o no, la pratica di schiappare un personaggio famoso in un software esiste sin dagli albori dei videogiochi. Stando a qualche ricerca, si potrebbe tracciare un inizio con **Pelé's Soccer** del 1980 per **Atari 2600**. Già chiarissimo l'intento dei programmatori a far più soldi possibili con un software non fantastico ma sponsorizzato da un leggendario calciatore; è vero che su **Atari 2600** bisogna attivare un po' l'immaginazione e, il gameplay di molti giochi, soprattutto gli sportivi, era in uno stadio particolarmente primitivo. Nessuno, ha ancora capito quale sia Pelé in quel gioco.

C'erano due squadre, composte da tre giocatori ciascuno, e perciò è difficile credere che tutti i giocatori siano la celebrità che sponsorizza il gioco; è per questo che alcuni, a oggi, dicono scherzosamente che **Pelé** sia la palla! È giusto dire che solitamente i giochi sportivi sponsorizzati erano per lo più buoni come le serie di **Tony Hawk's Pro Skater** e **Colin McRae Rally** (ancora viva sotto il rebranding **Dirt**), il particolare **Mike Tyson's Punch Out!!** e i diversi titoli arrivati su [Sega Mega Drive al lancio](#). A ogni modo, lasciamo perdere lo sport, visto che è un argomento fin troppo vasto, e torniamo di nuovo ai tempi di **Pelé's Soccer** per parlare di un altro tipo di celebrità.



Prima del popolare **Michael Jackson's Moonwalker**, i **Journey**, popolarissima band degli anni '70-'80, finirono su un gioco per **Atari 2600** chiamato **Journey Escape** basato sul loro più recente album, intitolato, appunto, **Escape**. Lo scopo del gioco era portare i membri della band e il loro cachet della serata a bordo del loro tour-bus, che era in realtà un'astronave a forma di scarafaggio, evitando fotografi, promoter senza scrupoli e groupies, facendoli aiutare dai *roadie* a forma di *Kool-aid* (qualcuno non ci stava con la testa quando hanno programmato questo gioco, eh si...); il loro brano **Don't Stop Believin** era reso col primitivo chip sonoro dell'**Atari 2600** ma fortunatamente i **Journey** poterono riproporre i loro brani col nuovo gioco arcade del 1983 (intitolato semplicemente **Journey**) che mostrava più chiaramente i membri della band che dovevano andare alla ricerca dei loro strumenti (e non di certo evitare le groupies, cosa a cui nessuna band avrà mai rinunciato!).



Un'altra band diventò iper-popolare negli anni '80 e, come i **Journey**, ebbero il loro videogioco su licenza. **Frankie Goes to Hollywood**, nome del gioco per i principali computer degli anni '80 che promuoveva l'omonima band dance rock, era una sorta di avventura grafica con una distinta componente puzzle; l'obiettivo del gioco era raggiungere il tanto discusso "**Pleasuredome**" raccogliendo dei punti amore, sesso, guerra e fede ma consegnando prima un assassino alla giustizia. Insomma, un gioco veramente strano ma che incarnava quasi perfettamente l'eccentricità della band. Spettacolari inoltre le versioni [Syd](#), ascoltabili dunque nel **Commodore 64**, dei loro successi **Welcome to the Pleasuredome**, **Relax**, **Two Tribes** e l'intro **The World is my Oyster**. Direi imperativo se siete fan di questa band!



Ma lasciamo perdere la musica per un momento e concentriamoci su **Chuck Norris Superkick**, gioco per **Atari 2600**, **Colecovision**, **Commodore 64** e **Vic-20**. Questo fantastico titolo della **Xonox** vi mette nei panni dell'uomo più virile al mondo per far sì che gli sciagurati che osano attaccare **Chuck Norris** capiscano chi è che comanda anche nel mondo dei videogiochi! Il titolo non è ispirato a nessun film, ma il fatto che si giochi nei panni del glorioso **Chuck** basta già da sé; procuratevelo altrimenti **Chuck Norris** verrà a casa vostra sfondando il muro con un calcio volante!

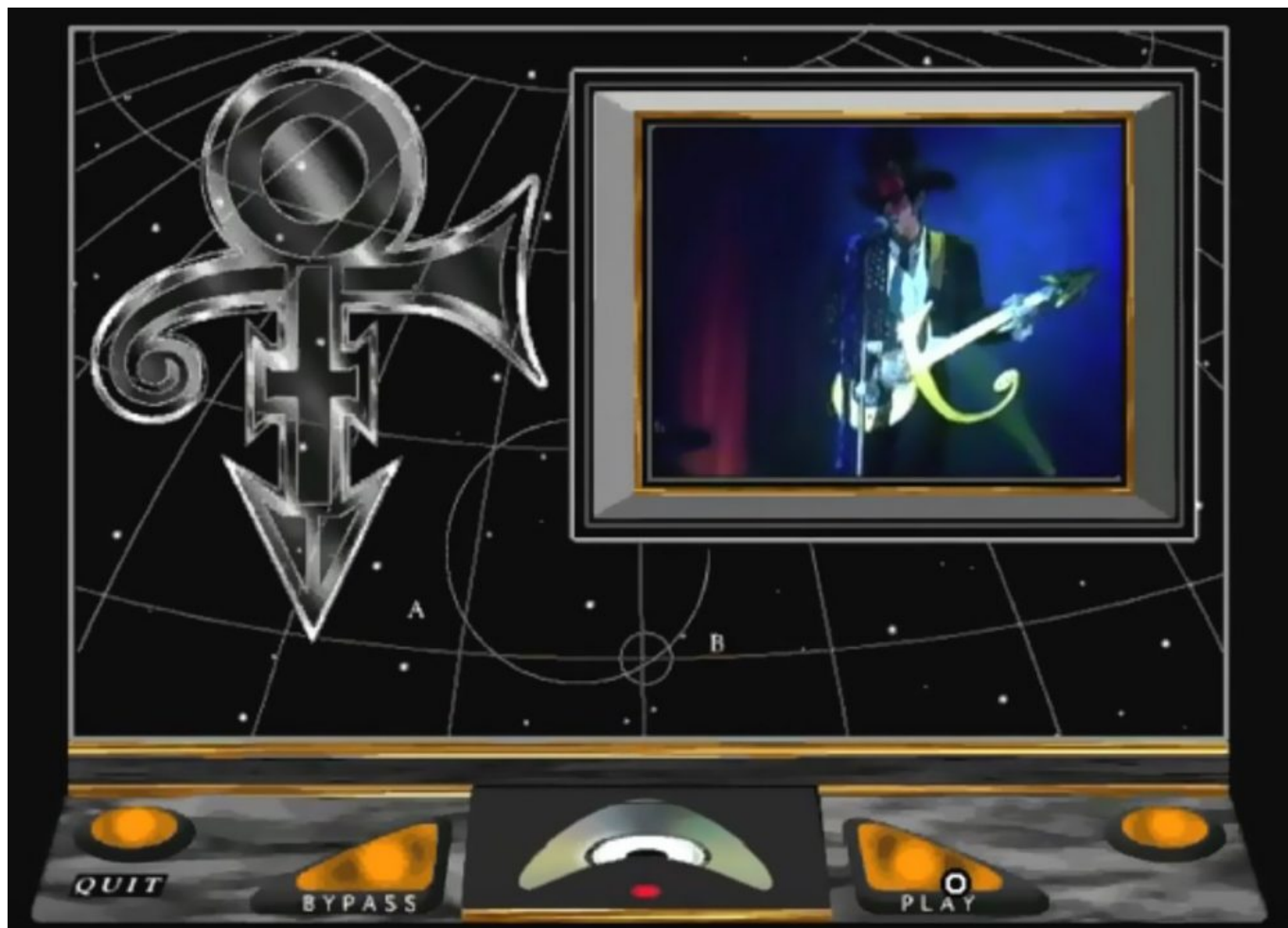


## Gli anni '90

La strategia di **Sega**, con la sua nuova console 16-bit, era quella di appellarsi a un target più maturo, e chi incarnava quello spirito di ribellione tipica degli anni '90 meglio dell'iconico cantante **Michael Jackson**? **Michael Jackson's Moonwalker** uscì per prima in versione arcade ma fu con il rivisitato porting su **Mega Drive** che divenne un titolo leggendario (a modo suo). I controlli erano buoni, l'atmosfera si ricollegava direttamente all'omonimo film e il gameplay era tanto semplice da poter essere giocato persino da coloro che non avevano mai toccato un videogioco prima d'ora, anche vostra sorella che vi chiedeva in prestito i vinili di Michael Jackson e ve li restituiva graffiati. Era possibile colpire e far fuori intere orde di nemici con calci e pugni (con una sfumatura prettamente "Jacksoniana"), col cappello, con le piroette ma soprattutto coinvolgendo gli sgherri di **Mr. Big** a danzare fino alla morte a suon di **Smooth Criminal**, **Beat it**, **Bad** e **Billy Jean**! L'obiettivo di ogni livello era ripulire ogni schermata dai nemici e andare alla ricerca di un certo numero di bambini ma, per quanto semplice, era un gioco abbastanza avvincente e divertente... E no, nessuna battuta su **The King of Pop** e i bambini!



Anche se alcuni dicono che la faida fra **Michael Jackson** e **Prince** sia infondata, qualche anno dopo il rilascio di *Moonwalker* l'autore dell'iconica *Purple Rain* rilasciò, puta caso, il suo personalissimo gioco su **Windows** e **Mac**. *Prince Interactive* era un punta e clicca alla *Myst* in cui il giocatore doveva collezionare i cinque frammenti del simbolo di **Prince** (chi conosce l'artista sa di cosa stiamo parlando) fra le diverse stanze dei suoi personalissimi **Paisley Park Studios** risolvendo dei puzzle più o meno completi; un gioco abbastanza semplice e che a oggi è solo uno dei tanti strani giochi **in Full Motion Video** che spopolavano su **PC**, **3DO** e **Sega CD**. Nel caso in cui la sua autopromozione tramite questo videogioco non fosse abbastanza, all'interno in una delle stanze era possibile fare partire delle clip in cui musicisti del calibro di **Eric Clapton**, **Little Richard** e **Miles Davis** parlavano della loro esperienza con **Prince**; una vera e propria agiografia videoludica!



Ad ogni modo, i giochi dei rispettivi **Michael Jackson** e **Prince** coinvolgevano, in un certo senso, il loro animo musicale nel gameplay; fu così che la **Midway** pensò di inserire gli iconici **Aerosmith** in un contesto che rispecchiava quella voglia di casino tipica dei loro pezzi, ma che con la loro musica centrava ben poco! Un governo corrotto, nel futuristico anno 1996, mette al bando la cultura giovanile, inclusi musica, televisione, riviste e videogiochi; toccherà a noi dunque salvare gli **Aerosmith** (la missione più importante a cui pensare in tempi di crisi del genere) a colpi di mitragliatrice e CD esplosivi (avete capito bene) in **Revolution X**! Il gioco era uno shooter in stile **Virtua Cop** o **Time Crisis**, con una forte componente **FMV**, uscito originariamente in versione arcade prima che alcuni programmatori avessero la rivoluzionaria idea di togliere la compatibilità con le *light gun* casalinghe su **Super Nintendo**, **Sega Mega Drive**, **Saturn** e **Sony PlayStation**; e menomale che gli **Aerosmith** cantavano **"I don't want to miss a thing"**!



## Il peggiore

Ci sono ancora una marea di giochi sponsorizzati dalle celebrità come *Bad Day on the Midway* dei **Residents**, la misteriosissima band Avant-Rock, *Spice World* delle **Spice Girls**, il first person shooter *Psycho Circus: the Nightmare Child* dei **Kiss**, *Ed Hunter* degli **Iron Maiden** e molti altri. Tuttavia, vorremo finire questa carrellata anni '90 con il più iconico in termini di bruttezza: abbiamo visto che i giochi finora discussi avevano sempre qualcosa di pertinente con la celebrità o la band proposta nel gioco; il gioco di cui parliamo invece è un puro volo pindarico, impossibile immaginare come si possa aver collegato il giocatore di basket **Shaquille O'Neal** con il **Kung Fu**. Ovviamente stiamo parlando dell'infimo *Shaq Fu*, un picchiaduro che include dei personaggi fittizi in un mondo di fantasia... e **Shaquille O'Neal**! Il gioco non solo è una delle peggiori trovate commerciali mai concepite nella storia dell'umanità, ma anche uno dei peggiori giochi mai creati in termini di gameplay e controlli. Pensate che esiste un apposito [sito](#) creato appositamente per distruggere ogni singola copia di *Shaq Fu*, sia per **SNES** che per **Sega Mega Drive**. Tuttavia, il culto di questo gioco su internet ha permesso nel 2014 di lanciare il Kickstarter per *Shaq Fu: a Legend Reborn*, progetto che è stato finanziato con successo e che ha visto il suo rilascio proprio pochi giorni fa. Evidentemente, le cose alla fine sono girate per il verso giusto per **Shaquille O'Neal**!





## E oggi?

Oggi i giocatori sono fin troppo svegli e un gioco del genere, buono o cattivo che sia, non sopravviverebbe alle ire degli utenti di **Reddit**, **Twitter** e **Facebook**. A ogni modo, non troppo tempo fa abbiamo comunque visto dei bei party game che si sono saputi distinguere e hanno offerto ai giocatori tante belle ore di gioco: parliamo ovviamente dei titoli tematici di **Guitar Hero** direttamente pubblicizzati dalle band (vedi **Guitar Hero: Aerosmith**, **Guitar Hero: Metallica**, etc...), **Beatles & Green Day: Rock band** e **Singstar** che ha visto persino la promozione dell'italianissimo **Vasco Rossi**.

La storia di **Shaq Fu: a Legend Reborn** ci insegna che tutto è possibile e perciò, chissà, magari presto vedremo giochi assurdi come **Al Bano in Wonderland**, **Sgarbi Fu** oppure un **Leisure Suit Silvio!**

---

# 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.

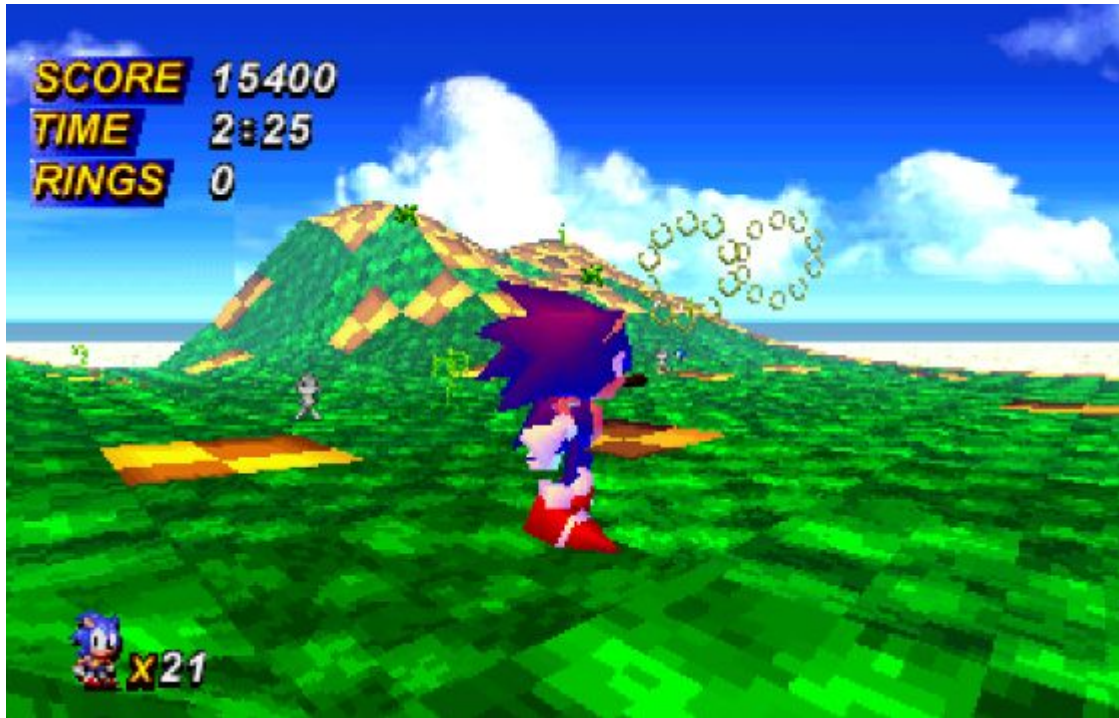
Il progetto si avviò verso una fase più definitiva: il **Team-B**, il cui capo **Chris Coffin** sarebbe diventato il nuovo lead programmer, avrebbe condotto il resto del progetto (che assunse la nuova denominazione "**Project Condor**") e questo sarebbe dovuto essere pronto per Natale, in tempo per competere 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 rotoscopici 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 sezioni 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 management**” 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 danneggia). 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.

---

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

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

Una delle saghe di cui si sente di più la mancanza, e una fra le più amate degli appassionati degli **SHMUP**, è certamente **Thunder Force** di **Technosoft**, un developer che regalò ai giocatori molti shooter come **Herzog Zwei, Hyperduel** e **Blast Wind** ma anche altri titoli come **Devil's Crush**, che era un gioco **pinball**, e **Nekketsu Oyako**, un **beat 'em up**; a ogni modo, **Thunder Force** era certamente il loro franchise di punta, una saga di titoli in grado di dettare legge sul fronte degli **SHMUP** e uno di quei tanti titoli della libreria del **Sega Mega Drive/Genesis** in grado di far voltare la testa ai possessori del **Nintendo Entertainment System** e persino **Super Nintendo**.

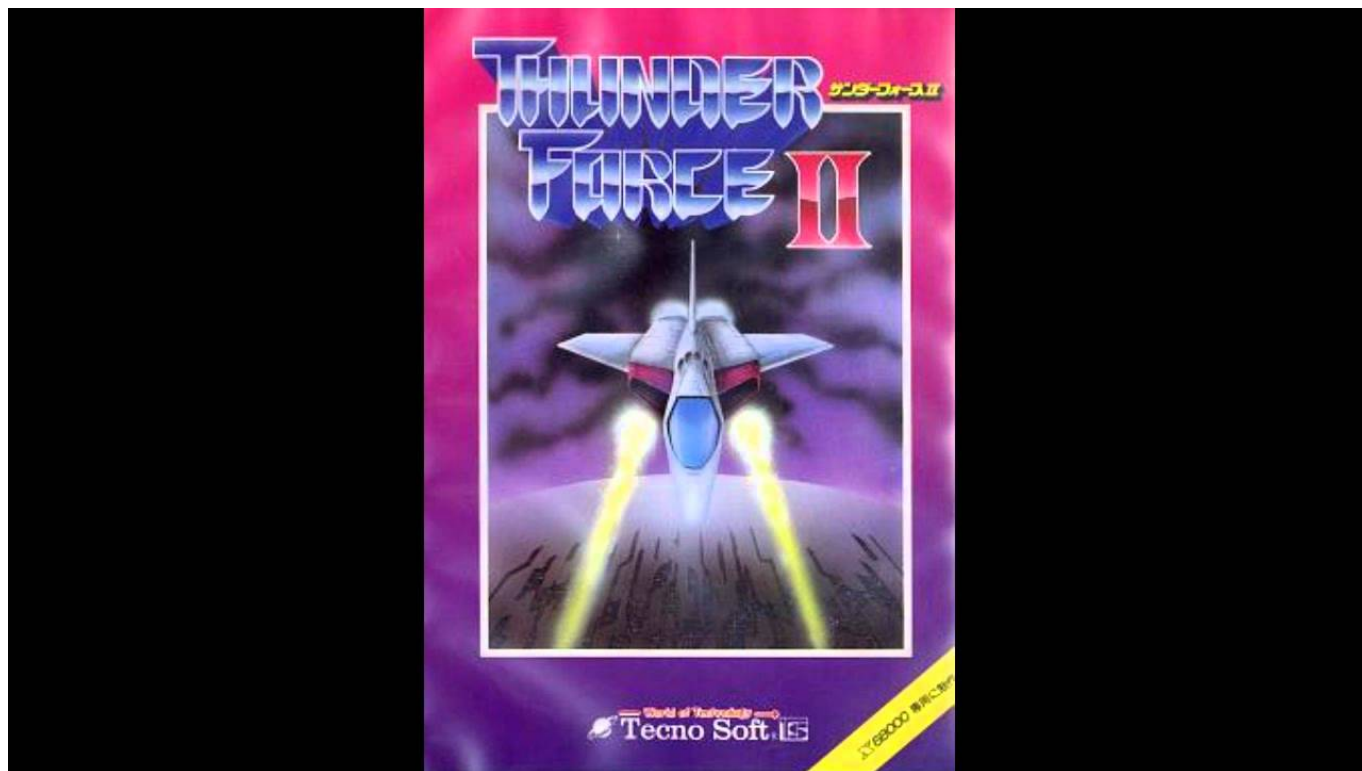


## Le umili origini e il Mega Drive

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

Quattro anni dopo arrivò il sequel *Thunder Force II*, prima sul (fantastico) computer giapponese **Sharp X68000** e poi su **Sega Mega Drive**, dove in Nord America fu inserito nella linea dei titoli di lancio. L'arrivo sulla console 16-bit fu molto importante non solo perché la saga arrivò ai giocatori di oltreoceano ma anche perché **Technosoft** fu uno dei primi *developer* a firmare per **Sega** ed erano pronti a evidenziare tutte le grandi caratteristiche del **Mega Drive**. Il titolo introdusse tantissime novità che caratterizzarono la saga di fronte alla spietata concorrenza delle altre case videoludiche: gli stage **top-down** vennero affiancati da degli stage **sidescroller** tradizionali (alla *Gradius*), venne inserito il sistema di power up tipico della saga ma soprattutto il nuovo timbro caratteristico dell'audio e delle composizioni (su uno stile molto rock/metal) contribuì a dare al gioco una colonna sonora, per l'epoca, spaventosa. La strategia chiave del gioco, ma più precisamente di tutta la saga, si cela soprattutto nel **tirar fuori le giuste armi nel momento più propizio**: come ogni **SHMUP** che si rispetti, in *Thunder Force II* bisogna collezionare i **power up** in volo ma, a differenza di molti altri titoli simili, tutti rimangono disponibili al giocatore ed è dunque possibile risSelectedarli, durante il gameplay, a seconda della situazione che ci viene posta davanti; ogni arma, che variano a seconda del tipo di gameplay, ha i suoi pregi e difetti e pertanto conoscere ogni singolo power up (e dunque icona del gioco) è essenziale per gestire ogni tipo di situazione anche perché, se verremo colpiti, perderemo ogni power up collezionato ripartendo col pattern d'attacco base. Le due versioni sono semi-identiche ma preferire l'una o l'altra è questione di gusti personali: la versione per **Sharp**

**X68000** ha una grafica migliore, delle cutscene di presentazione, qualche power up in più e alcune clip vocali tagliate dalla versione per **Mega Drive** (come la famosa: «Shit!»); la seconda presenta degli stage *sidescroller* più ampi in larghezza, qualche arma esclusiva, una difficoltà più abbordabile e, a oggi, è possibile reperirlo con più facilità. Dopo un inizio un po' sottotono il nuovo titolo della **Technosoft** era decisamente più definito e l'occidente accolse più che positivamente **Thunder Force II** (seppur nessuno giocò mai al primo titolo) rimanendo affamato per un nuovo titolo.



## Thunder Force III e l'arrivo nelle arcade

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

Il successo di **Thunder Force III**, sempre fortemente caratterizzato dalle "sonorità **Technosoft**", fu tale da ricevere un porting per il mercato arcade che prese il nome di "**Thunder Force AC**", il primo titolo della compagnia per le sale giochi. Questo titolo era più o meno un porting della versione per **Mega Drive** ma furono cambiate alcune cose come l'interfaccia grafica per la selezione dei **power up** e i punteggi (che adesso si trovavano in basso) e due stage che furono ridisegnati e accompagnati da nuovi brani; **Thunder Force AC** uscì più in là per **Super Nintendo** con il nome di **Thunder Spirits** ma il porting che ne uscì fu problematico e certamente non all'altezza né del cabinato né dell'originale per **Mega Drive**. Il gioco soffriva di rallentamenti quando le schermate erano troppo "affollate" (chiamarli cali di framerate è errato per questo tipo di console) e, nonostante il superiore chip sonoro, non riuscì a restituire le sonorità tipiche della saga; titoli come questo confermarono con più decisione che lo **SNES** era, sì, una macchina superiore al **Mega Drive** ma il suo processore ([più lento rispetto alla concorrenza](#)) non riusciva a restituire l'azione frenetica tipica degli **SHMUP** e pertanto la console **Sega** ne ospitò diversi, uno più bello dell'altro. La

migliore versione casalinga è indubbiamente quella per **Mega Drive** e **Thunder Force III** rimane a oggi uno dei migliori **shoot 'em up** per il sistema.

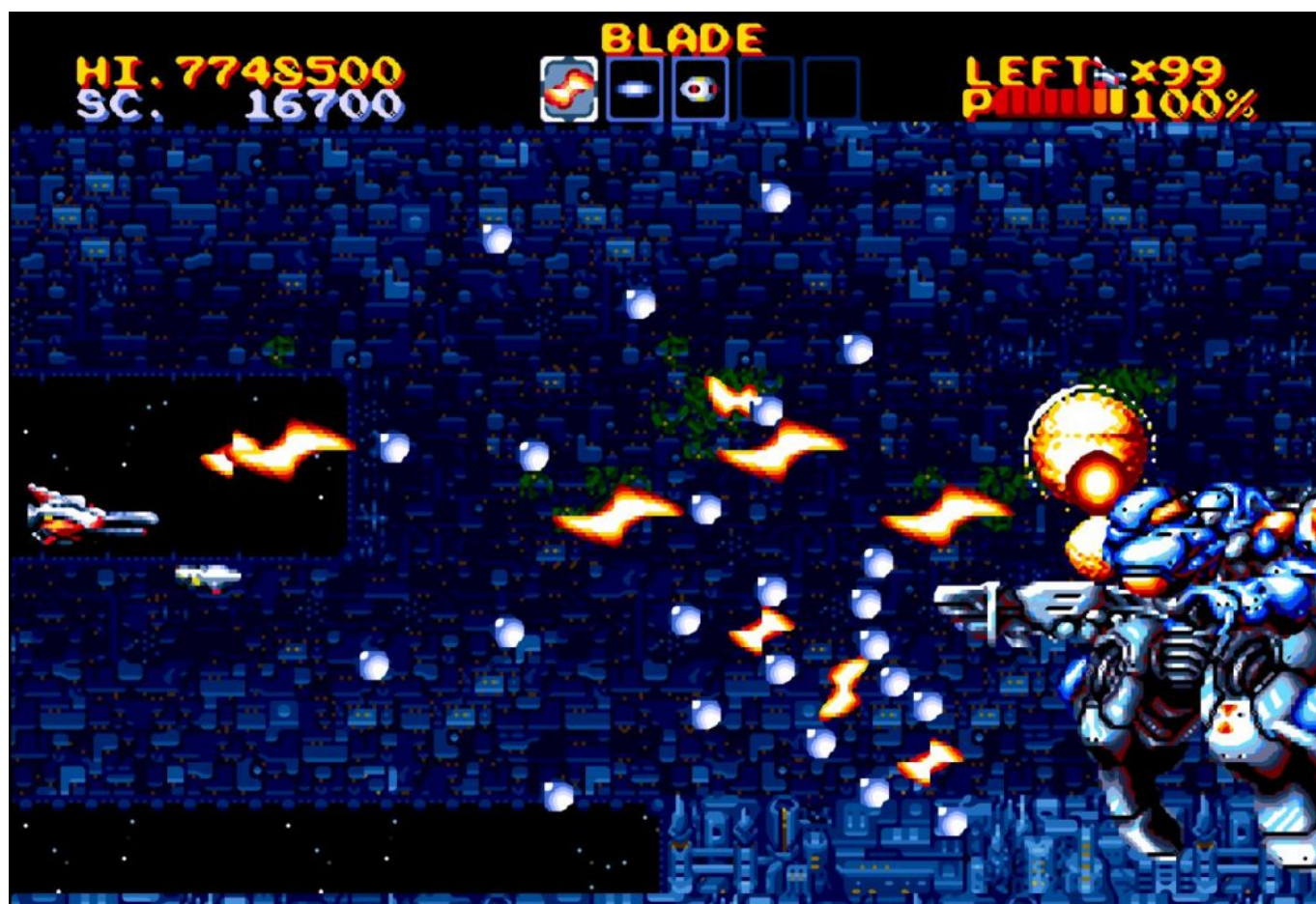


## L'eccellenza di Thunder Force IV

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

**Thunder Force IV** non fu un gioco soltanto un gioco impressionante in termini di potenza ma anche in termini di gameplay, in quanto presenta, probabilmente, i livelli più belli della serie e una nuova arma che si ottiene dopo il livello 5, e anche in termini di storytelling in quanto la scena finale lasciò i fan della saga nel dubbio più totale in quanto non si capì esattamente cosa successe al **Rynex**, la nave pilotata dai giocatori, al termine della cutscene di chiusura. Secondo molti, anche tenendo conto delle specifiche dell'hardware e delle tecniche utilizzate per svilupparlo, questo titolo rappresenta il punto più alto della serie; l'unica pecca di questo gioco, circoscritta solamente per il mercato Nord Americano, è il cambio del titolo in **Lightening Force: Quest for the Darkstar**,

scritto per altro con un errore ortografico (la grafia corretta è "lightning"), e perciò, nonostante le ottime recensioni e riscontri nei negozi, pochi fan sapevano che questo titolo era in realtà il sequel di *Thunder Force III*.



## Il salto al 3D

Con l'arrivo del **Sega Saturn**, prima di rilasciare il successivo episodio della saga, **Technosoft** decise di rilasciare nel 1996, in Giappone, una bellissima collezione, divisa in due volumi, contenente tutti i titoli della serie (escluso il primo): *Thunder Force Gold Pack 1* conteneva *Thunder Force II* e *III*, mentre il *Gold Pack 2* conteneva *Thunder Force AC* e *VI*. Il nuovo *Thunder Force V*, uscito nel 1997 per la console 32-bit di Sega, fu il più profondo in termini di storyline: il **Rynex** vagò per secoli nello spazio in condizioni critiche e fu trovato da dei terrestri che ripresero il controllo della nave grazie a un'intelligenza artificiale sulla luna che, più avanti, si sarebbe ribellata e avrebbe dichiarato guerra alla terra. In termini di gameplay fu introdotta una bellissima nuova arma chiamata "**Free Range**" e la possibilità di mandare il propri power up in "**over weapon**", rendendoli temporaneamente più potenti ed efficaci rispetto alla loro forma base. La maggior parte degli elementi sullo schermo, soprattutto la nave pilotata e i nemici, furono resi in 3D ma il gioco mantenne il suo stile 2D e ciò lo rese impopolare di fronte al nuovo scenario videoludico più interessato in giochi esplorabili in tre dimensioni; neppure la versione per la più popolare **Sony PlayStation**, rilasciata l'anno successivo in tutto il mondo, sembrò attecchire con i fan, specialmente con i più casual di cui solitamente la saga riusciva ad attrarre facilmente a sé. *Thunder Force V* è un titolo a ogni modo solidissimo e la sua colonna sonora è fra le più spettacolari della sua saga, specialmente grazie supporto ottico che permise una qualità audio

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



## Un ritorno sottotono e tardivo

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

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





## Nuovi propositi

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

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



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

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



## L'evoluzione della scena del retrogaming

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

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

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



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

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



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



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

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

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

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



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

---



# Dune II: tre regole per un buon videogame su licenza

«Creare videogiochi è un lavoro difficile. Molto di ciò che facciamo richiede un salto nel buio. Dobbiamo immaginare il gameplay, la tecnologia con cui il videogioco prenderà vita. Immaginare gli scenari e i suoni che meglio trasmetteranno il gioco nella sua interezza al videogiocatore»

Così esordisce **Tomas Rawlings**, *Design Director* per **Auroch Digital** su [Gameindustry.biz](http://Gameindustry.biz). Durante il corso dell'intervista afferma che vi sono diversi punti critici in cui è facile sbagliare durante la creazione di un videogioco ma, una volta che si è riusciti nell'intento, il risultato appaga tutti gli sforzi e crea una sorta di "magia". Ma come si riconosce questa magia? Ce ne si accorge quando si è completamente assorti nel videogioco tanto da dimenticare il mondo esterno, cioè quando il gioco diventa il proprio mondo.

Racconta di quando era giovane e di quando scoprì il videogioco **Dune**, tratto dal romanzo fantascientifico di **Frank Herbert**, così come l'omonimo film di **David Lynch**. Allora decise di dedicarsi 20 minuti a questo gioco, giusto per conoscerlo, ma dopo che lo provò passò l'intera nottata e parte della successiva giornata a giocarci; ma perché questo preambolo? Per spiegare meglio la sua idea di immersione nel gioco e per rafforzare il concetto decide di raccontare il gioco.

## Dune

**Dune** è un gioco incentrato su una risorsa limitata, chiamata **Melange**, che permette viaggi a velocità superiori della luce, ma molto rara e costosa, quasi un'allegoria del petrolio nel mondo moderno. La **Melange** si può trovare solo in un pianeta chiamato Dune, caratterizzato anche da enormi vermi che rendono un azzardo la raccolta di questa risorsa. Il controllo del pianeta è dato a turno a varie casate che dividono le quote della risorsa come meglio credono, preoccupati solo che questa spezia sia in circolo, ma non a come ci si arrivi.

Rawlings spiega, che questo gioco può essere considerato uno dei primi strategici in tempo reale, avendo al suo interno molte innovazioni che oggi sono alla base degli strategici che vanno per la maggiore, tra cui **League of Legends**, **Dota 2**, **Clash Royale**. Queste innovazioni spaziano dal controllo diretto delle risorse all'albero della tecnologia.

## Le tre regole

Andiamo però alla parte saliente dell'articolo, le tre regole cardine che un buon gioco deve

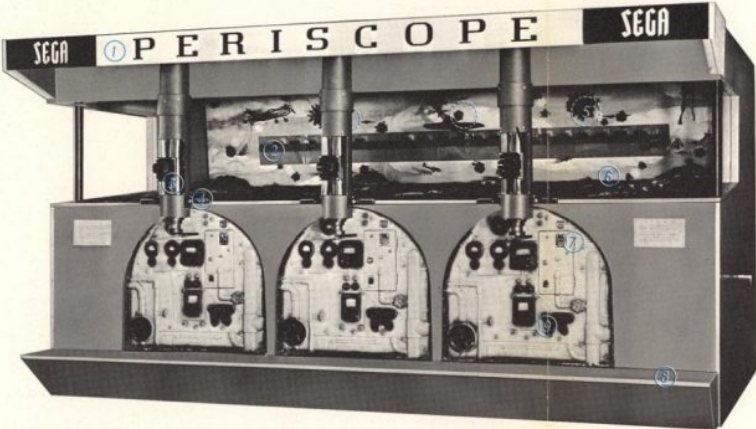
rispettare: **Rawlings** parte dalla regola che può sembrare la più banale e facile da seguire in cui semplicemente, **un gioco deve essere un buon gioco, deve essere ben strutturato** e, come terza regola, **riesca a coinvolgere il giocatore** facendolo diventare parte del gioco stesso, vivendo l'esperienza da una prospettiva personale. Tutto ciò scaturisce da un'IP originale, equilibrata e con ben integrate nuove meccaniche di gioco.

## Sega History

Come **Nintendo**, le radici di **Sega** si pongono in un'epoca pre-gaming. Contrariamente a quanto si possa pensare, Sega era all'inizio una compagnia americana: fu fondata negli anni '50 a Honolulu e il suo obiettivo era provvedere all'intrattenimento dei militari dell'esercito americano. I loro prodotti principali erano slot machine, cabine fotografiche ma soprattutto **giochi elettromeccanici**. In uno scenario in cui ancora i videogiochi su schermo non esistevano **Sega**, negli anni '60, produsse **Periscope**, un gioco elettromeccanico considerato da molti un pilastro sul quale si sarebbe costruita intorno l'intera scena arcade. **Periscope**, insieme ad altri titoli come **Duck Hunt** e **Missile**, attrassero l'interesse di un gruppo di investitori giapponesi che presto investirono nella compagnia e comprarono grossa parte degli asset.

**SEGA PERISCOPE**

CONTINUOUS ACTION ◊ EYE CATCHING APPEAL



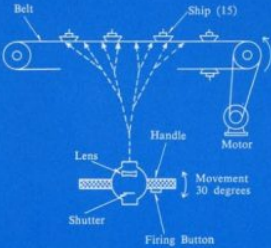
**DESIGN DESCRIPTION**

- ① Attractive 3-Dimensional sign.
- ② Score glass showing number of shots and number of hits in tonnage of ships sunk.
- ③ Realistic simulated submarine periscope complete with firing button and optical system.
- ④ Grip handles allow 30 degree swing of the periscope.
- ⑤ Three speakers, one for each of the periscope positions that emits torpedo and explosion sounds.

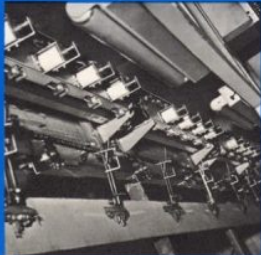
- ⑥ Fiberglass ocean wave with internal coloring to resist wear.
- ⑦ Locked hinged door carrying the slug rejector and reject cup with access to the cash box.
- ⑧ Buffer plate of a hard synthetic material.
- ⑨ Simulated submarine control panel of fiberglass.

"Formica" type finish on front and sides

**TRACKING MECHANISM**



The torpedo track as it nears the ship aimed at has the possibility of changing course in one of two directions due to the action of the mixer unit, there is a position however that as the player picks-up skill he can manage a hit more often by taking into consideration the speed of the moving target and adjusting his aim accordingly.



## L'era arcade e il Master System

Arrivano gli anni 80 e si assiste al boom delle arcade e di **Atari** nel mercato casalingo. **Sega**, visto il successo con i giochi elettromeccanici, decide di entrare nel mercato dei giochi elettronici, e comincia rilasciare i suoi primi giochi quali **Head On**, **Monaco Gp**, **Zaxxon** e **Pengo** che si rivelano, sia nelle arcade che nelle console casalinghe, dei veri successi commerciali. **Sega**, sin dagli inizi, dimostrò di essere una vera e propria pioniera dell'innovazione: in un periodo in cui **Pac Man**, **Centipede** e **Galaga** spopolavano, **Sega** era già all'opera con gli scaling, in **Buck Rogers: Planet of Zoom**, e persino con i **Laserdisc**, anticipando l'uscita di **Dragon's Lair** con **Astron Belt** in tutto il mondo (tranne negli Stati Uniti, dove il popolarissimo gioco con i disegni di Don Bluth arrivò per primo). L'investimento sui videogiochi si rivelò vincente, ma il mercato, come crebbe a dismisura in pochi anni, crollò improvvisamente; la crisi dei videogame del **1983** prese piede ma **Sega**, nonostante alcuni dipendenti se ne tirassero fuori, decise di sfruttare la propria popolarità nell'arcade per rilanciare il mercato dei videogiochi. L'impresa non era assurda: i cabinati **Sega** andavano fortissimo nelle sale arcade e i loro giochi erano anche molto popolari nel mercato casalingo, ma purtroppo un gigante sfruttava una popolarità ben più grande di quella loro. **Nintendo** cavalcava infatti l'onda del successo con **Donkey Kong** dal 1981, e il lancio del **Famicom** nel **15 Luglio del 1983** in Giappone oscurò del tutto il lancio del **Sega l'SG-1000**, lanciato lo stesso esatto giorno. Il **Sega SG-1000** era un sistema valido ma semplicemente era una console che non poteva minimamente competere col **Famicom**: la console era molto simile al **Colecovision**, più vecchia della controparte **Nintendo**, e ovviamente presentava caratteristiche più datate, come il sonoro del **Texas Instrument SN76489** e l'incapacità di produrre uno scrolling fluido come poi **Super Mario Bros.** dimostrò. Dopo alcuni restyling con i **SG-1000 II** e **SC-3000**, quest'ultimo un vero e proprio computer, **Sega** capì che non poteva competere contro **Nintendo** con un sistema inferiore, così la compagnia aggiornò l'hardware della propria console definitivamente e, nel 1985, rilasciò finalmente il **Sega SG-1000 Mark III**, ovvero il **Master System** prima in Giappone e poi, l'anno successivo, nel resto del mondo. Il **Mark III** offriva una CPU, GPU e RAM migliori del modello precedente e ciò significava ben 32 colori visualizzabili da una palette di 64 e un'azione più veloce su schermo; tuttavia la console fu azzoppata drasticamente dal suo chip sonoro che rimase lo stesso per garantire la compatibilità dei giochi del vecchio catalogo in Giappone. **Sega**, più in là, solo in Giappone, rilasciò l'add-on **FM Sound Unit** che offriva al giocatore un range di suoni superiori al chip sonoro di base, dunque un suono ben superiore alla controparte **Nintendo**. La console **Sega** offriva un catalogo di giochi veramente interessante come **Alex Kidd**, **Wonder Boy**, **Phantasy Star**, **Operation Wolf**, ma ritagliarsi una fetta in quel mercato dominato da **Nintendo** era un'impresa ardua; in Nord America **Nintendo**, firmando con le case produttive americane, si assicurava anche l'esclusiva per la propria console lasciando dunque il **Master System** con i soli **Activision** e **Parker Brothers**. La morsa di **Nintendo** sul mercato nordamericano spinse **Sega** a puntare su altri continenti, come l'Europa e il Sud America, dove riuscì addirittura a superare il **Nes**; specialmente in Brasile, il **Master System** divenne sinonimo di videogioco, e **Tec Toy**, la compagnia dietro la distribuzione della console, produce tuttoggi la console **Sega** vendendo approssimativamente circa 100.000 console l'anno. I propositi per una nuova console c'erano e fu su queste conquiste che **Sega** decise di lanciare una console in grado di superare **Nintendo** una volta e per tutte.



## The peak of popularity

Come già scritto in [La Grande Guerra: Sega Genesis vs Super Nintendo](#), Sega lanciò così nel 1989 il **Sega Mega Drive** (o **Genesis** in Nord America), hardware basato sul sistema arcade **Sega System 16**; in questo modo **Sega** riuscì a ottenere un vero e proprio vantaggio contro **Nintendo**. Il nuovo sistema prometteva una grafica superiore al **Nes**, un migliore sonoro ottenuto dalla **sintesi FM**, e una giocabilità comparabile alla qualità **arcade**. Questa fu la prima strategia adottata da **Sega** per vendere il suo **Genesis**: portare i titoli da sala giochi a casa e superare il muro che separava il 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 e in grado di sottolineare la differenza fra il **Nes** e 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** e, anche se le **arcade** erano 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, si rivelava divertente e adatto alle case. Tuttavia, già a questo punto, il **Genesis** aveva comunque una solida fanbase: nonostante **Super Mario** fosse insuperabile in casa propria (Giappone), non si può negare che la linea di titoli iniziale del **Genesis** era comunque competitiva. Non dimentichiamo anche che molte **third parties** cominciarono a 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 Ghosts**, sequel di **Ghost and Goblin**, sorprendendosi della facilità di programmazione sulla console, di quanto fosse bello sviluppare per un mercato casalingo di giochi così simili alle arcade e compiacendosi perciò di 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** potesse puntare a una fascia di pubblico più adulta. **Michael Jackson: Moonwalker** fu uno dei titoli più discussi e diede al **Genesis** una *attitude* che la console

mantenne per tutto il suo ciclo vitale. La discussione sulla qualità della libreria di titoli rispetto alla concorrente giaceva spesso su un punto morto: il **Genesis** aveva 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 e 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. **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 dalla propria capacità di 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 già dal primo titolo, che fu subito messo in bundle con la console: il suo arrivo sul mercato scosse il mondo. Il nuovo bundle del 1991, lanciato con un **price drop** visto che la console era già sul mercato da due anni, fu un successo strepitoso e il cammino di **Sonic** verso la gloria era solo all'inizio. In questo contesto, **Nintendo** rilasciò il **Super Nintendo** in bundle con **Super Mario World** e, anche se non ebbe il successo sperato e molti giocatori erano in favore di **Sega**, **Kalinske** sapeva di avere la console più debole, e non voleva assolutamente che il **Sega Genesis** si rivelasse un fuoco di paglia; così corse ai ripari e tentò di capire come vendere la propria console nonostante concorresse con un'altra più potente. Si decise di far leva sull'unico vero punto a favore del **Genesis** contro lo **Snes**, un punto non da poco: il processore di 7.6 MHz contro quello di 3.7MHz dello **Snes**, e su questo fu costruita 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 così "cool", studiata appositamente per essere utilizzata fra i giovani durante i dibattiti sulla console migliore senza necessariamente puntare sui fatti matematici, che funzionò. La pubblicità ebbe successo e servì non solo a infuocare il dibattito, ma anche a infuocare la competizione fra le due compagnie, intente a dare il massimo. 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 videoludico ma questo servì alla grande N per ripensarsi e prepararsi a stracciare la competizione. **Sega**, per portarsi un passo avanti, seguì le orme del **PC Engine** di **Nec** e, dopo qualche anno sul mercato, lanciò un add-on per i Compact Disc: l'avvento del **Sega CD**, o **Mega CD** nel resto del mondo, avrebbe dovuto eclissare una volta e per tutte lo **SNES** grazie alla capacità superiore del compact disc che poteva offrire ai giocatori dei giochi più grandi e una qualità audio insuperabile. Tuttavia le grosse capacità del **Sega CD** non furono mai sfruttate veramente al massimo e quello che fu lanciato su **Sega CD** furono titoli mediocri, punta e clicca da PC (che storicamente non si sono mai adattati veramente bene alle console) e giochi le cui scene in **full motion video** non finivano mai. Tutto questo, commisto al prezzo addirittura superiore al modello base del **Sega Genesis**, comportò che il **Sega CD** vendette solamente 2.24 milioni di unità in tutto il mondo fino al 1996, ma questo fu solo l'inizio per i guai di **Sega**. Durante questo periodo, la casa nipponica 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. Persino i fan più sfegatati di **Sega** decisero che era meglio aspettare la nuova console **Sega** e lasciare il **32X** da parte e così

questa periferica, di cui rivenditori dovevano liberarsi per l'arrivo del **Saturn**, finì per essere svenduta a 20 dollari nel cesto delle offerte; per **Sega** questo non fu solamente un errore ma anche un vero e proprio motivo di vergogna.



## Una console poco convincente

Tuttavia si dice: «anno nuovo vita nuova». Il lancio del **Saturn** doveva rappresentare un vero e proprio ritorno alla gloria; stessa gloria avuta agli inizi del **Sega Genesis** e anche al modesto successo del **Game Gear**, console portatile di **Sega** lanciata nel 1991 che, fra grossi pregi e qualche difetto (vedi un consumo di batterie molto rapido), offriva ai giocatori una validissima alternativa al **Game Boy** di **Nintendo**. Verso la fine del 1994 arrivarono ottime notizie dal Sol Levante: **Saturn** aveva esaurito le 200.000 unità del lancio al day one, continuando fino a 500.000 unità vendute a Natale per poi arrivare al milione dopo sei mesi; il **Sega Mega Drive** in Giappone fece solamente 400.000 unità durante solamente il suo primo anno, rimanendo poi in tutta la sua **lifespan** terza nel mercato 16 bit nipponico (lì, fra **Snes** e **Mega Drive**, il **PC-Engine** di **Nec** era incredibilmente popolare). Il successo del **Saturn** era dovuto principalmente alle code interminabili dietro **Virtua Fighter** nelle arcade, il primo gioco picchiaduro interamente in 3D, e che gettò le basi per altri titoli picchiaduro come **Tekken** e **Dead or Alive**. Si può dire, senza se e senza ma, che in Giappone il lancio fu un vero successo.

Negli Stati Uniti il discorso era ben diverso, in quanto **Sega** non solo si sarebbe buttata in una competizione infuocata, ma per giunta in un momento di mercato in cui una sua console 32bit era stata lanciata prima del **Saturn**. Per ottenere un vantaggio sulla neonata **Playstation** di **Sony**, **Tom Kalinske**, dopo la presentazione del **Saturn** americano durante l'E3 del '95, lanciò a sorpresa la console annunciando che **Saturn** era già disponibile nelle catene di **Toys "R" us**, **Babbage's**,

**Electronic Boutique** e **Software ETC**. Una mossa apparentemente astuta se non fosse stato che, negli Stati Uniti, tante altre catene di distribuzione vendevano i prodotti **Sega** finendo per escludere le famosissime catene **Walmart** e **Best Buy**; **Sega Saturn**, pur riscuotendo un buon successo iniziale, risultò dunque difficile da reperire in e senza la stessa *line-up* di titoli giapponesi: negli Stati Uniti arrivarono infatti solamente **Virtua Fighter**, che con l'uscita di **Tekken** nelle Arcade perse l'interesse dei giocatori, **Daytona USA**, che andava abbastanza forte ma che ebbe un port su **Saturn** visibilmente carente, **Pebble Beach Golf Links** e **Worldwide Soccer: Sega International Victory Goal Edition**, due titoli sportivi basati su due sport per nulla giovanili, e infine **Clockwork Knight** e **Panzer Dragoon Saga**, unici giochi che avrebbero potuto attrarre il giocatore medio. Nonostante le terribili aspettative, **Saturn** registrò un iniziale successo, ma i rapporti fra **Kalinske** e i dirigenti di **Sega of Japan** non erano più floridi; così **Kalinske**, l'uomo che portò **Sega** a ottenere il 65% di market share negli Stati Uniti, lasciò la compagnia in favore di **Bernie Stolar**. **Stolar** inizialmente riuscì a ottenere l'esclusività temporale di alcuni titoli ma, non appena questa scadeva, le versioni per **Playstation** uscivano velocemente e riscuotevano un successo maggiore. **Stolar** aveva anche notato quale fosse la difficoltà che gli sviluppatori riscontravano quando lavoravano su un qualsiasi titolo: è parere comune dire che il **Saturn** fosse una console più tendente al 2D ma, contrariamente a ciò che si può pensare, **Sega** aveva consegnato una console addirittura più potente della **Playstation**, con ben 8 processori di cui 2 principali **Hitachi** da 28.6 MHz che potevano mostrare ben 800.000 poligoni quadrati (a differenza della controparte cui erano triangolari), RAM espandibile fino a 4MB, qualità delle texture e risoluzione video maggiore; tutto ciò veniva però mal utilizzato in quanto molti degli sviluppatori evitavano l'uso del secondo processore principale e dunque ciò generava port azzoppati e una qualità complessivamente inferiore rispetto la controparte **Sony**; pensate che ancora oggi esistono dibattiti riguardo l'esistenza degli effetti di trasparenza sul **Saturn**! Ad ogni modo, la console **Sega** venne piano piano eclissata dalla console **Sony**, e **Saturn**, in assenza di una vera *killer app*, finì per essere messa da parte, persino da **Stolar** stesso, il quale, all'**E3** del 1997, annunciò che il **Saturn** «non era più il futuro di Sega».

Al di là dei problemi riguardanti lo sviluppo, i problemi di marketing in Occidente erano evidenti in quanto la console era promossa con pubblicità insulse. Non venne inoltre mai consegnato un vero titolo di **Sonic** che tutti aspettavano, e nulla di ciò che veniva pubblicizzato sembrava attecchire nell'animo dei giocatori; in Giappone, dove la console rimase competitiva e supportata dagli sviluppatori fino al 2000, il marketing era molto curato e le pubblicità della nuova mascotte **Segata Sanshiro** aiutarono il **Saturn** a rimanere rilevante durante questo periodo buio; negli Stati Uniti, per evitare il disastro totale, sempre in questo periodo **Stolar** si assicurò di portare numerosi titoli **Sega** su **PC**. In molti diedero la colpa a **Bernie Stolar** in quanto molti dei giochi del **Saturn** rimasero esclusive giapponesi (ben l'80% dei giochi non uscirono dalla terra natia) e i fan di oltremare poterono godere di una libreria di titoli non all'altezza della corrispondente nipponica, o furono costretti a comprare i giochi dal Giappone con spese di spedizione da capogiro. La libreria di giochi del **Saturn**, specialmente quella giapponese, era comunque una libreria veramente varia e giochi come **Nights... into Dreams**, **Guardian Heroes**, **Shining Force 3**, **Saturn Bomberman**, **Panzer Dragoon Saga** o **Radiant Silvergun** hanno oggi ricevuto un cult following senza precedenti. Purtroppo il tutto era aggravato dalla tendenza della grafica 3D e, anche se molti dei giochi 2D del **Saturn** erano eccellenti, molti dei titoli rimasti in Giappone non potevano semplicemente competere in un mercato i cui clienti richiedevano principalmente giochi 3D, a differenza del Giappone dove il divario grafico non era così attenzionato. **Stolar**, per quanto la sua mossa di abbandonare **Saturn** fu e continua a essere vista oggi da molti come una scelta sbagliata, si sentì costretto ad abbandonare la console per riuscire ad appellarsi a un pubblico più ampio e tenere la compagnia a galla; a quel punto, **Sega**, le cui finanze non erano nel momento migliore, dovette immediatamente cambiare strategia di mercato e lanciare non solo una nuova console ma rilanciare la propria immagine che nel tempo si era opacizzata, e soprattutto doveva riguadagnare il rispetto che i fan le riservavano ai tempi del **Mega Drive**.



## La luce in fondo al tunnel

All'E3 del 1998 **Sega** presentò a porte chiuse ciò che venne annunciato come **Katana**, e i giornalisti e gli sviluppatori invitati alla presentazione dovettero firmare un accordo per non parlare, nei mesi successivi, di ciò che avevano visto in quella stanza. A tempo debito qualcuno scrisse del **Dreamcast** e i propositi riguardo questa nuova console sembravano eccellenti: grafica mai vista, avanti anni luce rispetto alla **Playstation** di **Sony** e al **Nintendo 64**, e giocabilità senza precedenti. Il design di questa nuova console, di colore bianco e dal controller con 4 tasti frontali e due grilletti dorsali, serviva a tagliare definitivamente col passato e a dichiarare ad alta voce che si era dinanzi a un nuovo inizio. Nel tardo 1998, **Dreamcast** arrivò in **Giappone** e, nonostante la sparuta linea dei titoli di lancio, **Sega** esaurì le scorte in un giorno; negli Stati Uniti invece i fan erano affamati di una nuova console **Sega** e i preordini del **Dreamcast**, previsto per il 9 Settembre 1999 per 199.99 dollari (9/9/99 199,99, numeri da far sbizzarrire ogni appassionato di Cabala), superarono addirittura quelli della **Playstation** al lancio. **Dreamcast** avrebbe inoltre lanciato il multiplayer online su larga scala, ai tempi esclusivo appannaggio dei giocatori su **PC**, includendo un modem di 56k attaccato a **Dreamcast** e una linea di titoli di lancio era più numerosa rispetto a quella giapponese; le premesse per un successo c'erano tutte e il **Dreamcast** riuscì a ottenere in effetti un inizio spettacolare. **Dreamcast** ha potuto godere di una delle linee di lancio più belle mai viste nella storia dei videogiochi: i giocatori americani ebbero a loro disposizione titoli come **Sonic Adventure**, **Soul Calibur**, **Blue Stinger**, **Ready 2 Rumble Boxing** e più in là avrebbero visto alcuni dei più bei giochi di sempre in una console come **Jet Set Radio**, **Resident Evil: Code Veronica**, **Phantasy Star Online**, **Shenmue** e tantissimi altri. **Sega** non aveva più l'accordo d'esclusiva con **EA** per i giochi di sport come durante i primi anni del **Saturn**, poiché **Sega** non riuscì a soddisfare le vendite previste per i loro titoli; **Dreamcast**, tramite il publisher in house **Sega Sport**, diede il via alla famosa linea di giochi **2K** insieme alla **Visual Concepts**, linea che ancora vive tuttoggi sotto le licenze **NHL**, **NFL**, **NBA** e persino **WWE**; questi titoli, dal gameplay semplice e accessibile, fecero avvicinare in anche molti casual gamer e **Dreamcast**, specialmente all'inizio, ebbe un ottimo



impatto sia sui giocatori hardcore sia sui casual. Tuttavia, dopo un lancio che sembrava rischiarire il futuro di **Sega**, **Dreamcast** si trovò di fronte a tre principali problemi: un marketing ancora non all'altezza, la pirateria e l'imminente lancio di **Playstation 2**. Dopo il lancio di **Dreamcast**, le pubblicità in televisione di **Sega**, sia in America che in Europa, erano pochissime e poco frequenti, e il grosso pubblico rimase in gran parte inconsapevole dell'uscita di questa meravigliosa console; insieme a pochissimi casi isolati, l'unico grande investimento pubblicitario di **Sega**, specialmente in Europa, fu il concedere lo sponsor a una squadra calcistiche di **Serie A**, la **Sampdoria**, una della Premier League, l'**Arsenal**, una di **Liga**, il **Deportivo de La Coruna**, e una della francese **Ligue 1**, **AS Saint-Étienne**. **Sega** si trovò inoltre impreparata di fronte alle copie dei giochi pirata che cominciavano a imperversare dappertutto: essenzialmente, a differenza del **Saturn** che aveva un sistema di protezione reale, il **Dreamcast** si cullava esclusivamente sul media esclusivo della console, ovvero il **GD**, che a differenza del **CD** poteva contenere 1GB di memoria. Il media era sì introvabile nei negozi a differenza dei **CD** ma, con l'avanzare della tecnologia dei masterizzatori, le immagini da 1GB dei dischi **Dreamcast** potevano essere compresse in un normale **CD** in *overburn* (ovvero "stringendo" il più possibile la scrittura del disco e far sì che l'immagine entrasse tutta in un disco di 700MB) e **Dreamcast** era in grado di leggere questi dischi senza nemmeno l'ausilio di un *boot disc*. In pratica, se si aveva un computer con un buon masterizzatore e anche una buona connessione per scaricare le immagini dei dischi si poteva accedere all'intera libreria del **Dreamcast** con il minimo sforzo e in maniera del tutto gratuita, senza contare che molti dei pirati aprivano vere e proprie attività in nero basate sulla vendita dei dischi copiati e backup. Dunque, non solo a **Sega** non arrivavano introiti dalle vendite sia hardware, per la povera pubblicità, che software, per via della pirateria, ma le cose per **Dreamcast** stavano per mettersi malissimo: nel 1999 **Sony** annunciò la nuova **Playstation 2**, console che non solo era tecnicamente superiore a **Dreamcast**, ma che utilizzava un media ben superiore al **GD**, ovvero il **DVD** che di lì a poco avrebbe gettato le basi persino per il mercato home-video. **Dreamcast** si trovò in pochissimo tempo ad avere i giorni contati e l'unica cosa che Sega poteva sperare era che i fan supportassero la loro console inferiore di fronte al mostro **Sony**, cosa che in fondo era successa col **Mega Drive** per il **Super Nintendo**; il supporto dei fan c'era, ma non era tale da supportare la console di fronte a un mercato ormai del tutto diverso. Inoltre lanciare un add-on per i **DVD**, come alcuni oggi ribadiscono, sarebbe semplicemente stato ridicolo dopo quanto successo con **Sega CD** e **32X**, dunque una periferica esterna costruita per salvare il **Dreamcast** era fuori discussione.

**Sega** si ritirò dal mercato hardware nel 2001 ma i giochi in Nord America e Europa continuarono a uscire ufficialmente fino al 2002, e in Giappone addirittura fino al 2007. In realtà l'avventura di **Dreamcast** si può ancora dire non conclusa: infatti diversi sviluppatori, come i tedeschi **NG.DEV.TEAM**, continuano tuttora a rilasciare giochi per l'ormai defunta **Dreamcast**; l'ultimo titolo per **Dreamcast** (anche se non ufficiale) è a oggi **NEO XYX**, uscito nel 2014. Su **Dreamcast** **Sega** puntò tutto quello che aveva, sperando fosse la console che avrebbe portato la casa nipponica in auge ancora una volta: nonostante tutti i buoni propositi e un lancio strepitoso, la console divenne il canto del cigno ma **Dreamcast** è a oggi ricordata come una delle console più belle mai realizzate.



## Il nuovo volto di Sega

Finita dunque l'avventura nel mercato hardware, **Sega** pose la sua nuova identità come publisher. Inizialmente l'idea era quella di proporre a **Microsoft** - visto che era stata realizzata la versione per **Dreamcast** di **Windows CE** per navigare in internet - di rendere compatibile la loro macchina d'imminente uscita, la **Xbox**, con i giochi del **Sega Dreamcast** ma l'idea fu scartata; tuttavia **Microsoft** annunciò al **Tokio Game Show** del 2001 un accordo che vedeva ben 11 esclusive **Sega** per la nuova console **Microsoft** quali **Panzer Dragoon Orta**, **Jet Set Radio Future**, **Sega GT**, **Shenmue II** (che negli Stati Uniti non arrivò ai tempi del **Dreamcast**) e molti altri. **Sega** strinse inoltre ottimi rapporti con **Nintendo**, assicurando più in là alcune esclusive per **Gamecube** e l'unione con quest'ultima e **Namco** per la creazione del sistema arcade **Triforce** che diede i natali a **F-Zero AX**, **Mario Kart Arcade GP** e **Mario Kart Arcade GP 2**. La **grande S** a oggi non vuole solamente essere l'ombra di ciò che era un tempo: infatti, anche dopo la fine di **Dreamcast**, **Sega** si è messa all'opera per la creazione di tante nuove IP come **Yakuza**, **Super Monkey Ball**, **Vanquish**, **Valkyria Chronicles**, o come publisher per giochi come **Hell Yeah! Wrath of the Dead Rabbit**, **Football Manager** e molte altre. A oggi **Sega** è in perfetta salute finanziaria e un ritorno al mercato hardware, vagheggiato da molti nostalgici, rappresenterebbe una follia; l'unica parentesi che **Sega** ha avuto nel mercato hardware dopo **Dreamcast** (e questa è una vera chicca per gli appassionati più estremi) è stato il **Sega Vision**, un lettore multimediale di 2GB in grado di leggere MP3, MP4, filmati AVI, immagini e persino e-book, ma bisogna essere veramente fortunati ad aggiudicarsi una di queste macchine perché, andando in Giappone, si potranno trovare queste unità all'interno di quelle odiosissime macchine della pesca fortunata (quelle con l'artiglio metallico)... e sempre se nel 2018 saranno ancora al loro interno! Inoltre, anche se questo non riguarda **Sega** direttamente, la **AT Games** produce ancora un sacco di prodotti relativi al **Mega Drive** e **Master System**, come il recente **Sega Genesis Flashback** che offre sia 85 giochi al suo interno che uno slot per le cartucce originali; il tutto con un superbo up-scaling in HD. L'inarrestabile popolarità di **Sonic** e l'uscita di titoli come **Sonic Mania** e i giochi della serie **Sega Forever** stanno a testimoniare l'impatto che **Sega** ha avuto nel mercato mondiale e che i giocatori di tutto il mondo non hanno mai dimenticato il gigante **Sega** neanche per un secondo.

---

## [Yuji Naka, creatore di Sonic, si unisce a Square Enix; nuovo titolo in sviluppo](#)

**Yuji Naka** ha annunciato oggi sul suo account Twitter che è entrato a far parte di **Square Enix**. **Naka** ha anche menzionato che lavorerà nel team di **game development** e che il suo obiettivo sarà quello di consegnare un gioco piacevole.

Just a quick note to let you know, I joined SQUARE ENIX in January.  
I'm joining game development as before, and strive to develop games at SQUARE ENIX.  
I aim to develop an enjoyable game, please look forward to it.

— Yuji Naka / 中 裕司 (@nakayuji) [January 22, 2018](#)

Nella versione giapponese del suo tweet **Naka** ha anche spiegato che è elettrizzato all'idea di buttarsi in una nuova sfida alla **Square Enix**, il che fa pensare che il creatore di **Sonic** potrebbe andare a cimentarsi in un qualche nuovo genere videoludico che non ha mai preso in considerazione.

**Yuji Naka** è famoso soprattutto per aver portato alla luce **Sonic the Hedgehog** ma il suo curriculum va ben oltre i giochi del porcospino blu. Dal 1984, anno in cui debuttò in **Sega** con il suo **Girl's Garden** per il **Sega SG-1000**, il suo contributo come programmatore è stato decisivo per la creazione di alcuni giochi come **Phantasy Star I & II**, **Alex Kidd in Miracle World** e, come creatore, in **Nights into Dreams** e **Chuchu Rockets!**.

Durante la scorsa decade ha lavorato per lo più come produttore e il suo ultimo gioco è stato **Rodea the Sky Soldier** per **Nintendo Wii**, **Wii U** e **3DS**.

**Yuji Naka** non ha fornito ulteriori informazioni sul gioco alla quale sta lavorando però, il solo sapere del suo ritorno alla programmazione ancora una volta, è certamente molto intrigante.

---

## [SEGA: spunta un misterioso countdown](#)

**Sega** ha aperto oggi una nuova [pagina](#) contenente un **countdown** al termine del quale, con buona probabilità, verrà annunciato un nuovo gioco.

Il sito mostra un ambiente fantasy con isole sospese in aria, un trono e un orologio gigante. Il countdown volgerà al termine per le **ore 15:00 giapponesi di giorno 19 Gennaio** (che corrisponderanno all'incirca alle ore **7:00 italiane dello stesso giorno**).

L'URL del sito web include la parola giapponese "**Senki**" che in italiano corrisponde a "cronache di

guerra". Questo potrebbe essere un riferimento al titolo **RPG Bahamut Senki** del 1991, sviluppato e pubblicato da **Sega** nel 1991 per **Mega Drive**; tuttavia [l'annuncio ufficiale](#) parla di "arcade game" e dunque la possibilità che possa trattarsi di un **RPG** come **Bahamut Senki**, o, nelle personalissime speranze di chi scrive, di **Phantasy Star** o **Skies of Arcadia**, viste le tematiche dello sfondo, sono in realtà poche. Secondo [DualShockers](#), potrebbe invece trattarsi di qualcosa relativo alla saga di light novel **Grancrest Senki**, di **Ryo Mizuno**, la cui serie anime è cominciata lo scorso **5 Gennaio** ma, anche queste, sono pure speculazioni.

Il messaggio «**Sega rivela un misterioso countdown. Cosa succederà quando arriverà a zero?!**» è l'unico indizio fornito in via ufficiale.

Non ci resta che aspettare e vedere di cosa si tratta. Inoltre, la scorsa settimana, **Sega** ha postato un ulteriore [teaser su Twitter](#), la cui data rimanda a domani. Insomma, sembra proprio che la nota compagnia nipponica voglia proprio riempirci di sorprese!

---

## [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 se una fascia poco considerata nella vita del **Nes**, ovvero gli appassionati dei **giochi sportivi**, e sottolineò come il **Genesis** avesse già attirato a se 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.