

Ode a Sega Dreamcast

«It's better to burn out than to fade away» diceva **Neil Young** in *My my, hey hey*, citata anche da **Kurt Cobain** dei **Nirvana** nella sua lettera di suicidio. “Meglio ardere in una fiamma piuttosto che spegnersi lentamente” probabilmente era anche la mentalità di **Sega** verso la fine degli anni '90, quando per riprendersi dal fallimento commerciale e, in parte, progettuale che è stato il **Saturn** tirarono fuori dal cilindro il **Dreamcast**. L'ultima console che ho veramente amato, insieme al **Gamecube** di **Nintendo**, ma questa è un'altra storia...



Le cause del fallimento commerciale di **Dreamcast** sono note a tutti gli appassionati: una campagna marketing discutibile come, per esempio, la sponsorizzazione sulle maglie da calcio dell'**Arsenal**, **Sampdoria**, **Saint-Etienne** e **Deportivo La Coruña**. L'assenza del supporto di due grosse case di terze parti come **Electronic Arts** e **Squaresoft** (la fusione con Enix sarebbe arrivata solamente nel 2003), il formato del **GD-ROM**, più economico di un ancora acerbo **DVD**, ma che spalancava le porte a una pirateria forsennata, e soprattutto una macchina e un marchio inarrestabile come **PlayStation** che si era imposta con forza sul mercato grazie a un marketing aggressivo e una libreria di giochi completa come raramente s'era vista prima di allora.

Ma non siamo qui a parlare delle cause del ritiro di **Sega** dal mercato hardware: piuttosto, ci concentreremo su quanto **Dreamcast** sia stata una console rivoluzionaria, capace di sfornare idee che all'epoca potevano sembrare un azzardo, ma che in realtà hanno modellato il mondo dei videogiochi in quello che è al giorno d'oggi. Può sembrare assurdo, ma pensiamoci: **Dreamcast** arrivava nelle case con il pieno supporto a **Windows CE** (direttamente sviluppato da **Microsoft** stessa, con tanto supporto alle **DirectX!**) e con un modem a 56kbps. Il sistema operativo della casa di Redmond era più pensato per gli sviluppatori rispetto all'utente medio, visto che l'inclusione sulla console **Sega** era atta a facilitare una conversione dei giochi **Dreamcast** verso il **PC**. Ma includeva alcune chicche da non poco, come, per esempio, la possibilità di importare file immagine

direttamente nelle **VMU** (le particolari **memory card** dotate di schermo LCD e plancia di comando in stile **Game Boy**) per poi usarle in giochi come **Jet Set Radio** (a tal proposito, il primo gioco in grafica **cel-shading**). Un'accoppiata desktop-console che è stata riproposta ben diciotto anni dopo con l'avvento di **Xbox Play Anywhere** e la combo **Xbox One-Windows 10**.

Il modem incluso nella console anticipò solamente di pochi mesi la direzione intrapresa dai concorrenti: se la stessa **Microsoft** con la prima **Xbox** e il lancio di **Xbox Live** dettò i tempi per il futuro del gaming online su console, fu **Sega** a muovere il primo passo, con il lancio di **SegaNet**. Servizio in abbonamento a quasi 22\$ al mese, permetteva agli utenti di navigare sul web, chattare e mandare email, oltre a giocare a titoli inclusi nell'abbonamento (**PlayStation Plus** e **Xbox Play With Gold** docet). Purtroppo, non si andò mai oltre al solo **Chu Chu Rocket** tra i giochi presenti dal servizio, ma **Dreamcast** poteva dire la sua grazie a **NFL 2K1**, i buoni port da PC di **Quake III Arena** e **Unreal Tournament**, e soprattutto, il primo MMORPG per console: **Phantasy Star Online**.



Vorrei soffermarmi un attimo proprio su quest'ultimo: purtroppo non ho mai avuto la possibilità di giocare online, visto che i servizi di **Dreamcast** in Italia erano gestiti da **Albacom** (!!!), però mi accontentavo delle quest offline e delle guide spulciate sul web e su riviste come **Dreamcast Arena** (del quale custodisco gelosamente gli ultimi due numeri). Bastava questo a un allora ragazzo tredicenne per sognare epiche storie come quelle che succedevano su PC con titoli come **Ultima Online** o **Dark Age of Camelot**. Se adesso su **PlayStation 4** abbiamo la possibilità di giocare a MMORPG come **Final Fantasy XIV: Stormblood**, si deve tutto a **Phantasy Star Online**.

Mettendo da parte le innovazioni sull'hardware, come il controller per la pesca che poteva esser usato per giocare a **Soul Calibur** grazie ai sensori di movimento inclusi, rendendolo di fatto un **Wiimote** ante litteram o il **Dreameye**, una webcam che avrebbe anticipato di molti anni la **Eyeto** di **Sony**, di **Dreamcast** si può lodare soprattutto la filosofia libera di **Sega** data alle case di sviluppo, interne e non, che decidevano di supportarne la causa.

Se dal freddo lato del marketing, il mancato supporto dato da sviluppatori influenti è stato una delle cause della sua fine prematura, dal lato che più ci interessa, quello del giocatore, ne è stata la sua

fortuna. Senza la presenza di **Electronic Arts** non avremmo avuto gli sportivi di **Visual Concepts** da cui sarebbero nate le serie sportive di **2K** e **NBA**. Niente JRPG di **Squaresoft**? Nessun problema: largo agli eccezionali **Skies of Arcadia**, **Grandia II** e l'innovazione dei **quick time event** arrivata con i due **Shenmue** di **Yu Suzuki**. Strada libera a prodotti visionari come **Jet Set Radio**, **Rez** e soprattutto a perle arcade convertite alla perfezione come **Ikaruga**, **Sega Rally 2**, **Virtua Striker 2**, e **Street Fighter III: 3rd Strike** su tutti. Soprattutto quest'ultimo è considerato uno dei titoli più "longevi" della console, grazie allo status di culto di cui gode nel circuito professionistico dei picchiaduro.

Stare qui a scrivere di quanto avrebbe potuto dare **Dreamcast** al mondo videoludico, dopo vent'anni dalla sua uscita in Giappone, e diciannove dall'arrivo nel vecchio continente, fa quasi male. Forse il più spettacolare autogol della storia videoludica. Una console nata sotto una cattiva stella che, nonostante tutto, continua a raccogliere consensi anche postuma. Sia grazie a una libreria dalla qualità veramente alta e con tante killer application, che grazie al continuo lavoro di piccoli sviluppatori e *homebrew* che continuano a far uscire titoli ancora oggi.

Mi piace paragonare **Dreamcast** a **Jeff Buckley**, uno dei talenti più cristallini della musica degli ultimi 30 anni, che abbiamo perso troppo presto e solamente dopo un incredibile e, purtroppo unico, disco come **Grace**. La macchina dei sogni di **Sega** resta l'ultimo epitaffio dell'azienda di Tokyo sul lato hardware, e nonostante si sia convertita con successo come software house e publisher di titoli come **Yakuza**, **Bayonetta** e **Football Manager**, il vuoto lasciato da Dreamcast resta ancora incolmabile nel mio animo di videoggiocatore. Dal 2001 a oggi non sono più riuscito a trovare interesse nel mercato console: troppo uniforme e poco propenso ad alternative videoludiche di spessore, se non contiamo le gemme indie. È sotto questo punto di vista che sento la mancanza di una console come quella di **Sega**, capace di tenermi incollato per ore davanti al televisore.

Bono Vox degli **U2** disse di **Buckley** che era una goccia pura in un oceano di rumore. Credo che non ci sia definizione migliore che possa accomunare il cantautore americano e **Sega Dreamcast**.

[Microsoft tra Xbox, PC... e ravioli cinesi](#)

Il **CEO** di **Microsoft**, **Satya Nadella**, durante la **Morgan Stanley Technology, Media and Telecom Conference** a San Francisco, ha dato una nuova chiave di lettura riguardo l'attività dell'azienda americana per quanto concerne il settore videoludico. **Nadella** ha posto l'accento sull'operato di **Microsoft** e sul fatto che stia cercando di produrre un servizio a misura di videoggiocatore, che guarderà al futuro sia delle **console**, possedute dalla stragrande maggioranza dell'utenza, sia del **PC Gaming**, che coinvolge sempre più persone. Il CEO ha anche parlato dell'importanza del ruolo ricoperto da **Xbox Live** come servizio di abbonamento, definendolo una **grande opportunità**.

Nadella si ritiene anche soddisfatto e molto felice riguardo la dimensione del brand Microsoft nel mondo videoludico, dandone pari merito a **Xbox** e al **PC**, asserendo:

«Quel che molti dimenticano, è che noi siamo i proprietari di entrambi.»

Il discusso servizio di abbonamento **Xbox Game Pass** sarà l'inizio di una fase di transizione, sostiene **Nadella**, in cui console e PC saranno sempre più importanti:

«È questa la direzione nella quale stiamo andando, grazie agli abbonamenti Game Pass ma anche a Mixer, che sta crescendo molto velocemente, in termini di streaming ma anche con il brand che viene portato in giro per il mondo con gli eSport dei nostri giochi. Abbiamo vari punti su cui far leva. Ma fondamentalmente, abbiamo una forte eredità derivante dal fatto di essere sul mercato del gaming da vari decenni e dal fatto di essere capaci di poter agire in più mercati differenti»

Parlando sempre di **Game Pass**, **Microsoft** ha annunciato una nuova **line-up** di titoli che verranno inclusi a breve nel servizio in abbonamento, tramite un divertente spot pubblicitario in cui si farà riferimento a un paragone un po' bizzarro ma alquanto veritiero.

Vediamo se questo video convincerà anche voi ad acquistare il servizio di abbonamento GamePass, che per **9,99 €** al mese, vi darà accesso a circa **100 titoli** tra i più e meno recenti, compreso il tanto atteso *Sea of Thieves*.

[Microsoft presenta il nuovo Fall Update di Xbox One](#)

Microsoft ha pubblicato il nuovo aggiornamento di sistema per Xbox One: il **Fall Update**. Nel video presente in basso, **Major Nelson** ne mostra le caratteristiche principali. Una delle novità più importanti riguarda il **restyling** della **dashboard** che permetterà di avere i contenuti più utilizzati raggruppati in un unico posto. Vi è anche un incremento delle opzioni di personalizzazione: la schermata Home può infatti essere personalizzata aggiungendo **nuovi spazi dedicati alle app e ai giochi**, agli obiettivi dei propri giochi preferiti, agli amici e così via.

È stata inoltre migliorata la **reattività della Guida**, che adesso racchiude più sotto-menu chiamati *flyouts* e aggiunta una nuova app chiamata *Xbox Assist* che aiuterà l'utente in caso di difficoltà nell'utilizzo del sistema. Sono state infine aggiunte anche alcune novità rivolte ai futuri possessori di **Xbox One X**, come un elenco di giochi ottimizzati per la versione attuale della console o la possibilità di creare un **backup del profilo** con lo scopo di trasferirlo in modo intelligente e sicuro su un'altra console e il supporto alle webcam prodotte da terze parti, che saranno compatibili anche con **Skype**.

[Annunciati i Games With Gold di Ottobre 2017](#)

Sono stati annunciati i Game With Gold di Ottobre riservata a tutti gli utenti Xbox abbonati. I giochi

scaricabili gratuitamente saranno ***Gone Home*** e ***The Turing Test***, per Xbox One, mentre per chi possiede una Xbox 360 saranno disponibili ***Rayman 3 HD***, e ***Medal of Honor: Airborne***. Questi ultimi due saranno disponibili anche per utenti Xbox One grazie alla retrocompatibilità. *Gone Home* e *Rayman 3 HD* saranno scaricabili sin dal 1 ottobre 2017, mentre gli altri a partire dal 16 ottobre.

The Sims 4 presto su Xbox One

The Sims 4, il simulatore di vita per eccellenza, è disponibile su PC dal **2014**. Dallo store di **Xbox** arrivano però buone notizie: il gioco è in procinto di approdare su console e la data di rilascio è relativamente vicina. Il **17 novembre** infatti il titolo di **Electronic Arts** farà capolino sullo store preceduto da una [Deluxe Party Edition](#) che arriverà invece qualche giorno prima, ovvero il **14 novembre**.

Al momento purtroppo non si sa ancora nulla sul prezzo, che comunque non dovrebbe discostarsi di molto da quello dell'edizione PC.