NOstalgia

Una delle notizie più importanti della settimana è sicuramente la line-up dei venti giochi annunciati per **PlayStation Classic**: una serie di titoli che, nella comunità videoludica, ha lasciato più dubbi che certezze, soprattutto in base all'elevato costo del prodotto (100€ tondi tondi). Ma andiamo ad analizzarli uno per uno:

- ***Battle Arena Toshinden***: è il primo picchiaduro 3D uscito per la console di casa **Sony**. All'epoca generò anche un piccolo interesse (addirittura la rivista **Game Power** gli diede un pazzesco 105/100!), ma diciamo la verità: era brutto allora, ed è incredibilmente brutto dopo più di vent'anni dalla sua uscita, soprattutto se paragonato a ***Tekken***, che uscì poco dopo. Avrei preferito molto di più ***Soul Edge***, la base dell'odierno ***Soul Calibur***.
- ***Cool Boarders 2***: il migliore della serie, con molta probabilità… però, se proprio dovevamo buttarci sugli sport estremi, non era meglio un ***Tony Hawk's Pro Skater***, titolo molto più iconico?
- ***Destruction Derby***: qua non ho niente da dire. Anche se, preferisco il seguito che migliora le buone cose viste nel predecessore. Però una buona scelta, nel complesso.
- ***Final Fantasy VII***: capisco enormemente il valore storico di questo titolo per **PlayStation**. D'altronde, è stato il primo della serie "sbarcato" sulla console **Sony** dopo anni sulle console **Nintendo**… però, con un remake in arrivo (ok, non si sa quando, arriverà) avrei preferito una scelta più traversale come un ***Suikoden II*** o un ***Legend of Dragoon***. Però, ripeto, capisco la sua presenza.
- ***Grand Theft Auto***: **Rockstar** lo rese **abandonware** su PC anni fa, insieme al secondo. Scelta illogica sotto ogni punto di vista, anche perché si parla di un titolo che nasce e diventa di culto su PC, per poi esplodere del tutto solamente col passaggio alla terza dimensione su **PlayStation 2**.
- ***Intelligent Qube/Kurushi***: qui voglio spezzare una lancia a favore di questo puzzle. Non è il migliore dell'intera libreria **PlayStation** (a quello ci arriveremo dopo), però apprezzo che abbiano messo un titolo contenuto nella storica **Demo One**. E poi, è pure un buon puzzle game, anche se non è invecchiato proprio benissimo.
- ***Jumping Flash***: stesso discorso fatto prima per ***I.Q.***, uno dei primissimi titoli **PlayStation**. Forse non invecchiato benissimo in alcune meccaniche, ma per il valore storico ci può stare.
- ***Metal Gear Solid***: niente da dire, imprescindibile. Senz'ombra di dubbio uno dei cinque titoli più importanti di tutta la sconfinata produzione **PlayStation.**
- ***Mr. Driller***: Bel puzzle, però qui avrei messo un ***Kula World*** che avrebbe accontentato molta più gente, essendo forse il puzzle più giocato dei tempi.
- ***Oddworld: Abe's Odyssee***: altro titolo storico dell'epoca, e anch'esso contenuto nella **Demo One**. Peccato solo che **Steam** lo abbia offerto gratuitamente lo scorso Maggio, ed è almeno la seconda volta che succede.
- ***Rayman***: considerando la recente operazione remake per ***Crash Bandicoot***, alla fine, proporre la "mascotte" **Ubisoft** è una saggia scelta. Anche perché, non vedo platform migliori del primo ***Rayman*** all'orizzonte, visto che le alternative sono tutte invecchiate malissimo (***Pandemonium***), sono titoli mediocri (***Croc***), oppure erano già orrendi ai tempi (***Bubsy 3D***).

- ***Resident Evil: Director's Cut***: anche qui niente da dire. Titolo che ha segnato intere generazioni di giocatori. L'unica cosa che mi fa storcere il naso è che è tutt'ora disponibile sullo store **PlayStation** anche se solo per **PlayStation 3, PS Vita** e **PSP**. Stessa sorte condivisa anche dal sequel, altro titolo importantissimo nella libreria, che probabilmente avrebbe meritato uno spazio maggiore anche in questa lineup.

- ***Revelations: Persona***: capisco il clamore dato dal quinto capitolo, essendo stato uno dei migliori giochi del 2017, ma alzi la mano chi creda che il primo ***Persona*** sia un classico. Non era meglio un titolo veramente generazionale come ***Wipeout 2097*** e che ai fatti rappresenta una delle assenze più gravi di questa line-up?

- ***Ridge Racer Type 4***: forse per correttezza storica avrei scelto il primo, ma ***RRT4*** con molta probabilità è il migliore della serie. E in assenza di un pezzo da novanta come ***Gran Turismo***, non presente per problemi con i diritti della colonna sonora, non si poteva scegliere altro.

- ***Super Puzzle Fighter II Turbo***: se proprio bisognava mettere un terzo puzzle (forse troppi?) non si poteva fare scelta migliore di questo spin-off di ***Street Fighter***. Uno dei migliori titoli del genere per la console.

- ***Syphon Filter***: personalmente, lo ritengo la sorpresa inaspettata della line-up. Una buona mossa da parte di **Sony** che accontenta i tantissimi giocatori che chiedono ancora a gran voce un remake per **PlayStation 4**. Per testare le acque in prospettiva futura ci sta.

- ***Tekken 3***: IL picchiaduro per **PlayStation**, senza ombra di dubbio. Certo, stona un po' vedere ***Tekken 3*** insieme a ***Toshinden***… a sfavore di quest'ultimo, ovviamente.
- ***Tom Clancy's Rainbow Six***: ecco, questa è una scelta veramente incomprensibile. Davvero non c'erano titoli migliori a disposizione? Che poi, vorrei vedere chi riesce a giocare un FPS tattico con la sola croce direzionale, visto che **PlayStation Classic** non offre lo storico controller **Dual Shock**, scartato a favore del primissimo joypad. Schiaffo morale a tutti coloro che speravano in titoli storici come ***Wipeout***, ***Tomb Raider*** o ***Castlevania: Symphony of the Night*** (sì, è uscito recentemente su **Playstation 4** insieme a ***Rondo of Blood***, ma è uno dei titoli più rappresentativi della console).
- ***Wild Arms***: stesso discorso per ***Syphon Filter***, una gradita sorpresa per un gioco di ruolo che merita di essere riscoperto, visto che all'epoca arrivò in Europa in colpevolissimo ritardo rispetto all'uscita giapponese e americana.

Insomma, una lineup non proprio esaltante, soprattutto rapportata al prezzo elevato della console rispetto alle concorrenti del settore, come **NES** e **SNES Mini** di **Nintendo** o il **C64 Mini**. È altresì vero che è difficile scegliere venti classici di una libreria vastissima e piena di perle come quella della prima **PlayStation**, ma vedendo la lista citata poc'anzi, mi viene da pensare che **Sony** si sia limitata al compitino fatto giusto per entrare nell'ormai affollatissimo mercato delle **retroconsole**. In pratica, la possibilità di avere una lista fatta a nostro gusto e piacimento è in mano alla comunità hacker, esattamente com'è successo con le mini console di **Nintendo**. A questo punto la domanda è più che lecita: tralasciando il collezionismo, ha senso spendere 100€ per un oggetto che diventerà godibile solamente quando si apriranno le porte del modding? Se proprio si ha la necessità di rispolverare dei vecchi classici dell'era **PlayStation**, a proprio piacimento e senza spendere una cifra così alta, non ha più senso buttarsi su un **Raspberry Pi**, oppure una cara e vecchia **PlayStation Portable**, console che si trova a prezzi abbordabilissimi e che è considerata una perfetta macchina per l'emulazione? considerando la portabilità di quest'ultima, si ha pure una feature in più, rispetto a **PlayStation Classic**.
Indubbiamente la mini console di **Sony** sarà un successo di vendite e magari, in futuro, la casa giapponese ci riproverà con una ipotetica **PlayStation 2 Classic**. Dopotutto, **Nintendo** con il

successo di **NES** e **SNES Mini** ha dimostrato che la nostalgia può trasformarsi in un'opportunità di mercato parecchio ghiotta. Ma, da videogiocatore trentenne che ha vissuto in pieno l'era della prima **PlayStation**, posso dire di esser rimasto parecchio basito ("F4") davanti alla line-up della mini console e ho cominciato a pormi una domanda in particolare: qual è il target di **PlayStation Classic**? I trentenni, come me, che hanno vissuto quell'era? I ragazzini odierni che per motivi anagrafici non hanno giocato i classici di allora e che probabilmente, avranno riscoperto gran parte di essi tramite remake e remaster odierne, oppure tramite la vecchia e cara emulazione, cosa che di fatto offrono queste mini console?
Sono fermamente convinto che l'emulazione sia qualcosa di necessario per la preservazione videoludica, come dimostra il grande lavoro di **Nicola Salmoria**, creatore del **MAME**, progetto che continua ancora oggi grazie alla dedizione dell'omonimo team che ha permesso di salvare dall'oblio migliaia di giochi arcade che sarebbero stati persi nei meandri del tempo o come dimostra la grandissima scena **abandonware** su **PC**. Bella la nostalgia, ma sulle mini console metto l'enfasi sulle prime due lettere della parola:"**no"**.

Memorie in Open World

Correva l'anno 2007, uno come tanti se non fosse che, da qualche parte nell'estremo sud del Bel paese, un ragazzino cominciò ad avere il primo approccio con un mondo nel quale poi, sarebbe rimasto immerso fino al collo: quello videoludico. Tutto ebbe inizio su una **PlayStation**, un po' per svago, un po' per caso. Un po' come tutti, insomma, e segnati da titoli storici come ***Crash Bandicoot***, ***Asphalt*** e ***Need for Speed***. Giochi straordinari, ma a far breccia fu la serie di ***Grand Theft Auto***, quella che ancora oggi, – agli occhi di chi scrive – rimane senza pari. Nella moltitudine di titoli che componevano la saga, era inevitabile restare folgorati da ***San Andreas***, titolo controverso che ha letteralmente assistito la mia infanzia. Vi sono sentimentalmente attaccato: quante partite giocate in co-op locale insieme alla mia sorellina più piccola, da un lato il joypad, dall'altro un bel biberon di latte, decine di missioni da completare e nessuna **Memory Card** su cui salvare i dati (il che mi spingeva a completare il maggior numero di missioni nel minor tempo possibile), cosa potevo desiderare di meglio che godersi la totale libertà in game in compagnia di mia sorella? Per me era quella la felicità, giocare con chi vuoi e a cosa vuoi senza preoccuparti di altro. Passare le giornate a esplorare quell'universo ***gangsta*** di cui, grazie al fascino del male che un po' tutti prima o poi ci tocca, si sognava in qualche modo di far parte: a chi non piacerebbe andare in giro a conquistare i territori delle altre gang a suon di bazooka e molotov? Certo, non avevo ancora l'età per giocarci – non ditelo a nessuno! – e nonostante il **PEGI** non sia più un problema per me, mi rendo conto che all'epoca questo avrebbe potuto precludermi questo divertimento, anche se giustamente. C'è un tempo per tutto e lo stesso vale per *San Andreas*.
Uno dei grandi meriti della serie ***GTA*** è l'aver dato a tutti noi la possibilità di fare quel che non avremmo mai potuto osare. Potevo rubare uno Shamal fiammante al Los Santos International Airport e volare su e giù per l'intero Stato schivando missili termici, elicotteri e jet militari, e forse è proprio tutto quel tempo passato a volare che ha generato in me una curiosità quasi morbosa verso i simulatori di volo come ***Microsoft Flight Simulator X*** e ***X-Plane-7***, passione che coltivo tutt'oggi con discreto interesse. Ero, e sono, un explorer da competizione, mi piaceva passare a menadito tutto il calpestabile del gioco, dai meandri più nascosti verso i *Map Exit* fino alle vette più alte: le avrei mai viste, altrimenti? Quel gioco era un piccolo, perfetto saggio di come creare un mondo aperto. Ecco, quel che le generazioni precedenti alla mia non hanno avuto a quell'età è sintetizzato in due parole: **Open World**.

Dopo la saga **GTA**, per me vennero ***Just Cause 2***, ***Watch Dogs***, ***Dirt***, titoli in cui perdersi nella digitale immensità geografica e nella cura dei dettagli. Oggi ho trasmesso questa mia passione alle mie sorelle che, non solo hanno apprezzato il genere, ma hanno anche cominciato a muovere i loro primi passi su titoli come ***Minecraft***: certo, meno esplosivo, ma volete mettere quel potenziale di creatività primitiva espressa nel crafting di questo **sandbox** immenso e squadrato? A volte mi siedo accanto a loro, le guardo giocare, ogni tanto faccio un giro anch'io in quei paesaggi geometrici. Ma subito mi viene da pensare alle corse sulle strade di **San Andreas**, ai tramonti visti sfrecciando sul lungomare, e in qualche modo mi sento vecchio nonostante la mia giovanissima età; pesco da ricordi che sembrano lontanissimi mentre cerco di dare loro consigli su cosa fare e come fare, ma loro sono sempre un passo avanti a me. Ed è questo che forse ci ricordano i videogiochi, che c'è sempre da imparare, anche dai più piccoli che da noi cercano saggezza e insegnamenti che poi spesso troviamo in loro.

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 serioso 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 la "**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 superfice 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

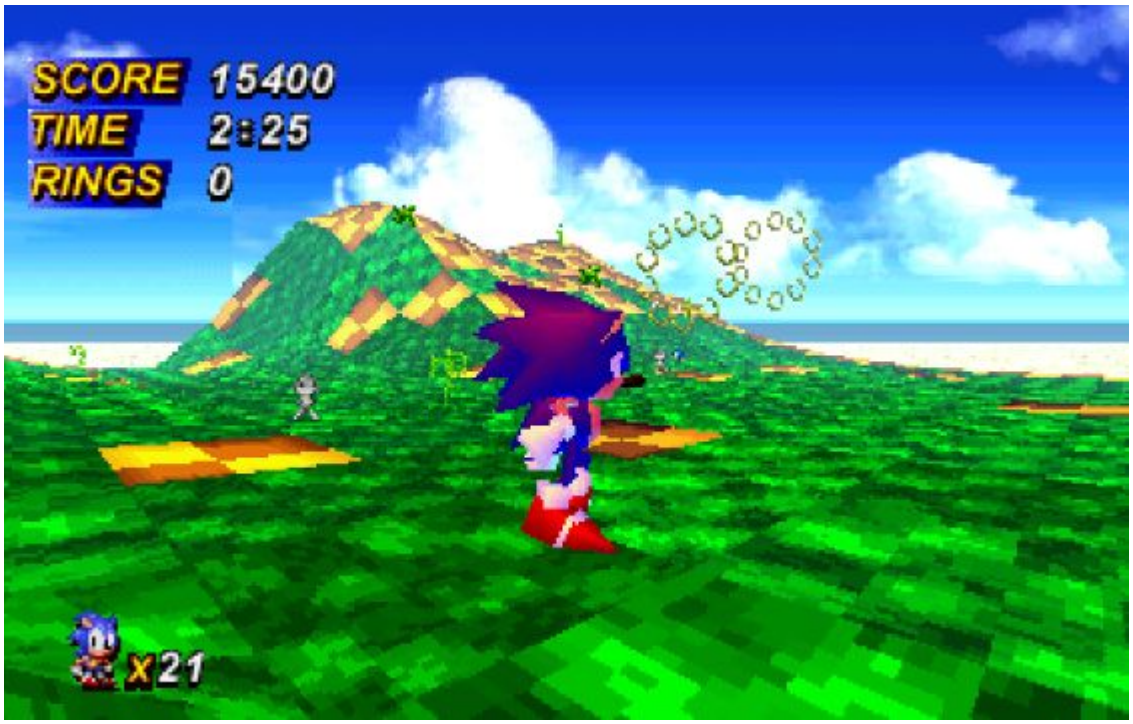
Nel Marzo del 1996 **Hayao Nakayama** programmò un volo per gli Stati Uniti per controllare il lavoro del **Sega Technical Institute**. Il **Team-C**, malgrado tutto, riuscì a ottimizzare il motore per il **Saturn**, lavorando giorno e notte fino all’arrivo del presidente di **Sega**. **Chris Senn** 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 potè 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.

Mamme e videogiochi possono andare d'accordo

Sin da piccolissima, casa mia è stata letteralmente piena di strumenti "tecnologici": computer, telefoni fax, i primi cellulari, stampanti, tutti oggetti che avrei imparato a usare crescendo; ma da quando ho ricordi, erano quattro gli apparecchi che sapevo più o meno usare: la tv, il videoregistratore (sfruttato prevalentemente per guardare e riguardare i VHS dei film Disney), la prima **PlayStation** e il **Game Boy**, questi ultimi appartenenti a mio fratello. Non era raro che mentre uno di noi due giocava, sopratutto alla console di casa Sony, nostra madre ci guardasse, un po' per capire per cosa avesse speso quelle 50 mila lire, un po' per aspettare il suo turno.
Ebbene sì, sono tra i pochi fortunati cresciuti tra la fine degli anni '90 e i primi del 2000 ad avere una mamma "gamer",o che almeno, lo è stata un po' da giovane. Avendo vissuto a pieno il periodo della nascita delle console, aveva in casa un'**Amiga 600** e un **Commodore 64** con giochi come *Impossible Mission*, *Arkanoid*, *Pac-Man*, *Tetris* e *Donkey Kong*, che usava insieme ai fratelli più piccoli. Forse per sentirsi di nuovo ragazza, o forse per vedere personalmente come fossero cambiati i videogiochi nell'arco di 10-20 anni, ogni tanto accorreva in nostro aiuto quando non riuscivamo a superare un determinato livello in ***Crash Bandicoot***, e la cosa la faceva divertire molto, tanto da

aver trovato in quella serie i suoi videogiochi preferiti.

Passano gli anni, in casa arrivano una **PlayStation 2** e un **Game Boy Advance SP**, la prima console che ho chiesto personalmente, che potevo considerare mia e che fu una delle ragioni che mi portò ad amare Nintendo. Trascorrevo intere giornate a giocare a ***Pokémon Smeraldo*** e ***Rosso Fuoco***, che però non suscitarono interesse in mia madre, troppo occupata a capire giochi come ***GTA Vice City*** e ***San Andreas***. Non era certo la prima volta che vedeva giochi violenti, avendo comprato in precedenza *Tekken 3* e *Mortal Kombat 4*, sempre a mio fratello, sempre sotto la sua supervisione, ma la vastità di cose che era possibile fare, il linguaggio scurrile e la grafica (ai tempi) fotorealistica sono sicuramente fattori che possono sì intrigare un bambino (personalmente li vedevo come qualcosa di totalmente nuovo e fu per questo che mi avvicinai a titoli del genere), ma anche allertare una mamma, specie se li associa all'influenza che questi possono avere sui figli di 6 e 11 anni. Insomma, non era proprio contentissima di quegli acquisti, nonostante le fosse chiaro che ci divertivamo come matti e mai avremmo voluto fare quelle cose nella vita reale. Non arrivò mai a sequestrarceli completamente, ma temeva che giocarci troppo potesse influenzarci in modo negativo, sopratutto me, che ero la piccola di casa e sopratutto **femmina**.
Ammetto di essere sempre stata un po' maschiaccio dentro, nonostante mamma avesse provato di tutto per farmi essere più femminile (e tutt'ora ci prova), e quando ero piccola, la distinzione tra "cose da uomini" e "cose da donne" era sicuramente molto più marcata di adesso; e giocare ai videogiochi, secondo il pensiero comune, **non sarebbe dovuto rientrare nei miei canoni**, figurarsi farne una vera e propria passione. Forse è stato proprio questo che per un po' ha messo mamma in allerta non facendole accettare totalmente la cosa, poiché per lei giocare era solo un passatempo come un altro, ma per me era molto di più. Ogni tanto mi chiedeva se non preferissi fare qualcos'altro, mi esortava a giocare di meno, mi diceva, un po' per spaventarmi, che rischiavo di rimanere incollata alla tv senza capire più niente (cosa che ho scoperto essere possibile, ma impiegando il triplo delle ore che trascorrevo davanti allo schermo) o addirittura di **poter diventare violenta**. Ma tutt'altro, sono sempre stata tra le persone più miti sia a scuola che con gruppi di amici.
Lentamente ho ottenuto la mia "vittoria": ora ho 20 anni, ormai da tempo non ho più bisogno di chiedere a mia madre se le sta bene che io compri un determinato videogioco (a meno che non abbia bisogno di soldi) e ho iniziato a portare questa passione **su un altro livello**, ricevendo anche

supporto da parte sua. Sono stata arbitro di videogiochi *Pokémon* per circa un paio d'anni e dovevo recarmi molto lontana da casa per andare ai tornei, trascorrendo l'intera giornata fuori, ma non mi è mai stato impedito di andarci. Inoltre, scrivo da più di un anno per questa testata e vedere i miei contenuti pubblicati non può che riempirla d'orgoglio, a prescindere da quale sia il tema che tratto.
Grazie mamma, per darmi sempre la possibilità di fare ciò che amo di più.

Il valore delle remastered

Il **retrogaming** fa parte delle nostre vite da diversi decenni, spesso trainati da un forte fattore nostalgico, come recentemente dimostrato dalle classifiche inglesi, dominate dalla rimasterizzazione di ***Shadow of the Colossus***, titolo uscito su **Playstation 2** ben 13 anni fa e dalla *remastered* di ***Crash Bandicoot***. Contando anche il nuovo status di culto raggiunto da ***Rez Infinite*** e dalle pazzesche vendite di **NES** e **SNES Mini**, stiamo assistendo non a un nuovo boom dominato dalla nostalgia, ma a un cambio di percezione verso il retrogaming.

I tempi sono cambiati da quando bastava mettere una rom del **Super Nintendo** in un emulatore per **iOS**, cosa che veniva vista come un metodo facile per guadagnare soldi. Adesso titoli come il succitato *Shadow of the Colossus* vengono riconosciuti come pietre miliari dell'epoca, e sono in grado di competere commercialmente con le nuove IP. Tutto questo segna un deciso cambio di rotta nell'industria videoludica: dapprima si cercava sempre di puntare sulle novità escludendo tutto il resto, mentre adesso, grazie anche all'aiuto degli store digitali, è più difficile vedere dei titoli del passato sparire completamente dalla circolazione.
C'è anche un forte fattore demografico nel successo delle rimasterizzazioni: nel precedente *retro-boom* si puntava più ai titoli a 8 e 16 bit. Oggigiorno, invece, si punta più ai titoli dell'era **Playstation 2**, (e, in misura minore, della prima era **Playstation**), generazione che ha segnato la grande esplosione del mercato videoludico, con giochi dal grande successo commerciale.

Stiamo vivendo un cambiamento epocale dell'industria videoludica, dove i videogiochi del passato vengono percepiti come capolavori culturali: il successo commerciale di ***Shadow of the Colossus*** dimostra che il gioco viene comprato non solamente dai nostalgici dei tempi che furono, ma da chi vuole provare con mano un gioco fantastico. Esattamente come si usa fare nel cinema, con la riedizione in blu-ray di un *Blade Runner* o uno *Star Wars*.

Top 5: le migliori uscite di Luglio 2017

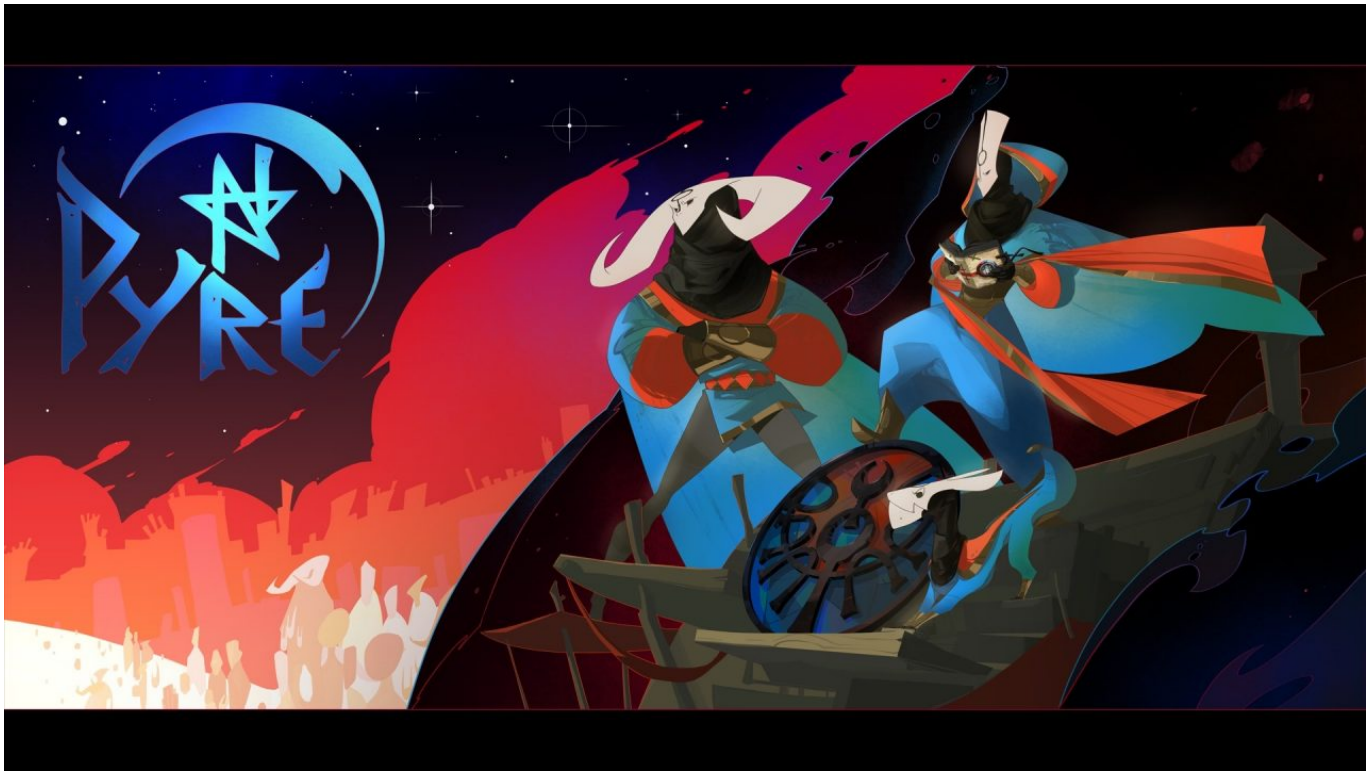
L'estate si fa sempre più calda ma i gamer non smettono di giocare, e anche il mese di **Luglio** ci ha dato titoli degni d'interesse, fra i quali la redazione di Gamecompass ha selezionato i migliori in questa **TOP 5**:

Al **quinto posto** abbiamo ***Shadow Tactics: Blades of the Shogun***, tattico stealth in tempo reale ambientato nel Giappone del XVII secolo che unisce ottime dinamiche di team a un curatissimo level design in un gioco ricco di possibilità dal punto di vista strategico, nel quale di squadra non adombra lo spessore dei ninja e samurai che la compongono.

Al **quarto posto** torna una vecchia conoscenza dell'ambiente indie, Edmund McMillen con il suo ***The End is Nigh***, platform d'avventura dove si controllerà Ash, esserino sopravvissuto alla fine del mondo che guideremo tra varie peripezie, in un titolo zeppo di ritmo e azione che non sembra aver nulla da invidiare ai precendenti *The Binding of Isaac* e *Super Meat Boy* anche nella qualità della

storia.

Al **terzo posto** troviamo ***Final Fantasy XII: The Zodiac Age***, remastered del titolo del 2006 che offre al giocatore nuovi sistemi di combattimento e di classi, ulteriori modalità di gioco e un sistema di potenziamento dei singoli personaggi che, uniti a una grafica e un sonoro notevolmente migliorati, rinnovano al meglio un titolo che già più di 10 anni fa aveva offerto un’ottima esperienza di gioco agli appassionati della saga nipponica e non.



E ad aggiudicarsi il **secondo posto** è ***Pyre*:** rpg sviluppato dagli stessi creatori di *Bastion* e *Transistor, Pyre* è un'avventura che unisce ottima azione a momenti di strategia valorizzati da un curatissimo e affascinante art style e a una narrazione raffinata che non risparmierà al giocatore intrattenimento e forti emozioni.

Ma il vincitore della nostra top è nuovamente un titolo **Nintendo**: il **primo posto** del mese di luglio va infatti a ***Splatoon 2***, divertentissimo shooter dalla grafica cartoonesca e accattivante che comprende tantissime modalità di gioco, e con il quale la casa di Kyoto fa un passo avanti nel campo degli esports aggiungendo un titolo di grande livello al catalogo di Switch che sta registrando un ottimo anno d'esordio.

Ed ecco di seguito le **classifiche parziali** per ogni redattore:

Simone Bruno

1. Shadow Tactics: Blades of the Shogun
2. The End is Nigh
3. Splatoon 2
4. Pyre
5. Final Fantasy XII

Calogero Fucà

1. Final Fantasy XII
2. Splatoon 2
3. Pyre
4. The End is Nigh
5. Shadow Tactics: Blades of the Shogun

Dario Gangi

1. Splatoon 2
2. Kirby’s Blowout Blast
3. Fortnite
4. Final Fantasy XII
5. Namco Museum

Vincenzo Greco

1. Pyre
2. Lone Echo
3. Call of Duty: Infinite Warfare – Absolution
4. Gigantic
5. Final Fantasy XII

Gero Micciché

1. Pyre
2. The End is Nigh
3. Splatoon
4. Final Fantasy XII
5. Shadow Tactics: Blades of the Shogun

Marcello Ribuffo

1. Final Fantasy XII
2. Splatoon 2
3. Pyre
4. Black the Fall
5. Call of Duty: Infinite Warfare – Absolution

Alfonso Sollano

1. Pyre
2. Final Fantasy XII
3. Splatoon 2
4. The End is Nigh
5. Fortnite

Daniele Spoto

1. Shadow Tactics: Blades of the Shogun
2. Splatoon 2
3. Wild Guns Reloaded
4. Brain Training Infernale del Dr. Kawashima
5. Yonder: The Cloud Catcher Chronicles

Gabriele Tinaglia

1. Splatoon 2
2. Fortnite
3. Hey! Pikmin
4. Gigantic
5. Neverwinter: Tomb of Annihilation

Vincenzo Zambuto

1. Final Fantasy XII
2. Accel World vs. S.A.O.
3. Miitopia
4. Yonder: The Cloud Catcher Chronicles
5. Hey! Pikmin

La **classifica finale** vede dunque:

1. Splatoon 2 (33 pt.)
2. Pyre (23 pt.)
3. Final Fantasy XII (18 pt.)
4. The End is Nigh (13 pt.)
5. Shadow Tactics: Blades of the Shogun (12 pt.)

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy: nuovo DLC

Playstation ha rilasciato un DLC per ***Crash Bandicoot N.Sane Trilogy*** contenente un livello chiamato *Stormy Ascent*. Questo livello extra è disponibile gratuitamente solo fino al 19 Agosto 2017. *Stormy Ascent* è stato progettato da Naughty Dog come livello del primo *Crash Bandicoot*, ma è stato rimosso dal gioco per via della sua difficoltà. I dati del livello sono rimasti all'interno del disco per l'originale **PlayStation**, quindi è possibile accedervi tramite GameShark. Il livello ha molte somiglianze con il livello *Slippery Climb* ed è il più lungo dei livelli presenti su *Crash Bandicoot*. In seguito trovate il trailer pubblicato da **Playstation**.

JTNDaWZyYW1lJTIwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUlMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGRjl0T0hFem9Pa0klM0ZlY3ZlciUzRDElMjIlMjBmcmFtZWJvcmRlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UlM0MlMkZpZnJhbWUlM0U=

Crash Bandicoot: N. Sane Trilogy il gioco più venduto

La **saga** di *Crash Bandicoot* è stata un pezzo della storia videoludica. Il nuovo capitolo di ***Crash Bandicoot: N. Sane Trilogy*** ha suscitato un certo interesse tanto da risultare il capitolo **più venduto** dal 3 al 9 luglio. a dirlo è una recente classifica **AESVI**.

La **top ten** dei giochi più venduti per **console** è la seguente:

1. **Crash Bandicoot N. Sane Trilogy** – PS4
2. **Tom Clancy's Rainbow Six Siege** – PS4
3. **Grand Theft Auto V** – PS4
4. **Minecraft** – PS4
5. **MotoGP** – PS4
6. **Final Fantasy XV** – PS4
7. **Rocket League Collector's Edition** – PS4
8. **For Honor** – PS4
9. **Rise of the Tomb Raider: 20 Year Celebration** – PS4
10. **Mario Kart 8 Deluxe** – Switch

Ma abbiamo anche i **10 giochi più venduti** per **PC**:

1. **The Sims 4**
2. **Grand theft Auto V**
3. **Call of Duty: Black Ops II Renegade Edition**
4. **Call of Duty Modern Warfare 3**
5. **The Sims 4 Limited Edition**
6. **Farming Simulator 17**
7. **Call of Duty 4 Modern Warfare**
8. **Football Manager 2017**
9. **Call of Duty Modern Warfare 2**
10. **Need for Speed (2015)**

Top 5: le migliori uscite di Giugno 2017

Il mese di **Giugno** ha visto varie uscite interessanti e, ancora una volta, noi di Gamecompass abbiamo votato i 5 migliori videogame del mese appena trascorso. Ed ecco dunque la nostra **TOP 5**:

Al **quinto posto** si registra subito un ex aequo: da un lato abbiamo ***Morrowind***, nuova avventura della serie ***The Elder Scroll Online*** che 15 anni dopo ci riporta sull'isola di Vvardenfell, con l'aggiunta di una classe nuova di zecca, il Warden, una nuova mappa esplorabile, un'inedita modalità di gioco PvP e funzionalità che rendono il titolo ancor più avvincente.
Dall'altro abbiamo il ritorno di ***WipEout***, che nella sua ***Omega Collection*** recupera il trittico composto da ***HD***, ***Fury*** e ***2048***, dai quali trae rispettivamente gli elementi **arcade**, **l'aggressività** e la **modalità carriera**, offrendo straordinari aggiornamenti tecnici per un titolo che darà gioia agli appassionati e farà innamorare i nuovi giocatori.

Il nostro **quarto posto** è sempre riservato all'alta velocità con ***DiRT 4***, nuovo titolo **Codemaster** che rende onore alla serie ***Colin McRae Rally***, ormai giunta quasi al ventesimo anno di vita, e che offre svariate modalità di gara e nuove peculiarità di gioco mozzafiato che lo rendono un ottimo racing per deliziare gli amanti delle quattro ruote.

Alla base del podio, si aggiudica il **terzo posto *Tekken 7***: a distanza di 8 anni dal precedente

capitolo, l’iconica serie di casa **Bandai Namco** torna con un titolo che continua la storia della saga dei **Mishima** e che adesso vede dinamiche di combattimento rinnovate e un roster ampliato con alcuni inserimenti di tutto rispetto.

E, sempre in tema grandi ritorni, si aggiudica il **secondo posto** ***Crash Bandicoot: N-sane Trilogy***: il nostro marsupiale arancione torna infatti con i primi **3 capitoli** della saga rimasterizzati da **Vicarious Visions**, sviluppatore che ha avuto il grande merito di rimodernare il titolo pur lasciandone intatta la base, lavoro che ha fatto salve le differenze di ogni capitolo in termini di gameplay, dandoci una remastered che raggiunge un grande equilibrio tra innovazione e rispetto delle origini e che ci riporta indietro nel tempo con un risultato visivo di grande modernità.

Ma ad aggiudicarsi il **primo posto** è un titolo che non gioca con il pad: parliamo di ***Arms***, picchiaduro di casa **Nintendo** lungamente atteso nonché uno dei primi titoli a sfruttare al meglio il sistema dei **joy-con**, che sta già registrando numerosi riscontri positivi grazie a una varietà di personaggi ben strutturati e un sistema di combattimento divertente e sofisticato che fanno vedere in questa nuova IP molto potenziale anche per futuri titoli basati sulle stesse meccaniche, e chissà che non ci scappi una nuova serie.

Ed ecco di seguito le **classifiche parziali** per ogni redattore:

Simone Bruno

1. Arms
2. The Elder Scrolls Online: Morrowind
3. DiRT 4
4. WipEout Omega Collection
5. Crash Bandicoot: N-Sane Trilogy

Dario Gangi

1. Tekken 7
2. Crash Bandicoot: N-Sane Trilogy
3. Arms
4. Micro Machines World Series
5. Perception

Vincenzo Greco

1. The Elder Scrolls Online: Morrowind
2. Tekken 7
3. DiRT 4
4. Dead by Daylight

5. WipEout Omega Collection

Gero Micciché

1. Arms
2. WipEout Omega Collection
3. Crash Bandicoot: N-Sane Trilogy
4. Dead by Daylight
5. Perception

Marcello Ribuffo

1. Tekken 7
2. DiRT 4
3. Arms
4. Crash Bandicoot: N-Sane Trilogy
5. WipEout Omega Collection

Alfonso Sollano

1. Crash Bandicoot: N-Sane Trilogy
2. Arms
3. DiRT 4
4. Nex Machina
5. Tekken 7

Daniele Spoto

1. Tekken 7
2. Crash Bandicoot: N-Sane Trilogy
3. Dead by Daylight
4. The Elder Scrolls Online: Morrowind
5. Monument Valley 2

Gabriele Tinaglia

1. Arms
2. Dead by Daylight
3. Tekken 7
4. Crash Bandicoot: N-Sane Trilogy
5. The Elder Scrolls Online: Morrowind

Vincenzo Zambuto

1. DiRT 4
2. WipEout Omega Collection
3. Crash Bandicoot: N-Sane Trilogy
4. God Wars Future Past
5. Micro Machines World Series

La **classifica finale** vede dunque:

1. Arms (25 pt.)

2. Crash Bandicoot: N-Sane Trilogy (24 pt.)
3. Tekken 7 (23 pt.)
4. DiRT 4 (18 pt.)
5. WipEout Omega Collection – The Elder Scrolls Online: Morrowind (13 pt.) *ex aequo*