Food Party: prodotti alimentari nei videogiochi

L'alimentazione è un bisogno primario degli esseri umani e, da giocatori, possiamo dire che è forse più forte nei gamer. Dobbiamo pur smettere di giocare, spegnere la console o il PC per poi addentare un bel panino, goderci un gustoso piatto di pasta o, visto che le calorie bruciate di fronte allo schermo non sono tantissime, rifocillarci con della sana frutta. Non tutti i videogiochi ci spingono a mangiare: magari passando da tutti quei fast food in ***Dead Rising*** o guardando quei cosciotti di maiale in ***Castlevania*** potrebbe venirci un insolito languorino, ma che succede quando il cibo stesso diventa il protagonista del gioco? Oggi, un po' come abbiamo fatto tempo fa con le celebrità, vogliamo fare un excursus di sapori – più o meno sani – e gaming dando uno sguardo ad alcuni titoli il cui fine non è necessariamente la produzione di un gioco avvincente ma venderti un prodotto! In questo articolo troverete dei giochi il cui fulcro è **la promozione di un brand alimentare**, perciò, salvo casi eccezionali, **non parleremo di casi product placement** come il **KFC** in ***Crazy Taxi***, le promozioni e gli oggetti speciali di **Subway** in ***Uncharted 3: Drake's Deception*** o le mentine **Airway** in ***Splinter Cell: Chaos Theory***. Al solito, la lista non sarà completissima perciò se ci dimentichiamo qualcosa fatecelo sapere pure nei commenti!

(COMPRA, COMPRA, COMPRA, COMPRA, COMPRA, COMPRA, COMPRA, COMPRA, COMPRA, COMPRA!)

Domande esistenziali

Sin dall'alba della nascita dei prodotti di consumo l'uomo è da sempre stato messo di fronte una domanda tanto semplice quanto decisiva: **Coca Cola** o **Pepsi**? Sin dal loro arrivo sul mercato, più o meno intorno alla fine del '800, le due compagnie si sono letteralmente odiate, una guerra combattuta prodotto su prodotto. Nel 1983, visto che **Pepsi** nel 1975 diede un duro colpo alla compagnia rivale con dei test a occhi bendati nei supermercati americani, **Coca Cola** distribuiva alle convention un gioco per **Atari 2600** senza etichetta, insieme alla console (che per la crisi, tanto, costavano pochissimo), intitolato ***Coke Wins*** ma più in là rinominato dal pubblico ***Pepsi Invaders*** per via della sua estrema somiglianza con ***Space Invaders*** (tanto che, infatti, il titolo nasce dal codice madre del gioco **Taito** ed è pertanto considerabile, in tutto e per tutto, un hack). Il titolo, sviluppato da **Atari** stessa, mirava a promuovere il marchio **Coca Cola**, infatti lo scopo del gioco era annientare la schiera di navicelle che in cielo formavano sei pericolosissime scritte "**PEPSI**", capitanate da altrettanti alieni residuati da ***Space Invaders***, e quando si vinceva appariva la scintillante scritta "**Coke Wins**"; tuttavia, essendo il marchio del nemico così in bella vista, sembrava che stessero promuovendo la compagnia rivale anziché il promotore stesso e perciò oggi in molti vedono in questo gioco l'esempio lapalissiano di un colpo di zappa sui piedi. Il gioco non fu mai venduto al pubblico ed è pertanto uno dei più rari di sempre: delle copie sono state vendute su **eBay** per prezzi che oscillavano dai 1000 ai 2000 dollari americani. Se volete provare questo rarissimo gioco vi converrà ovviamente provarlo su un emulatore… oppure, potreste comprare una **Coca Cola** per 2 euro al bar!

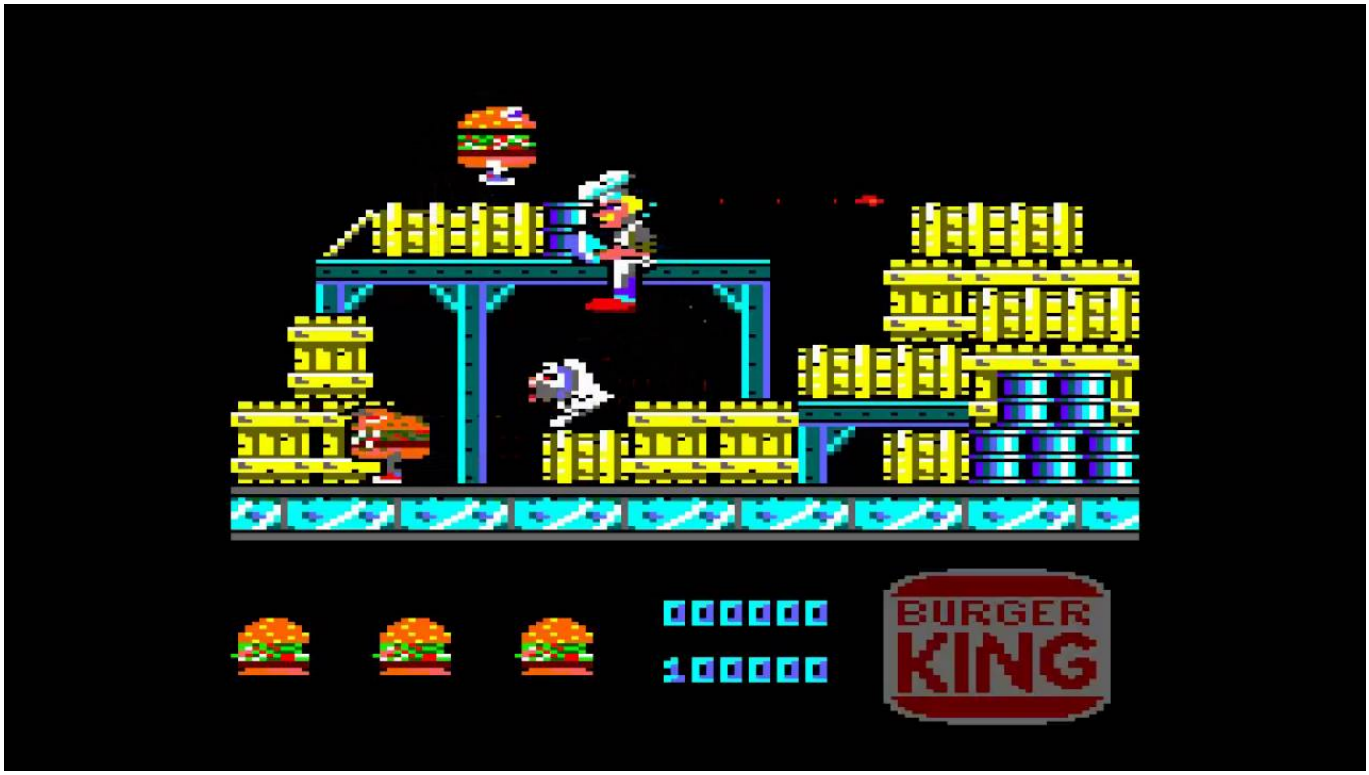
Nel 1983, su **Atari 2600** e **Intellivision**, ci fu un'altra famosa promozione, stavolta per un prodotto assente nei supermercati italiani: parliamo di ***Kool-Aid Man***, gioco che promuove la famosa bevanda fruttata americana "fai-da-te". Su **Atari 2600** controlleremo la famosa brocca animata che da tanti anni promuove il brand e lo scopo del gioco è evitare i **Thirsties** in corsa, perché altrimenti verremo schiantati a destra e a manca nell'area di gioco e fermarli quando allungano le cannucce per bere dalla pozza di **Kool-Aid** nel fondo. Poco tempo dopo, per **Intellivision**, uscì un gioco in cui il nostro obiettivo era quello di controllare due bambini intenti a collezionare i tre ingredienti principali per fare una bella brocca di **Kool-Aid** (la bustina con la polvere, dello zucchero e una brocca di acqua ghiacciata… sbaglio o stiamo facendo pubblicità gratuita?). Anche qui, i **Thirsties**, i nemici di **Kool-Aid Man**, saranno alle nostre calcagna e se ci prendono due volte per noi sarà game over; ma se riusciremo a preparare la bevanda in tempo chiameremo la cara brocca sorridente e goderci il **Kool-Aid in** santa pace!

(Oh yeah!)

Basta aperitivi, abbiamo fame!

Avete fame? Non vi va di andare in cucina a preparavi un hamburger? A quanto pare, nell'anno 2025 (dunque fra sette anni, tenetevi forte!), i ricercatori **Burger King** creeranno un **Whopper** così buono che non dovrete spostarvi dal divano, sarà lui a venire da voi! In ***Whopper Chase***, gioco del 1987 per **Commodore 64**, **ZX Spectrum** e **MSX**, controlleremo il famoso hamburger di casa **Burger King** alla volta delle fauci di un avventore che lo chiama per telefono; per strada dovremo eliminare pomodori e cetrioli ostili e chef gelosi **a colpi di maionese in eccesso** (sapete, quella che scola via ai lati del panino morso dopo morso). Il gioco è stato prodotto in Spagna su musicassetta ed era possibile ottenerlo con un **Whopper** solo nei **Burger King spagnoli**; al di là dell'intento commerciale la diffusione è stata un successo e come conseguenza i prezzi su eBay, oggi, non sono

per niente proibitivi nonostante la circoscrizione al territorio iberico. Di sicuro, nel 1987, i bimbi spagnoli saranno andati ben più volentieri al **Burger King** con questa scusa (e forse saranno anche ingrassati parecchio)!



Ronald McDonald alla riscossa!

Poteva **McDonald's** tirarsi fuori dalla guerra dei software digitali per promuovere i loro ristoranti fast food per famiglie? Nel 1992 arriva ***M.C. Kids*** (non *Mc Kids*…) su **Nintendo Entertainment System**, noto come ***McDonald's Land*** in Europa, un grazioso platformer ispirato primariamente a ***Super Mario Bros. 3*** per quel che riguarda il design dei livelli e l'*overworld* diviso in sette mondi. Contrariamente a quel che si possa pensare, il gioco non mette in risalto i prodotti **McDonald's** ma di certo è una gran bella presentazione delle mascotte dei loro ristoranti come **Ronald McDonald**, **Birdie**, **Grimace** e l'avido **Hamburglar** che in questo gioco ruba una borsa magica al famoso (e spaventoso) clown. Per avanzare nell'*overworld* ci servirà collezionare delle carte da consegnare alle mascotte una volta terminato un livello – gameplay che verrà ripreso anni più tardi nel terribile ***Spartan*** per **Nintendo Switch** –; di certo non è fra i platformer migliori che il **NES** possa offrire ma per essere un gioco su licenza e, in tutto questo, anche una chiara trovata commerciale per promuovere i ristoranti **McDonald's** il risultato non è male e il gioco, nonostante alcuni difetti, risulta tuttavia godibile.

Dopo questo titolo, **McDonald's** rientrò nel mondo dei videogiochi con altri due platformer per **Sega Mega Drive** o **Genesis** in Nord America: il primo è ***Global Gladiators*** del 1992, un gioco in cui due ragazzini di nome **Mick** e **Mack** vengono catapultati nel loro fumetto preferito (guarda caso pieno di doppi archi dorati) grazie a una magia di **Ronal McDonald**, e l'altro è ***McDonald's Treasure Land Adventure*** del 1993. L'ultimo titolo è davvero niente male, specialmente perché dietro allo sviluppo di tale gioco c'è il leggendario studio **Treasure**, noto per aver prodotto alcuni dei migliori videogiochi mai sviluppati come ***Gunstar Heroes***, ***Dynamite Headdy***, ***Guardian Heroes***, ***Radiant Silvergun*** e ***Ikaruga***! Che dire? Anche i migliori hanno bisogno di un **Big Mac** di tanto in tanto!

I’ vogl na pizz!...

Ai napoletani sicuramente non piacerà ma per gli americani è una garanzia quando non ci si vuole avventurare in un ristorante italiano sconosciuto: **Domino’s Pizza** è un brand molto famoso negli Stati Uniti e dal 2015 è presente anche nel territorio italiano con otto ristoranti a Milano e uno a Bergamo. Il titolo che vedremo adesso è ***Yo! Noid***, videogioco con protagonista il **Noid**, protagonista e mascotte delle pubblicità di questo popolare brand americano. A differenza dei giochi **McDonald’s** il gioco, che in realtà era un titolo per **Famicom** di **Capcom** originariamente uscito come ***Kamen no Ninja Hanamaru***, risulta molto carente sia sul piano della dinamicità, offrendo un gameplay poco bilanciato per il fatto che il **Noid** viene annientato solo dopo un colpo e una grafica buona ma confusionaria sul piano dell’uso dei layer di scorrimento. Ad aggravare la situazione sono presenti le orrende sezioni dei *pizza eating contest* in cui bisognerà mangiare più pizza di un altro **Noid**; queste sono delle vere e proprie boss battle in cui regna la casualità, in quanto i due partecipanti pescheranno in maniera radomica un numero da un selettore e, il partecipante col numero più alto aggiungerà un punto sul suo *pizza meter*. Meglio andare a mangiare una pizza!

… e una Pepsi!

Più tardi, nel 1999, anche **Pepsi** si buttò nel mercato videoludico proponendo un titolo a oggi molto discusso, una vera e propria bestia rara, visto che uscì solo in Giappone, ma molto divertente e soprattutto bizzarra. Sviluppato dallo studio giapponese **KID**, ***Pepsiman*** per **PlayStation** è una sorta di gioco d'azione in cui controlleremo l'iconico (non in Italia) supereroe gasato nel intento di portare una **Pepsi** a chi ne ha bisogno, come un militare nel deserto; il gioco si presenta come uno runner sullo stile di ***Metro Cross*** o ***Penguin Adventure*** – oggi sarebbe un gioco ideale per smartphone – e bisognerà evitare bizzarri ostacoli come dei lavori in corso per strada, stendibiancheria nei giardini, camion carichi di **Pepsi** e lattine giganti che ci inseguono come il masso all'inizio di ***Indiana Jones e i Predatori dell'Arca Perduta***. Stranamente, il gioco è interamente doppiato in inglese, il che lo rende tranquillamente giocabile per chi non parla giapponese, e con alcune cutscene girate a Los Angeles che includono la presenza dell'attore **Mike Butters**, ricordato per essere stata la prima vittima del killer in ***Saw: l'Enigmista***; a quanto pare era programmata una release internazionale ma alla fine il gioco rimase relegato al Giappone.
Il gioco, tuttavia, non segna la prima apparizione di ***Pepsiman*** in un videogioco; il supereroe era presente nel picchiaduro ***Fighting Vipers*** nel 1996 per **Sega Satun** (di cui potrete vedere un footage nel fondo di questo articolo sul **Polymega**, anche se **Pepsiman** non è presente) dove divenne un personaggio sbloccabile grazie a un accordo pubblicitario fra **Pepsi** e **Sega**.

Prima di concludere il discorso di questi particolari titoli promozionali vogliamo parlare un secondo dei "videogiochi originali" presenti nelle confezioni delle merendine **Ferrero**. A oggi è molto difficile tracciare tutte le "release" di questi titoli, che comprendono titoli del calibro de ***Gli Straspeed e la Strarace*** e il videogioco de ***i Magicanti***, delle mascotte **Ferrero** durate per poco tempo, ma vale la pena di ricordare lo spettacolare ***Fresh Adventure***, un lentissimo e davvero scadente platform con **il pinguino del Kinder Pinguì** e **Fetta al latte**; perché spettacolare? Per questo esatto motivo:

GameCompass per la vostra salute

Ci sono ancora molti giochi che promuovono brand alimentari, come ***Cool Spot*** per le console 16 bit che promuoveva la **7-Up**, ***Chester Cheetah: Wild Wild Quest*** per **Sega Mega Drive** e **Super Nintendo** che promuoveva il brand di chips **Cheetos** e persino i recenti ***Dash of Destruction*** e ***Crash Course*** per **Xbox 360** per promuovere il brand **Doritos**. Tuttavia, i giochi che abbiamo promosso finora contengono prodotti ipercalorici che nel peggiore dei casi, possono portare a malattie come il diabete.
Per scongiurare casi come questi la **Novo Nordisk**, una compagnia danese specializzata nel trattamento del diabete e nella produzione di insulina, si è buttata nel ring nel 1992 con **Captain Novolin** per **SNES**, un titolo sviluppato da **Sculptured Software** per sensibilizzare i bambini affetti da diabete (ma solo quelli col **Super Nintendo**. Al diavolo quelli col **Mega Drive** o i **computer**!).

Nel gioco ci verranno spiegate le migliori soluzioni per trattare questa brutta malattia e per proseguire le avventure dell'**unico supereroe affetto da diabete di tipo 1** bisognerà di tanto in tanto rispondere a qualche domanda sull'argomento; sia genitori che bambini hanno trovato questo gioco molto utile nonostante il gameplay poco interessante ma bisogna anche ammettere che mirare alla sensibilizzazione a un problema così grande e spesso sottovalutato è un obiettivo veramente nobile… il vero problema, giusto per concludere in bellezza, era che il gioco veniva venduto a prezzo pieno e nessuna parte dei proventi venne investita per la ricerca; dunque, alla fine dei conti, il vero obiettivo del gioco era venderti l'insulina della **Novo Disk**!

Dunque, state attenti a cosa mangiate, non andate a mangiare cibo spazzatura di frequente o altrimenti vi toccherà giocare con ***Captain Novolin***!

(Bene Captain Novolin, ha salvato il mondo! Per festeggiare che ne direbbe di un bel pezzo di tor… ops…)

Polymega: la nuova frontiera del retrogaming

Le librerie digitali di PC e console sono inondate da titoli dall'aspetto vintage ma per ora, dopo la chiusura di **LOVEroms** e **LOVEretro** e dell'effetto domino che si è venuto a creare, gli interessati a riscoprire i veri e propri titoli del passato per ora non vivono giorni facili. Sia **Steam** che gli store digitali delle console non stanno offrendo una vera alternativa alle tanto amate **ROM** e i rivenditori su **eBay** sembrano voler girare il coltello nella piaga. Per quanto nero possa sembrare lo scenario attuale qualcuno si sta già muovendo e un ambiziosissimo progetto avviato un anno fa sta per vedere la luce: stiamo parlando della **Polymega**, una console di una nuova compagnia chiamata **Playmaji** e fondata da ex dipendenti di **Insomniac** e **Bluepoint games** (senza contare che questi hanno

lavorato a giochi tripla A come ***Ratchet & Clank*** e ***Titanfall***) e che promette compatibilità con **ben 13 sistemi** (in realtà 30 se contiamo che questa "frankenmacchina" è region free). Questi, per la gioia dei più appassionati, sono:

- **Sony PlayStation**
- **Neo Geo CD**
- **Turbografx 16/PC Engine**
- **Turbografx 16 CD/PC Engine CD-ROM²**
- **Supergrafx**
- **Super CD ROM²**
- **NES**
- **SNES**
- **Sega Mega Drive**
- **Sega CD**
- **Sega 32X**
- **Sega CD32X**
- **Sega Saturn** (quest'ultima annunciata a sorpresa con il trailer di lancio per l'apertura dei preorder)

Chiunque di fronte una tale lista rimarrebbe senza fiato e i retrogamer di tutto il mondo potrebbero ritrovarsi un sistema che potrebbe risolvere un'infinità di problemi, dallo spazio in casa ai soldi da spendere per i sistemi, i giochi ed eventuali pezzi di ricambio o per la manutenzione di quest'ultime (specialmente per le console a CD costruite con un sacco di pezzi mobili o batterie RAM da cambiare). Ma cosa è esattamente questa macchina? Come può promettere una compatibilità così ampia e come risolverebbe l'attuale fame del retrogaming?

I can make this work

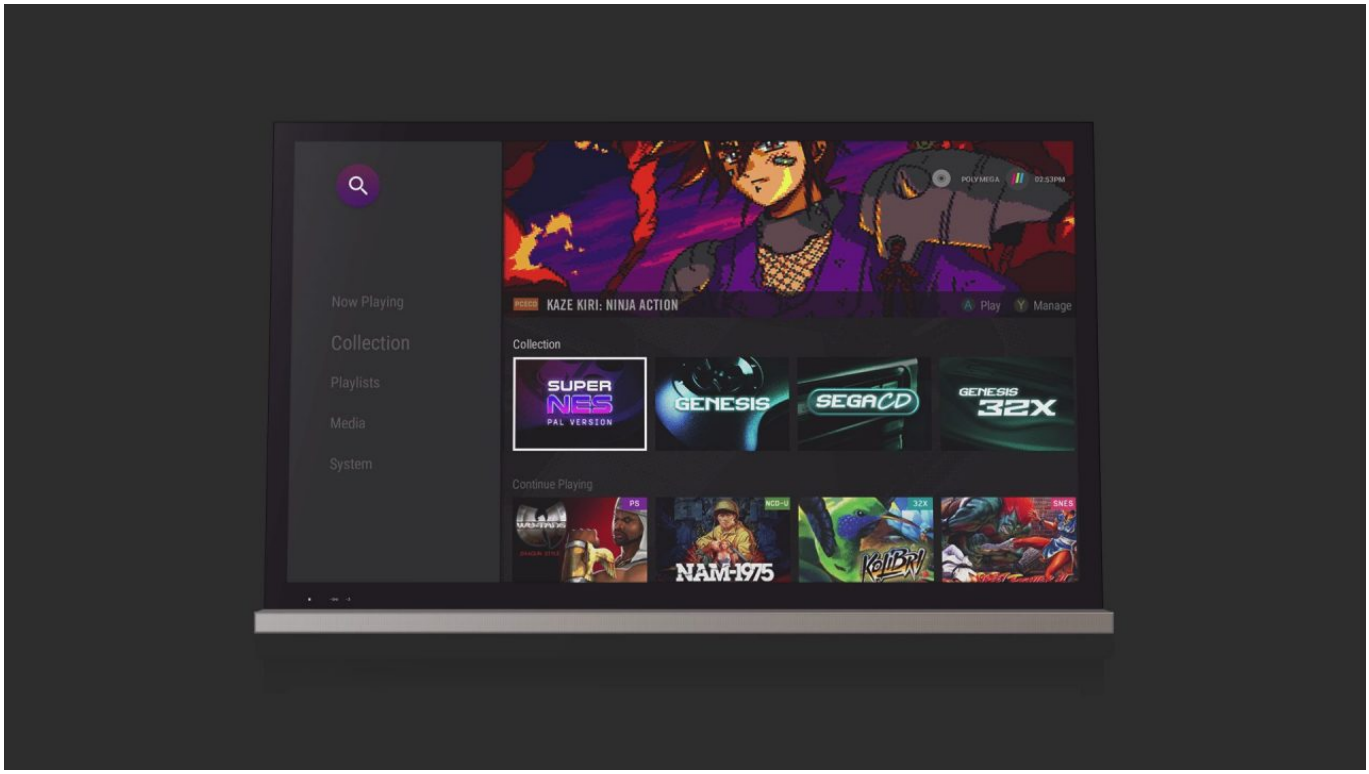
Il termine "frankenmacchina" che abbiamo usato poco fa descrive perfettamente la natura di questo prodotto – cara Accademia della Crusca, il mio codice IBAN è… –: la console è composta da una **base**, il cuore della macchina, in cui è presente il **lettore CD** che permette di leggere tutti i sistemi a supporto ottico (dunque ben sei sistemi) e a questa possono essere aggiunti dei moduli che leggeranno le cartucce originali, le cui ROM verranno caricate nel sistema interno per essere emulate (pertanto non sarà necessario inserirle ogni volta che vogliamo giocare con un determinato gioco), e saranno compatibili con i controller originali. Nella base troveremo inoltre due porte **USB** (come spiega la sezione FAQ del sito di **Polymega** e da come possiamo vedere dal trailer introduttivo), sarà compatibile con **bluetooth** e, visto che gli sviluppatori promettono aggiornamenti per il sistema operativo interno, sarà possibile connettere la macchina a **internet** per accedere a un futuro store, che verrà lanciato nell'ultimo quarto del 2019, dove poter scaricare giochi e, se l'obiettivo dei 500.000$ verrà raggiunto nei primi 35 giorni, persino mandare il proprio gameplay in streaming su **Twitch** e **YouTube**. Il sito ha da poco aperto i preorder: il **modello base**, che comprende un **controller standard simil PlayStation 4** per giocare ai sistemi CD, costa 249,99$ (al cambio attuale, in Euro, sono circa 215,60€) mentre i **singoli moduli**, che verranno venduti insieme a dei controller cablati simili a quelli dei sistemi emulati, costeranno 59,99$ (attualmente 51,74€) e al loro interno saranno caricati ben cinque giochi. Essendo un sistema moderno, l'attacco principale della console sarà l'**HDMI** ma, come un **NES mini** o **SNES mini** ci permette, sarà possibile regolare l'immagine e pertanto decidere se scegliere il formato 4.3 o 16:9, se mostrare tutti

i pixel, mostrare gli “scalini” o avere un’immagine “*pixel perfect*“. Come già accennato, questa console estrarrà le ROM dalle cartucce per poi, essenzialmente, emularle all’interno dei moduli (e permettere tutto quello quello che permettono gli emulatori: save e load state, fare screenshot, registrare il gameplay, etc) ma gli sviluppatori hanno promesso di creare degli emulatori da zero, senza l’ausilio di altri software preesistenti.

Cosa significa Polymega per l’industria?

Prima di sottolineare come **Polymega** potrebbe incidere sul mercato vogliamo, per prima cosa, evidenziarne alcuni aspetti. Innanzitutto, questa console viene incontro alle richieste dei retrogamer finora rimaste inascoltate; nessuna terza compagnia, le molte che operano nel campo del retrogaming per offrire nuovi dispositivi per le vecchie macchine, aveva finora pensato alle piccolezze di alcune di queste, come offrire la compatibilità con il **32X** per i cloni del **Sega Mega Drive**, offrire un’alternativa moderna agli ormai costosissimi **Turbografx 16/PC Engine**, senza contare che il loro modulo leggerà, praticamente, le sei cartucce del **Supergrafx** (console che si sarebbe dovuta comprare a parte anche possedendo una delle due versioni della console **NEC**), ma soprattutto offre la prima vera soluzione per i giochi su compact disk la cui compatibilità, grazie agli aggiornamenti firmware, potrà essere espansa a ben altre console a supporto ottico in futuro come il **Sega Dreamcast** (continuamente citato nella sezione FAQ) il **3DO** o persino la **PlayStation 2**. Non dimentichiamoci inoltre che l’annunciata compatibilità con i giochi per **Sega Saturn** è molto importante perché da sempre questa console ha avuto la negativa fama di essere la più difficile da emulare per via del suo arduo sistema dual core, parallelamente all’essere una delle più ricercate fra i retrogamer. Similarmente, i moduli da comprare a parte, che potranno anche essere sviluppati da altre compagnie, continueranno ad uscire per offrire ai giocatori nuove soluzioni per console come il

Nintendo 64, **Atari 2600** o chissà cosa!
La console, diversamente da altre come il **Retron 5** di **Hyperkin** o l'**AVS** di **Retro USB**, vuole porsi letteramente come un faro per i retrogamer e, come già citato precedentemente, vuole lanciare uno store digitale dove offrire legalmente tutte le ROM apparse finora nei maggiori siti di emulazione come **emuparadise.me**; questo significa anche, e soprattutto, raggiungere gli sviluppatori originali e coinvolgerli in tutto e per tutto nel progetto **Polymega**, ponendosi come una quarta console attuale ma dedicata esclusivamente al retrogaming. Alcune grandi compagnie come **Capcom** o **Irem** hanno già espresso interesse verso questo particolare mercato fornendo, pur sempre in quantità limitate, delle **cartucce commemorative** funzionanti e operative prodotte da **RetroBit** di ***Street Fighter II***, ***Mega Man 2*** e ***Mega Man X***, ***R-Type III*** e ***Holy Diver*** (ebbene sì, un gioco ispirato a **Ronnie James Dio** e ai **Black Sabbath**! Un giorno ne parleremo), senza contare che altre compagnie, anche senza il consenso dei publisher, hanno prodotto molte *reproduction cartridge* per giochi ormai andati persi nelle obbrobriose aste **eBay** come ***Nintendo World Championship***. Grazie a **Polymega** potrebbe esserci un rinnovato interesse in questi prodotti *repro* che potrebbero persino coinvolgere i giochi su disco, cosa che finora nessuna compagnia ha mai preso in considerazione, e dunque vedere delle nuove stampe – dei *reproduction disk* oseremo dire – di molti giochi per **Saturn**, **Neo Geo CD** o **TG16/PC Engine CD**, spesso dimenticati nel vastissimo oceano retrò. **Playmoji**, probabilmente visti i recenti sviluppi, non si è espressa sul tema ROM da caricare via USB o backup, per ciò che riguarda i giochi su CD, però hanno lasciato intendere che una volta caricata l'immagine sul sistema, potranno essere patchati; questo aprirebbe **Polymega** all'intera scena *hack* e delle traduzioni. Che dunque che potrà esistere un modo per permettere tutto questo? Probabilmente lo sapremo solo una volta che metteremo le mani su questo fantastico prodotto.



Questioni sul sito e il chip FPGA

Un po' di tempo addietro, il sito è stato chiuso per qualche giorno e, alla riapertura, che ha lanciato definitivamente i preorder, sono state cambiate alcune specifiche del sistema: tutti i cambiamenti

sono stati spiegati in un articolo su **Nintendolife**, redazione molto vicina alla compagnia che sta producendo il **Polymega**. **Playmoji** ha aperto uno stand durante l'ultimo **E3** in cui era possibile provare la base della console e alcuni moduli, il tutto ancora in stadio di prototipo; lì hanno raccolto i primi feedback dei potenziali consumatori e in molti si sono lamentati dei lag durante l'emulazione dei giochi per **PlayStation**. Gli ingegneri hanno considerato attentamente l'opinione dei giocatori e così si è optato per ottimizzare l'hardware della console cambiando il vecchio processore **FPGA** quad core **Rockchip RK3288** di 1.8Ghz che emula i sistemi in questione, un tipo di chip montato in console come l'**Analogue NT** o l'**AVS**; per spiegarlo in breve, le schede madre delle vecchie console non vengono ricreate da capo o in una maniera diversa per evitare questioni con le case produttrici originali, ma l'intero hardware viene emulato all'interno di un processore chiamato **FPGA**. Adesso, all'interno del modulo base, il chip in questione è stato sostituito da un più potente **Intel CM8068403377713** dual core, il ché dovrebbe un fattore positivo (e che avrebbe probabilmente permesso l'emulazione per **Sega Saturn**) ma non è un chip specifico **FPGA** che permette l'emulazione ibrida dei sistemi sopracitati; per altro, questi chip dovrebbero essere inseriti all'interno di ogni modulo ma adesso il tutto grava sul nuovo chip montato all'interno della base. È possibile che il cambio del processore non gravi per nulla sull'emulazione dei sistemi e che i competenti sviluppatori in questione sanno quello che fanno (senza contare che un prototipo funzionante è apparso all'**E3** e presentava solamente problemi per l'emulazione **PlayStation**) ma dalla riapertura del sito **Playmoji** non ha rilasciato nessuna dichiarazione ufficiale oltre all'articolo su **Nintendolife** e le domande degli appasionati alla ricerca dell'emulazione perfetta sono ancora senza una risposta ufficiale. Ad alcuni non interessa e sono certi, visto che il nuovo processore è più potente del precedente (e dunque semplicemente facendo 2 + 2), che il sistema possa essere addirittura migliorato ma ad altri sorgono altri dubbi, specialmente visto lo strano silenzio della compagnia dopo il rilascio dell'articolo e la riapertura del sito. Bisogna dire che la zona **FAQ** del sito è veramente esaustiva ma ancora molte domande necessitano di una risposta abbastanza tempestiva.
Vale ricordare inoltre, che il **Polymega** non è un **kickstarter** o un **crowdfunding** ma c'è un *reward system* dalla quale, in base alle prevendite, si raggiungeranno degli obbiettivi che permetteranno di creare nuove feature per gli acquirenti, come compatibilità espansa per il lettore CD e nuovi moduli; se l'obiettivo minimo di 500.000$ non verrà raggiunto le console verranno richiamate e rilanciate successivamente seguendo il feedback dei compratori ed è per questo che **Playmoji**, ora più che mai, deve garantire una buona comunicazione con chi sta per prendere in considerazione l'acquisto del sistema. Di certo non si tratta di una truffa come il **Coleco Chameleon** (tratteremo questo tema in futuro) in quanto il sistema è già stato mostrato funzionante all'**E3** e le persone dietro al progetto sono davvero competenti ma le uniche domande che per ora gli appassionati si pongono sono: sarà un sistema all'altezza delle aspettative? Vale la pena comprare questo sistema al lancio? E se il lancio va male?

Aggiornamento del 13/09/2018

Proprio di recente, per fortuna, gli sviluppatori hanno dato prova della potenza del loro sistema e tutto sembra essere tornato alla normalità. Sul loro canale **YouTube** sono apparsi ben tre video di gameplay di alcuni giochi per **Sega Saturn**, che si avviano dalla selezione dei titoli nel sistema operativo; con questa mossa gli sviluppatori hanno dimostrato che il processore è in grado di emulare perfettamente questa macchina problematica (visto che alcuni si sono lamentati del fatto che alcuni video di gameplay mostrati nel trailer di lancio appartenessero ad alcune controparti arcade) e perciò, se è in grado di emulare il **Saturn**, è fondamentalmente in grado di emulare tutto il resto. In breve, la console 32 bit di Sega era la prova del nove e **Polymega** l'ha superata. Il primo video mostra un gameplay variegato: vengono caricati ***Guardian Heroes***, ***Sega Rally Championship***, ***Panzer Dragoon Zwei***, ***Fighting Vipers***, ***Dungeons and Dragons Collection: Shadow Over Mystara*** (questo titolo è molto importante poiché richiede l'esclusiva **cartuccia RAM da 4 Mb** da inserire nel **Saturn**, dunque questa è la prova che è anche in grado di emulare questo hardware esterno) e ***House of the Dead*** (giocato col controller, visto che le lightgun dei tempi non funzionano più coi televisori nuovi). Il secondo e il terzo video mostrano un ulteriori gameplay di ***Sega Rally Championship*** e ***Fighting Vipers*** girare a 60 FPS, meglio di come potrebbe fare un **Sega Saturn** originale. In tutti i video, insieme al gameplay cristallino, viene inoltre mostrata la capacità di creare dei *save state* e ricominciare esattamente dal punto in cui si lascia l'azione, sottolineando dunque che la macchina estrae letteralmente l'immagine per poi emularla. A questo punto, tutti i peccati di **Playmoji** sono stati assolti ma rimane giusto qualche dubbio: l'ultima cosa che gli utenti vorrebbero solamente vedere, stando ai commenti sui video, è uno stream su **Twitch/YouTube** in cui mostrano gli sviluppatori giocare effettivamente con la **Polymega**, inserire qualche disco e vedere il sistema che estrae l'immagine, provare e scambiare qualche modulo, etc… Si spera dunque che gli sviluppatori diano ancora più prove a sostegno della versatilità di **Polymega** (anche se, in realtà, ne hanno date abbastanza all'ultimo **E3**) ma a ogni modo, finalmente, alla preoccupazione più grande, ovvero l'efficienza del nuovo chip, è stata data una risposta molto esaustiva.
Per le comunicazioni ufficiali da parte degli sviluppatori vi basterà seguirli sul loro canale YouTube e

sulla loro pagina Facebook.

(video del gameplay variegato)

(Sega Rally Championship a 60 FPS)

(Fighting Vipers a 60 FPS)

Dusty Rooms: La storia di Panzer Dragoon Saga

Sfuggire ai giochi classici, a oggi, è quasi impossibile; grazie alle **mini console**, ai **remake**, **remastered** e **re-relase**, che siano virtuali o fisiche, è possibile ripercorrere a ritroso la strada che ci ha portato al gaming moderno. Ci sono però casi in cui è impossibile recuperare un determinato gioco, come ad esempio quando un titolo ha una particolare licenza o è impossibile risalire al developer o publisher originale, e per tanto sperare in un rilascio odierno, che sia migliorato o "al naturale", diventa molto difficile. Come se non bastasse, alcuni titoli, cui all'assenza nelle console odierne si unisce a una probabile magra tiratura, finiscono per costare un accidente su **eBay** e perciò recuperare certi titoli per gli hardware originali diventa semi-impossibile... Si passa praticamente dalla padella alla brace! Grazie all'avvento di **internet**, **emulatori** e *hard/softmod* varie per retroconsole è stato possibile riscoprire molti titoli dimenticati e tanti franchise, dati ormai per dimenticati, sono inaspettatamente tornati; ne sono esempio ***Splatterhouse***, l'imminente ***Shaq-Fu***, ***Shenmue 3*** o ***Nights: Journey of Dreams***.
Tuttavia, nonostante siamo in piena riscoperta del retrogaming, manca ancora all'appello un gioco, uno che appare di continuo nelle liste dei migliori **RPG** di tutti i tempi e persino fra i primi 50 migliori 100 giochi di tutti i tempi su **IGN** (nel 2005 e 2007) e che, a oggi, ha assunto uno status semi-leggendario; stiamo parlando di ***Panzer Dragoon Saga*** (o ***Azel: Panzer Dragoon RPG*** in Giappone), titolo del 1998 sviluppato dal **Team Andromeda** e pubblicato da **Sega** sulla loro console dei tempi: il **Sega Saturn**. Molti dei titoli della sfortunata console **32-bit**, che nel tardo 2000 è diventata una delle console più in voga fra i *retrogamer*, hanno visto diversi rilasci per **Xbox Live Arcade** o **PSN** (vedi ***Guardian Heroes***, ***Radiant Silvergun*** e ***Fighting Vipers***) ma questo particolare titolo è rimasto relegato al **Saturn** e forse lo sarà per sempre. Come mai non è possibile fruire di questo titolo in un media moderno?

La bestia in catene

Il **Sega Saturn** ebbe un discreto successo in occidente ma decisamente migliore in Giappone, tanto da vendere più del **Nintendo 64** in quello specifico territorio; ***Panzer Dragoon***, lo sparatutto su rotaie sullo stile di ***Star Fox***, era uno dei titoli più in voga e uno di quelli in grado di vendere il sistema e **Sega**, ne prese atto. Nel 1995, poco dopo il rilascio del primo titolo, il **Team Andromeda**, che era dietro il suo sviluppo, su decisione del produttore **Yoji Ishiji** si divise in due: uno, meno numeroso, lavorò al sequel "puro", ovvero ***Panzer Dragoon Zwei***, l'altro, quasi il doppio, avrebbe dovuto usare l'immaginario dell'universo di ***Panzer Dragoon*** per farne un **RPG**. Si sapeva già che **Squaresoft** stava già lavorando su ***Final Fantasy VII*** e sapendo che il ***VI*** (***Final Fantasy III*** negli Stati Uniti) era stato un successo strepitoso, non solo dovevano lanciare un competitore nel mercato ma anche fare di tutto per superarlo. Il gioco, anche se era già pronto nel 1997 e la sua uscita fu posticipata per non competere con ***Grandia*** (che fino al 1999 rimase un'esclusiva per la console **Sega**), fu rilasciato nel Gennaio 1998 in Giappone e Aprile e Giugno, rispettivamente, in Nord America e Europa; nonostante il **Saturn** fosse già semi-abbandonato in occidente non mancarono alcuni speciali in alcune riviste ma il suo rilascio, nonostante non fu totalmente sottotono, fu totalmente eclissato dai più accessibili titoli **PlayStation**. Il progetto era molto ambizioso e anche dalle sole immagini promozionali e di gameplay, dall'*art-style* e dal semplice fatto che il gioco fosse "diviso" in 4 compact disc – eh si… i tempi in cui le dimensioni contavano! – si capiva che non era un gioco come tutti gli altri. ***Panzer Dragoon Saga*** fu uno dei primi **RPG** della **generazione 32/64-bit** interamente in 3D e il "famoso 2D" del **Saturn** fu usato solo per rendere pochi effetti come i raggi laser del drago o i colpi di pistola del personaggio. Altri **RPG**, come ***Grandia*** o il concorrente ***Final Fantasy VII***, ricorrevano alla grafica 3D prerenderizzata e il direttore del titolo, ***Yukio Futatsugi***, disse persino che un gioco del genere era impossibile da produrre su **PlayStation**, specialmente per la sua particolare palette di colori (più cupa rispetto ai colori solari della concorrenza). Il **Sega Saturn** espresse il suo vero potenziale in termini di grafica, che sulla carta superava la console **Sony** in molti aspetti, ma i veri punti di forza di questo titolo erano indubbiamente la storia e il suo unico sistema di combattimento.
Panzer Dragoon Saga narra la storia di **Edge**, un mercenario assunto dall'**Impero** per proteggere

una squadra di archeologi in cerca di reliquie di un'antica civiltà tecnologicamente avanzata; gli scavi portano alla luce una lastra in cui una strana ragazza, che poi scopriremo chiamarsi **Azel**, è "incastonata" al suo interno (un po' come **Han Solo** nel blocco di carbonite), ma un misterioso commando criminale capitanato da un certo **Lord Craymen** stermina tutte le persone sul luogo e ruba la preziosa scoperta. **Edge** viene colpito da un colpo di pistola e cade in una profondissima gola ma, sorprendentemente, riesce a sopravvivere e lì, proprio quando viene circondato da dei misteriosi droni ancestrali si fa avanti un misterioso **dragone alato** che lo salva e lo riporta in superfice; i pensieri di **Edge** e del **drago** sono stranamente sincronizzati, riesce a controllarlo senza dovergli dire nulla ed è come se esistesse una precedente affinità con la creatura volante. Il nostro protagonista, in groppa allo strano dragone, va alla ricerca della ragazza sperando di vendicare, nel processo, i suoi amici ma l'impero conosce il valore di ciò che **Craymen** ha rubato e perciò è disposto a seminare il panico in tutti i suoi territori per impossessarsi della ragazza e raggiungere la misteriosa torre, di cui si parla tanto all'inizio della narrazione, prima della flotta ribelle.

Fatta un po’ di pratica con i comandi base, visto che nelle fasi di esplorazione in volo dovremmo tenere conto degli ambienti anche in altezza, ci verrà fatto un lungo tutorial sul **sistema di combattimento**. A primo acchito può sembrare troppo minuzioso ed eccessivo ma a ogni battaglia impareremo tranquillamente a sfruttarne ogni aspetto (senza contare che questo è rivisitabile in ogni momento). Nella **schermata di combattimento**, per ciò che riguarda l’attacco, dobbiamo aspettare che almeno una delle nostre tre barre, similarmente a ***Final Fantasy***, si riempia e una volta piena possiamo far corrispondere un’azione: fra queste troviamo l’**attacco laser** del **drago**, che prende di mira più obiettivi ma non potentissimo, una raffica di proiettili della **pistola** di **Edge**, che ne prende di mira solo uno per un attacco più potente e concentrato, l’utilizzo di un oggetto dall’inventario, il cambio dell’arma impugnata e gli **attacchi speciali** detti “**Berserk**”, che consumano punti magia (in questo gioco propriamente chiamati **Berserk points**). A questi è collegata l’ultima e la più interessante azione, ovvero il **cambio della classe del drago**. Negli **RPG**

classici si combatte spesso in team e ognuno dei suoi componenti ha delle qualità che compensano le mancanze di altri: il guerriero è forte ma non pratico con le magie, il mago può scagliare degli incantesimi ma cade giù come una pera cotta, il ladro è tattico ma manca di forza fisica, etc… In ***Panzer Dragoon Saga*** siamo soli con il nostro **drago** e perciò, qualora una barra sarà piena, possiamo cambiare le sue peculiarità: possiamo renderlo più forte in attacco diminuendo la potenza delle sue magie, possiamo puntare tutto sulla difesa sapendo che ciò farà riempire le barre più lentamente, puntare tutto sullo spirito (ovvero la magia) trascurando gli attacchi principali e colpire solo con gli **attacchi berserk**, etc… Il cambio della classe, a ogni modo, è totalmente modulare e perciò è possibile investire, ad esempio, quel che basta nell'attacco senza sacrificare troppo l'agilità e lo spirito. A seconda di come sistemeremo qualità del **drago** avremo dei diversi degli **attacchi berserk** (che piano piano il nostro drago imparerà salendo di livello): potremmo scagliare dei laser incontrollabili se dominerà l'attacco oppure semplicemente rinforzare la nostra corazza se decideremo di puntare di più sulla difesa. Insomma, le possibilità sono infinite a seconda del nostro stile di gioco.

Ma la vera peculiarità del sistema di combattimento di ***Panzer Dragoon Saga***, che lo fa spiccare fra tutti gli **RPG** concorrenti, è il suo sistema di azione in tempo reale. Le battaglie si svolgono sempre in aria e perciò i nostri nemici sono sempre in movimento. in basso al centro della schermata d'azione, accanto alle tre barre, c'è una sorta di **radar circolare** che indicherà la nostra posizione rispetto al nemico che è rappresentato al centro; a sua volta, questo cerchio è diviso in **4 settori** che si illumineranno di **verde** o **rosso** a seconda della "**pericolosità della posizione**" (esistono anche le zone di nessun colore che rappresentano il neutro): le prime sono **zone sicure** e stando lì, se il nemico attacca, si subiscono meno danni ma non è detto che siano anche le migliori per attaccare; ci sono volte in cui sono proprio i **settori in rosso**, i **più rischiosi**, dove potremo infliggere più danni al nemico perciò, quando si presentano situazioni di questo tipo, ci toccherà attaccare e subito spostarci in una zona più sicura per evitare i loro attacchi più potenti. Infine, così come i nostri obiettivi hanno le nostre stesse tre barre (anche se non sono visibili), i nemici possono decidere di spostarsi stravolgendo i settori perciò, parallelamente a costruire la nostra strategia durante la

battaglia, dobbiamo sempre stare attenti a ciò che succede nel campo di battaglia e, pertanto, muoversi di conseguenza. Sono pochi gli **RPG** di stampo giapponese in grado di restituire un'azione così veloce, così vicina a un *action* e il sistema di combattimento di ***Panzer Dragoon Saga*** non è stato ancora emulato in nessun altro titolo. Le battaglie sono chiaramente l'attrattiva principale e, nonostante possa sembrare complicato, molti neofiti di questo genere videoludico possono trovare in questo titolo delle meccaniche accessibili, che prendono tanto dallo **rail-shooter** (genere, appunto, dei primi due titoli della saga) e dunque che possa essere una perfetta transizione da un gameplay frenetico, alla quale si potrebbe essere solitamente più abituati, a uno in cui bisogna pensare prima di agire, sempre, però, con una certa velocità. I veterani del genere troveranno in questo capitolo un diamante nascosto, un **RPG** da un *art-style* finissimo, una storia spettacolare che prende un po', oseremo dire, da ***Star Wars***, ***Blade Runner*** e ***Mad Max***, una colonna sonora mastodontica che sposa in tutto e per tutto ciò che è questo gioco e un sistema di combattimento, che abbiamo elogiato abbastanza, semplicemente al di fuori di ogni normale schema e pertanto che merita assolutamente di essere riscoperto. Ovviamente non vogliamo anticiparvi alcun risvolto di trama ma vi assicuriamo che ogni battaglia, anche la più insignificante, sarà sempre emozionante ed è ciò che rende ***Panzer Dragoon Saga*** semplicemente un gioco fuori dal comune.

I tesori… costano!

Ma ora, purtroppo, dobbiamo toccare un lato incredibilmente spiacevole per coloro che si sono incuriositi leggendo queste righe e vogliono mettere le mani su questo spettacolare **RPG**, ovvero la reperibilità. Alle poche unità di **Saturn** in occidente sono corrisposte altrettante poche unità di questo spettacolare titolo: in **Nord America** sono state prodotte **20.000 copie** che sono state liquidate in pochissimo tempo e perciò ne sono state prodotte **poche altre migliaia** ma, ovviamente, non si arriva di certo al milione; in **Europa** la situazione è ancora più tragica in quanto, in tutto il territorio **PAL**, sono state prodotte solamente **1000 copie**, senza alcuna ristampa successiva. ***Panzer Dragoon Saga***, sebbene accontentò i non pochi possessori di **Saturn**, non riuscì

ad attirare nessun nuovo giocatore nonostante i punteggi positivissimi sulle riviste. **Matt Underwood**, che lavorò alla localizzazione di questo titolo, disse che i toni post-apocalittici del gioco e l'*art-style* particolarissimo allontanò persino coloro che avrebbero potuto prendere in considerazione l'acquisto della console; le visual del gioco erano ben distanti da ciò che andava di moda ai tempi (basta guardare lo stile anime dei personaggi di ***Final Fantasy VII***) e perciò, secondo lui, ***Panzer Dragoon Saga*** rimase un gioco di nicchia per la nicchia, un gioco forse così "avant-garde" da non poter essere goduto dallo scenario del gaming di quei tempi. I prezzi per le copie **PAL** e **NTSC-U** sono ormai alle stelle, fra le **500** e le **600€**, perciò chi ha intenzione di possedere questo gioco dovrà sborsare parecchio! Una soluzione per i collezionisti si potrebbe presentare con la copia giapponese, decisamente più accessibile in termini di denaro, ma potrete usarla solo in una console **NTSC-J** o in **Saturn** europei o americani muniti di **Action Replay** o di una qualche modifica; inoltre, essendo un **RPG**, sarà importantissimo seguire la storia e perciò, se non conoscete la **lingua giapponese**, dovrete probabilmente lasciar perdere anche questa copia.
E allora, visto che questo gioco è così popolare su **internet** e fan di ogni dove chiedono questo gioco a gran voce a **Sega**: perché questo titolo è ancora un esclusiva **Saturn**? Ricordate quando all'inizio dell'articolo quando abbiamo detto che certi giochi non possono essere ripubblicati per diversi motivi? Uno di questi è la perdita del **codice sorgente** e ***Panzer Dragoon Saga*** rientra proprio in questo caso; ***Yukio Futatsuji*** è a conoscenza della grosso "culto" formatosi nell'era **post-Saturn** ma a causa della perdita di quest'ultimo è impossibile fare un porting a meno che non si ricostruisca il gioco dalle fondamenta e, con buona probabilità, **Sega** difficilmente finanzierà un progetto di una saga, purtroppo, nota a pochi. Arrivati in questi casi, ed è veramente uno estremo, se non volete spendere oltre le **500€** per una copia usata (sempre che sia in condizioni buone) non ci resta altro che scaricare, ahimè, la ISO della versione europea, o americana, del titolo e giocarla su computer o masterizzarla e godersela più fedelmente in una console in grado di leggere i backup. I giochi per **Saturn** ormai non sono più in commercio da tantissimo tempo e dunque, anche se ciò che faremo non è proprio etico, non arrecheremo alcun danno economico a **Sega**. Fra le due alternative vi consigliamo la seconda perché l'emulazione del **Saturn**, nonostante siano passati diversi anni, è ancora imperfetta per via del complicato sistema degli 8 processori interni; soltato i computer più potenti sono in grado di emulare bene i giochi per questa console e perciò la migliore soluzione potrebbe presentarsi con un insolito acquisto dell'hardware originale. Sarebbe fantastico poter giocare a ***Panzer Dragoon Saga*** con la confezione e i dischi originali ma se i prezzi su **eBay** sono decisamente fuori dalla portata del giocatore medio e **Sega** non ha alcuna intenzione di fornire questo prodotto in maniera ufficiale per **PlayStation 4**, **Xbox One, Nintendo Switch** o **Steam**; a noi non rimangono altro che queste strade poco ortodosse. Purtrppo, forse, ***Panzer Dragoon Saga*** è e sarà per sempre un'esclusiva per **Sega Saturn**.

SEGA SATURN
PANZER DRAGOON SAGA
SEGA SATURN
PANZER DRAGOON SAGA
SEGA SATURN
INSTRUCTION MANUAL
DISC 1
DISC 2
DISC 3
DISC 4
SEGA SATURN