

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 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.

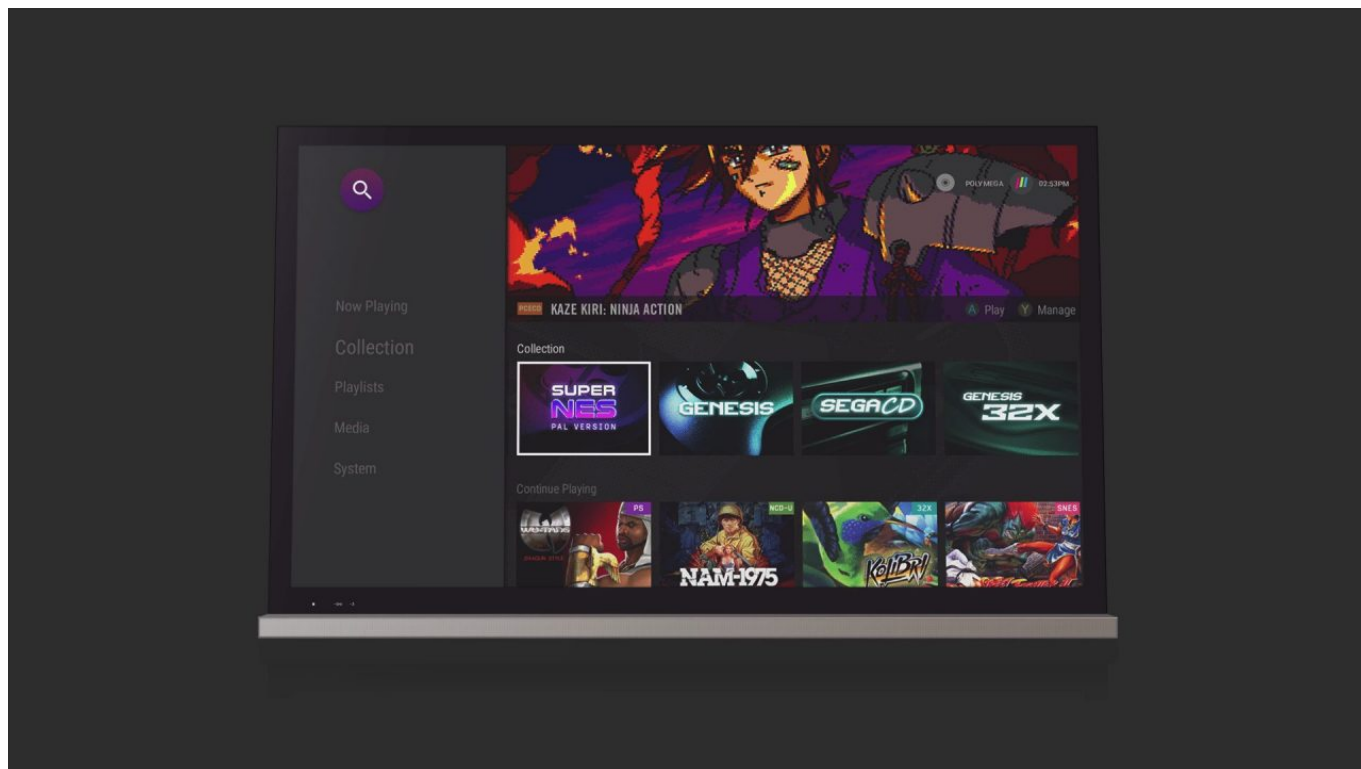


Cosa significa Polymega per l'industria?

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 letteralmente 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 che dovrebbe essere 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 fanno 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 appassionati 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 pre vendite, si raggiungeranno degli obiettivi 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 ulteriore 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)

[Rumor sul Neo Geo Mini: leak delle immagini e pareri](#)

Siamo in un'era in cui il richiamo nostalgico è più forte che mai, un'epoca in cui, nei negozi, le confezioni di **Playstation 4**, **Xbox One** e **Nintendo Switch** sono affiancate da **SNES Mini**, **Atari Flashback 8 Gold**, **Sega Mega Drive Mini** e **Commodore 64 Mini**, perché una grossa fetta di mercato è sia intenta a rivisitare le gioie dei tempi passati che a riscoprire i classici su cui si fonda il gaming moderno. A questo party, non poteva mancare **SNK**, importantissima compagnia giapponese che rilasciò titoli eccezionali che rivoluzionarono il mercato arcade, sia in termini di gameplay che in termini di innovazione tecnologica; **SNK**, fra i retrogamer, è uno dei marchi più amati e uno di quelli, di cui oggi se ne sente di più la mancanza.

SNK[®] **40**th
Anniversary
The Future Is Now



Un po' di storia

la **Shin Nihon Kikaku** (traducibile in inglese come "**New Japan Project**") fu fondata nel 1973 e cominciarono a produrre videogiochi dal '79 per tutti gli anni '80 ma fu negli anni '90 che diventarono dei protagonisti del gaming di quegli anni. Popolari nell'home market ma soprattutto nelle arcade, la **SNK** rilasciò il **Neo Geo MVS** (che sta per **Multi Video Sistem**) nel 1990 segnando così un punto di svolta nel mercato; similamente a un cabinato **Nintendo PlayChoice 10**, che permetteva di provare (alcune volte in anteprima) una selezione di titoli per il **NES** per un tempo limite dall'inserimento del gettone, era possibile installare nella macchina più di una scheda di gioco (più simile ad una cartuccia) e ciò si traduceva in più scelte per i giocatori e risparmio di spazio, energia elettrica e soldi per i proprietari delle sale giochi. La loro estrema popolarità nel mercato arcade, grazie a titoli come **Fatal Fury**, **The King of Fighters**, **Samurai Showdown** o **Metal Slug** che mostravano una grafica insuperabile e dal gameplay "*easy to learn, hard to master*", portò **SNK** a puntare anche nel mercato casalingo e così "trasformarono" il "big red monster" nel più piccolo e presentabile **Neo Geo AES (Advanced Arcade System)** che riproponeva la stessa identica esperienza nella comodità di casa propria; tuttavia, nonostante il concept geniale (basti pensare al controller arcade incluso con la console), i costi di produzione per la console e per i giochi erano simili a quelli del più grande **MVS** e dunque l'**AES** finì per diventare un piacere per pochi, soprattutto per i più abbienti (senza contare le deboli campagne pubblicitarie). Per ovviare a questo problema **SNK** produsse il **Neo Geo CD** ma finì per essere una console casalinga ancora più impopolare della precedente; sebbene i CD costituivano un risparmio sia per i produttori che per i giocatori, la nuova console soffriva di tempi di caricamento lunghissimi, non includeva lo spettacolare arcade stick incluso con l'**AES** e il suo prezzo, nonostante tutti questi tagli per minimizzare i costi di produzione, andava ancora ben oltre la disponibilità di un giocatore medio. **SNK** provò un'ultima volta con le console portatili **Neo Geo Pocket** e **Pocket Color** ma, nonostante fossero sempre delle console all'altezza della concorrenza, passavano sempre in secondo piano rispetto al **GameBoy Color** e al popolare **Bandai Wonderswan**; la **SNK** dichiarò bancarotta nel 2001 ma i suoi asset furono acquisiti da **Playmore** di **Eikichi Kawasaki**, uno dei fondatori chiave della compagnia originale, e dar vita così alla nuova **SNK Playmore**. Perso l'interesse verso il

mercato hardware e quello arcade, che piano piano diventava sempre più debole, la nuova incarnazione si concentrò soprattutto sul fronte software third party, identità che non abbandonarono mai neanche durante l'era degli **MVS** e **AES** (molti dei loro titoli uscivano tranquillamente su **SNES**, **Mega Drive**, **Playstation** e **Saturn**), e anno dopo anno la compagnia tornò in perfetta salute finanziaria; soltanto dal Dicembre 2016 la **SNK Playmore** ha riassunto lo storico nome "**SNK**" e riadottato l'originale slogan che recita: «*the future is now*».



Oggi...

Giusto lo scorso mese è stato confermato lo sviluppo del **Neo Geo Classic Edition**, stuzzicando i fan con un'immagine di qualcosa simile a un mini-cabinato, grande più o meno quanto l'**iCade**, coperto da un velo con il logo dello storico cabinato; tuttavia, qualche giorno fa, lo youtuber **SpawnWave** ha rilasciato [un video](#) in cui avrebbe mostrato delle immagini della console da lanciare a breve dategli da una fonte attendibilissima, che preferisce tenere anonima, seppur non collegata direttamente alla **SNK**. Le immagini mostrano un versatilissimo **mini-cabinato** comprendente di **joystick arcade**, **schermo quadrato da 3 pollici e mezzo** (per mantenere il rapporto dimensione dei giochi originali), **casse integrate**, due ingressi ai lati per i **controller** (non riusciamo a scorgere il connettore esatto); sul retro troviamo una porta **USB C** per l'alimentazione, un'**uscita HDMI**, il **tasto d'accensione** e, stranamente, anche il jack per l'uscita audio; le foto della **mini-console** sono state accompagnate da un'immagine dei controller, che si rifanno a quelli del **Neo Geo CD**, e una lista di ben **40 classici SNK**, tutti giochi, a oggi, costosissimi se volessimo giocarli sull'hardware originale. Al di là delle immagini non è stato fornito alcun dettaglio: nessun immagine di schermata di selezione dei titoli, nessuna data di rilascio e nessun prezzo suggerito.

Ci piace pensare che le immagini mostrate da **Spawn Wave** siano, sì, potenzialmente veritiere ma non definitive; qualcosa ci dice che abbiamo di fronte una sorta di concept, specialmente vista l'astrusa posizione dell'uscita audio anche se, essendo la mini-console molto piccola, i cavi degli auricolari possono girarci attorno senza problemi. Anche se la fonte si presume essere molto

attendibile, stiamo sempre parlando di un **leak** e dunque nulla è certo fino a quando la **SNK** non darà nuove informazioni a riguardo in maniera ufficiale. Nel frattempo possiamo solo godere di queste immagini e sperare che il prodotto finale sia più vicino possibile a quello mostrato nelle foto (anche perché l'uscita audio sul retro sarebbe veramente scomoda).