

Cartucce speciali in edizione limitata per il 30esimo anniversario di Mega Man

Capcom collaborerà con [iam8bit](#) per produrre cartucce funzionanti per NES e SNES di *Mega Man 2* e *Mega Man X* in occasione del 30esimo anniversario della saga del *Blue Bomber*; i preorder sono già aperti ma queste chicche arriveranno solamente a Settembre 2018. Le cartucce saranno prodotte in **serie limitata** e costeranno **100\$** a pezzo: **7500** cartucce di *Mega Man 2* saranno color **blu opaco** e altrettanto numero in **bianco opaco** per quanto riguarda *Mega Man X*, mentre altre **1000**, per entrambi i prodotti, saranno di un **blu semi-trasparente, fosforescente più scuro** e saranno distribuite in **maniera casuale** all'interno di scatole non numerate. Ricevere l'una o l'altra versione delle cartucce è solo questione di fortuna!

La forma della cartuccia di *Mega Man X* ci suggerisce che, forse, queste funzioneranno esclusivamente su NES e SNES americani; non ci sono informazioni riguardo alla compatibilità ma, con buona probabilità, potrebbero funzionare solamente su console d'oltreoceano.



La scatola di *Mega Man 2* ha una copertina apribile in due parti mentre quella di *Mega Man X* si apre in tre (un po' come le confezioni di alcuni LP); entrambi i prodotti includeranno un *booklet*, rispettivamente con le prefazioni del collezionista [Salvatore Pane](#) e lo youtuber [Jirard Khilil](#) (più noto come "[The Completionist](#)"), e altre "retro-sorprese" che saranno note agli acquirenti solamente una volta ricevuto il prodotto.

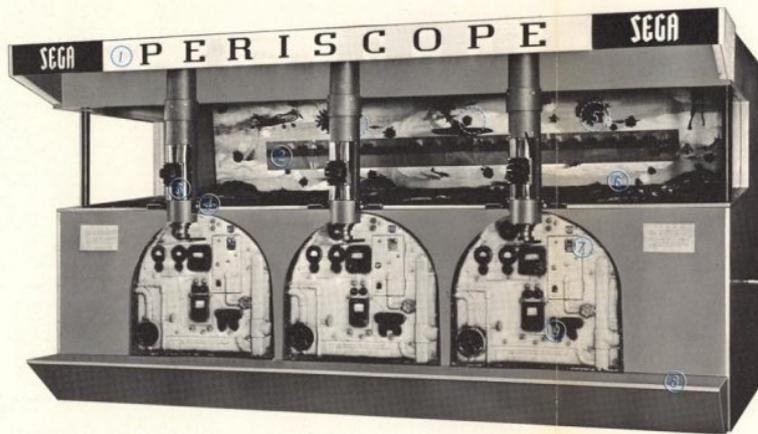
Questo annuncio avvia il "**Mega May**" promosso da **Capcom**, indicando che, durante questo mese, ci saranno ben altre sorprese per i fan del **Blue Bomber**, specialmente con l'**E3** dietro l'angolo. Il robottino più famoso del gaming ritornerà in questo 2018 con *Mega Man 11*, un gioco inedito che uscirà più tardi per **PC, Playstation 4, Xbox One** e **Nintendo Switch**.



Sega History

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

CONTINUOUS ACTION ◊ EYE CATCHING APPEAL

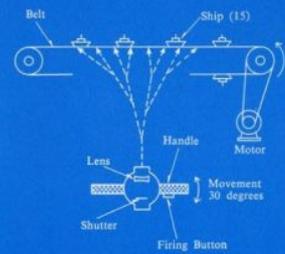


DESIGN DESCRIPTION

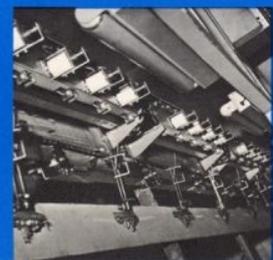
- ① Attractive 3-Dimensional sign.
- ② Score glass showing number of shots and number of hits in tonnage of ships sunk.
- ③ Realistic simulated submarine periscope complete with firing button and optical system.
- ④ Grip handles allow 30 degree swing of the periscope.
- ⑤ Three speakers, one for each of the periscope positions that emits torpedo and explosion sounds.
- ⑥ Fiberglass ocean wave with internal coloring to resist wear.
- ⑦ Locked hinged door carrying the slug rejector and reject cup with access to the cash box.
- ⑧ Buffer plate of a hard synthetic material.
- ⑨ Simulated submarine control panel of fiberglass.

"Formica" type finish on front and sides

TRACKING MECHANISM



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



L'era arcade e il Master System

Arrivano gli anni 80 e si assiste al boom delle arcade e di **Atari** nel mercato casalingo. **Sega**, visto il successo con i giochi elettromeccanici, decide di entrare nel mercato dei giochi elettronici, e comincia rilasciare i suoi primi giochi quali **Head On**, **Monaco Gp**, **Zaxxon** e **Pengo** che si rivelano, sia nelle arcade che nelle console casalinghe, dei veri successi commerciali. **Sega**, sin dagli inizi, dimostrò di essere una vera e propria pioniera dell'innovazione: in un periodo in cui **Pac Man**, **Centipede** e **Galaga** spopolavano, **Sega** era già all'opera con gli scaling, in **Buck Rogers: Planet of Zoom**, e persino con i **Laserdisc**, anticipando l'uscita di **Dragon's Lair** con **Astron Belt** in tutto il mondo (tranne negli Stati Uniti, dove il popolarissimo gioco con i disegni di Don Bluth arrivò per primo). L'investimento sui videogiochi si rivelò vincente, ma il mercato, come crebbe a dismisura in pochi anni, crollò improvvisamente; la crisi dei videogame del **1983** prese piede ma **Sega**, nonostante alcuni dipendenti se ne tirassero fuori, decise di sfruttare la propria popolarità nell'arcade per rilanciare il mercato dei videogiochi. L'impresa non era assurda: i cabinati **Sega** andavano fortissimo nelle sale arcade e i loro giochi erano anche molto popolari nel mercato casalingo, ma purtroppo un gigante sfruttava una popolarità ben più grande di quella loro. **Nintendo** cavalcava infatti l'onda del successo con **Donkey Kong** dal 1981, e il lancio del **Famicom** nel **15 Luglio del 1983** in Giappone oscurò del tutto il lancio del **Sega l'SG-1000**, lanciato lo stesso esatto giorno. Il **Sega SG-1000** era un sistema valido ma semplicemente era una console che non poteva minimamente competere col **Famicom**: la console era molto simile al **Colecovision**, più vecchia della controparte **Nintendo**, e ovviamente presentava caratteristiche più datate, come il sonoro del **Texas Instrument SN76489** e l'incapacità di produrre uno scrolling fluido come poi **Super Mario Bros.** dimostrò. Dopo alcuni restyling con i **SG-1000 II** e **SC-3000**, quest'ultimo un vero e proprio computer, **Sega** capì che non poteva competere contro **Nintendo** con un sistema inferiore, così la compagnia aggiornò l'hardware della propria console definitivamente e, nel 1985, rilasciò finalmente il **Sega SG-1000 Mark III**, ovvero il **Master System** prima in

Giappone e poi, l'anno successivo, nel resto del mondo. Il **Mark III** offriva una CPU, GPU e RAM migliori del modello precedente e ciò significava ben 32 colori visualizzabili da una palette di 64 e un'azione più veloce su schermo; tuttavia la console fu azzoppata drasticamente dal suo chip sonoro che rimase lo stesso per garantire la compatibilità dei giochi del vecchio catalogo in Giappone. **Sega**, più in là, solo in Giappone, rilasciò l'add-on **FM Sound Unit** che offriva al giocatore un range di suoni superiori al chip sonoro di base, dunque un suono ben superiore alla controparte **Nintendo**. La console **Sega** offriva un catalogo di giochi veramente interessante come **Alex Kidd**, **Wonder Boy**, **Phantasy Star**, **Operation Wolf**, ma ritagliarsi una fetta in quel mercato dominato da **Nintendo** era un'impresa ardua; in Nord America **Nintendo**, firmando con le case produttive americane, si assicurava anche l'esclusiva per la propria console lasciando dunque il **Master System** con i soli **Activision** e **Parker Brothers**. La morsa di **Nintendo** sul mercato nordamericano spinse **Sega** a puntare su altri continenti, come l'Europa e il Sud America, dove riuscì addirittura a superare il **Nes**; specialmente in Brasile, il **Master System** divenne sinonimo di videogiochi, e **Tec Toy**, la compagnia dietro la distribuzione della console, produce tuttora la console **Sega** vendendo approssimativamente circa 100.000 console l'anno. I propositi per una nuova console c'erano e fu su queste conquiste che **Sega** decise di lanciare una console in grado di superare **Nintendo** una volta e per tutte.



The peak of popularity

Come già scritto in [La Grande Guerra: Sega Genesis vs Super Nintendo](#), Sega lanciò così nel 1989 il **Sega Mega Drive** (o **Genesis** in Nord America), hardware basato sul sistema arcade **Sega System 16**; in questo modo **Sega** riuscì a ottenere un vero e proprio vantaggio contro **Nintendo**. Il nuovo sistema prometteva una grafica superiore al **Nes**, un migliore sonoro ottenuto dalla **sintesi FM**, e una giocabilità comparabile alla qualità **arcade**. Questa fu la prima strategia adottata da **Sega** per vendere il suo **Genesis**: portare i titoli da sala giochi a casa e superare il muro che separava il mercato casalingo dal mercato **arcade**. La strategia all'inizio sembrò andar bene, spinta anche dal

fatto che la console, al lancio, fu venduta in bundle con **Altered Beast**, un gioco arcade niente male e in grado di sottolineare la differenza fra il **Nes** e il **Genesis**. Tuttavia i giocatori non erano ancora convinti della nuova macchina a 16 bit di **Sega**: l'uscita di **Super Mario Bros. 3** fece capire a **Sega** come i giocatori fossero ancora attratti dall'ormai vecchio **Nes** e, anche se le **arcade** erano ancora il punto di riferimento tecnologico per la comparazione degli hardware, questi non servivano a nulla se un gioco casalingo, seppur con una grafica mediocre, si rivelava divertente e adatto alle case. Tuttavia, già a questo punto, il **Genesis** aveva comunque una solida fanbase: nonostante **Super Mario** fosse insuperabile in casa propria (Giappone), non si può negare che la linea di titoli iniziale del **Genesis** era comunque competitiva. Non dimentichiamo anche che molte **third parties** cominciarono a interessarsi alla nuova console **Sega** per via delle sue caratteristiche superiori e in cerca di nuovi accordi commerciali meno rigidi di quelli di **Nintendo**; già nel 1989 **Capcom** mise sulla nuova piattaforma **Sega** il suo **Ghouls 'n Ghosts**, sequel di **Ghost and Goblin**, sorprendendosi della facilità di programmazione sulla console, di quanto fosse bello sviluppare per un mercato casalingo di giochi così simili alle arcade e compiacendosi perciò di quanto fosse buono il loro nuovo accordo con **Sega**. Il coinvolgimento di molte celebrità sportive, come il pugile **James "Buster" Douglas**, il giocatore di football **Joe Montana**, il golfista **Arnold Palmer**, aveva già attirato a sé una fascia poco considerata nella vita del **Nes**, ovvero gli appassionati dei **giochi sportivi**, e sottolineò come il **Genesis** potesse puntare a una fascia di pubblico più adulta. **Michael Jackson: Moonwalker** fu uno dei titoli più discussi e diede al **Genesis** una *attitude* che la console mantenne per tutto il suo ciclo vitale. La discussione sulla qualità della libreria di titoli rispetto alla concorrente giaceva spesso su un punto morto: il **Genesis** aveva 16 bit, il **Nes** solo 8. Con l'assunzione di **Tom Kalinske** nel 1990 come CEO di **Sega of America** furono lanciate in TV delle nuove pubblicità aggressive e dirette a **Nintendo** che miravano a sottolineare l'arretratezza tecnologica del **Nes**. Il nuovo slogan «**Genesis does what Nintendon't**» parlava chiaro e la console si aprì verso quella fascia di pubblico cresciuta sì col **Nes**, ma che ormai era grande e andava al liceo. Il **Genesis** poteva dar loro **giochi sportivi, giochi d'azione, giochi puzzle, porting** dei giochi presenti in **arcade**, in poche parole giochi adatti alla loro personalità. L'ultima cosa che mancava era una mascotte in grado di poter competere con **Mario**, icona dei videogiochi e che sembrava essere imbattibile. **Kalinske** aveva bisogno di un personaggio non solo carismatico ma che rappresentasse anche la cultura giovanile dei tempi e che potesse dare a **Nintendo** il colpo di grazia. In Giappone **Yuji Naka**, ispirato dalla propria capacità di completare ripetutamente e velocemente il primo livello di **Super Mario Bros**, voleva creare un gioco veloce, pieno di azione e mozzafiato. Il personaggio di questo gioco sarebbe stato destinato a diventare la nuova mascotte **Sega** e, dopo tante bozze, la scelta cadde su un insolito porcospino: gli fu dato un bel colore blu cobalto, una schiena spinosa che si rifacesse le capigliature *mohawk* in voga in quegli anni, delle scarpette rosse in contrasto con il blu e soprattutto un caratterino frizzante e "figo". **Sonic The Hedgehog** incorporò tutti questi aspetti già dal primo titolo, che fu subito messo in bundle con la console: il suo arrivo sul mercato scosse il mondo. Il nuovo bundle del 1991, lanciato con un **price drop** visto che la console era già sul mercato da due anni, fu un successo strepitoso e il cammino di **Sonic** verso la gloria era solo all'inizio. In questo contesto, **Nintendo** rilasciò il **Super Nintendo** in bundle con **Super Mario World** e, anche se non ebbe il successo sperato e molti giocatori erano in favore di **Sega**, **Kalinske** sapeva di avere la console più debole, e non voleva assolutamente che il **Sega Genesis** si rivelasse un fuoco di paglia; così corse ai ripari e tentò di capire come vendere la propria console nonostante concorresse con un'altra più potente. Si decise di far leva sull'unico vero punto a favore del **Genesis** contro lo **Snes**, un punto non da poco: il processore di 7.6 MHz contro quello di 3.7MHz dello **Snes**, e su questo fu costruita tutta la nuova campagna pubblicitaria di **Sega**. Le nuove pubblicità parlavano di un fantomatico "**blast processing**": non era altro che un modo per sottolineare la più rapida velocità di calcolo del **Sega Genesis**, ma fu una parola così "cool", studiata appositamente per essere utilizzata fra i giovani durante i dibattiti sulla console migliore senza necessariamente puntare sui fatti matematici, che funzionò. La pubblicità ebbe successo e servì non solo a infuocare il dibattito, ma anche a infuocare la competizione fra le due compagnie,

intente a dare il massimo. Nel Gennaio del 1992 ,**Sega** aveva in mano il 65% del mercato dei videogiochi: per la prima volta **Nintendo** non era più sovrana del mercato videoludico ma questo servì alla grande N per ripensarsi e prepararsi a stracciare la competizione. **Sega**, per portarsi un passo avanti, seguì le orme del **PC Engine** di **Nec** e, dopo qualche anno sul mercato, lanciò un add-on per i Compact Disc: l'avvento del **Sega CD**, o **Mega CD** nel resto del mondo, avrebbe dovuto eclissare una volta e per tutte lo **SNES** grazie alla capacità superiore del compact disc che poteva offrire ai giocatori dei giochi più grandi e una qualità audio insuperabile. Tuttavia le grosse capacità del **Sega CD** non furono mai sfruttate veramente al massimo e quello che fu lanciato su **Sega CD** furono titoli mediocri, punta e clicca da PC (che storicamente non si sono mai adattati veramente bene alle console) e giochi le cui scene in **full motion video** non finivano mai. Tutto questo, commisto al prezzo addirittura superiore al modello base del **Sega Genesis**, comportò che il **Sega CD** vendette solamente 2.24 milioni di unità in tutto il mondo fino al 1996, ma questo fu solo l'inizio per i guai di **Sega**. Durante questo periodo, la casa nipponica si diede la proverbiale "zappa sui piedi" lanciando il suo ultimo **add-on** per il **Sega Genesis**, ovvero il **32X**. Questa periferica era solamente un *add-on* che leggeva delle cartucce più avanzate con grafica a 32 bit e con un processore aggiuntivo; la scelta delle cartucce sembrò essere un passo indietro dopo la spavalda promozione dei CD ma il vero problema fu lanciare il **32X** a pochi mesi dal lancio del **Sega Saturn**, la console **Sega** per la nuova generazione e già lanciata in Giappone. Persino i fan più sfegatati di **Sega** decisero che era meglio aspettare la nuova console **Sega** e lasciare il **32X** da parte e così questa periferica, di cui rivenditori dovevano liberarsi per l'arrivo del **Saturn**, finì per essere svenduta a 20 dollari nel cesto delle offerte; per **Sega** questo non fu solamente un errore ma anche un vero e proprio motivo di vergogna.



Una console poco convincente

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

Negli Stati Uniti il discorso era ben diverso, in quanto **Sega** non solo si sarebbe buttata in una competizione infuocata, ma per giunta in un momento di mercato in cui una sua console 32bit era stata lanciata prima del **Saturn**. Per ottenere un vantaggio sulla neonata **Playstation** di **Sony**, **Tom Kalinske**, dopo la presentazione del **Saturn** americano durante l'**E3** del '95, lanciò a sorpresa la console annunciando che **Saturn** era già disponibile nelle catene di **Toys "R" us**, **Babbage's**, **Electronic Boutique** e **Software ETC**. Una mossa apparentemente astuta se non fosse stato che, negli Stati Uniti, tante altre catene di distribuzione vendevano i prodotti **Sega** finendo per escludere le famosissime catene **Wallmart** e **Best Buy**; **Sega Saturn**, pur riscuotendo un buon successo iniziale, risultò dunque difficile da reperire im e senza la stessa *line-up* di titoli giapponesi: negli Stati Uniti arrivarono infatti solamente **Virtua Fighter**, che con l'uscita di **Tekken** nelle Arcade perse l'interesse dei giocatori, **Daytona USA**, che andava abbastanza forte ma che ebbe un port su **Saturn** visibilmente carente, **Pebble Beach Golf Links** e **Worldwide Soccer: Sega International Victory Goal Edition**, due titoli sportivi basati su due sport per nulla giovanili, e infine **Clockwork Knight** e **Panzer Dragoon Saga**, unici giochi che avrebbero potuto attrarre il giocatore medio. Nonostante le terribili aspettative, **Saturn** registrò un iniziale successo, ma i rapporti fra **Kalinske** e i dirigenti di **Sega of Japan** non erano più floridi; così **Kalinske**, l'uomo che portò **Sega** a ottenere il 65% di market share negli Stati Uniti, lasciò la compagnia in favore di **Bernie Stolar**. **Stolar** inizialmente riuscì a ottenere l'esclusività temporale di alcuni titoli ma, non appena questa scadeva, le versioni per **Playstation** uscivano velocemente e riscuotevano un successo maggiore. **Stolar** aveva anche notato quale fosse la difficoltà che gli sviluppatori riscontravano quando lavoravano su un qualsiasi titolo: è parere comune dire che il **Saturn** fosse una console più tendente al 2D ma, contrariamente a ciò che si può pensare, **Sega** aveva consegnato una console addirittura più potente della **Playstation**, con ben 8 processori di cui 2 principali **Hitachi** da 28.6 MHz che potevano mostrare ben 800.000 poligoni quadrati (a differenza della controparte cui erano triangolari), RAM espandibile fino a 4MB, qualità delle texture e risoluzione video maggiore; tutto ciò veniva però mal utilizzato in quanto molti degli sviluppatori evitavano l'uso del secondo processore principale e dunque ciò generava port azzoppati e una qualità complessivamente inferiore rispetto la controparte **Sony**; pensate che ancora oggi esistono dibattiti riguardo l'esistenza degli effetti di trasparenza sul **Saturn**! Ad ogni modo, la console **Sega** venne piano piano eclissata dalla console **Sony**, e **Saturn**, in assenza di una vera *killer app*, finì per essere messa da parte, persino da **Stolar** stesso, il quale, all'**E3** del 1997, annunciò che il **Saturn** «non era più il futuro di Sega».

Al di là dei problemi riguardanti lo sviluppo, i problemi di marketing in Occidente erano evidenti in quanto la console era promossa con pubblicità insulse. Non venne inoltre mai consegnato un vero titolo di **Sonic** che tutti aspettavano, e nulla di ciò che veniva pubblicizzato sembrava attecchire

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



La luce in fondo al tunnel

All'E3 del 1998 **Sega** presentò a porte chiuse ciò che venne annunciato come **Katana**, e i giornalisti e gli sviluppatori invitati alla presentazione dovettero firmare un accordo per non parlare, nei mesi successivi, di ciò che avevano visto in quella stanza. A tempo debito qualcuno scrisse del **Dreamcast**

e i propositi riguardo questa nuova console sembravano eccellenti: grafica mai vista, avanti anni luce rispetto alla **Playstation** di **Sony** e al **Nintendo 64**, e giocabilità senza precedenti. Il design di questa nuova console, di colore bianco e dal controller con 4 tasti frontali e due grilletti dorsali, serviva a tagliare definitivamente col passato e a dichiarare ad alta voce che si era dinanzi a un nuovo inizio. Nel tardo 1998, **Dreamcast** arrivò in **Giappone** e, nonostante la sparuta linea dei titoli di lancio, **Sega** esaurì le scorte in un giorno; negli Stati Uniti invece i fan erano affamati di una nuova console **Sega** e i preordini del **Dreamcast**, previsto per il 9 Settembre 1999 per 199.99 dollari (9/9/99 199,99, numeri da far sbizzarrire ogni appassionato di Cabala), superarono addirittura quelli della **Playstation** al lancio. **Dreamcast** avrebbe inoltre lanciato il multiplayer online su larga scala, ai tempi esclusivo appannaggio dei giocatori su **PC**, includendo un modem di 56k attaccato a **Dreamcast** e una linea di titoli di lancio era più numerosa rispetto a quella giapponese; le premesse per un successo c'erano tutte e il **Dreamcast** riuscì a ottenere in effetti un inizio spettacolare. **Dreamcast** ha potuto godere di una delle linee di lancio più belle mai viste nella storia dei videogiochi: i giocatori americani ebbero a loro disposizione titoli come **Sonic Adventure**, **Soul Calibur**, **Blue Stinger**, **Ready 2 Rumble Boxing** e più in là avrebbero visto alcuni dei più bei giochi di sempre in una console come **Jet Set Radio**, **Resident Evil: Code Veronica**, **Phantasy Star Online**, **Shenmue** e tantissimi altri. **Sega** non aveva più l'accordo d'esclusiva con **EA** per i giochi di sport come durante i primi anni del **Saturn**, poiché **Sega** non riuscì a soddisfare le vendite previste per i loro titoli; **Dreamcast**, tramite il publisher in house **Sega Sport**, diede il via alla famosa linea di giochi **2K** insieme alla **Visual Concepts**, linea che ancora vive tuttoggi sotto le licenze **NHL**, **NFL**, **NBA** e persino **WWE**; questi titoli, dal gameplay semplice e accessibile, fecero avvicinare in anche molti casual gamer e **Dreamcast**, specialmente all'inizio, ebbe un ottimo impatto sia sui giocatori hardcore sia sui casual. Tuttavia, dopo un lancio che sembrava rischiarire il futuro di **Sega**, **Dreamcast** si trovò di fronte a tre principali problemi: un marketing ancora non all'altezza, la pirateria e l'imminente lancio di **Playstation 2**. Dopo il lancio di **Dreamcast**, le pubblicità in televisione di **Sega**, sia in America che in Europa, erano pochissime e poco frequenti, e il grosso pubblico rimase in gran parte inconsapevole dell'uscita di questa meravigliosa console; insieme a pochissimi casi isolati, l'unico grande investimento pubblicitario di **Sega**, specialmente in Europa, fu il concedere lo sponsor a una squadra calcistiche di **Serie A**, la **Sampdoria**, una della Premier League, l'**Arsenal**, una di **Liga**, il **Deportivo de La Coruna**, e una della francese **Ligue 1**, **AS Saint-Étienne**. **Sega** si trovò inoltre impreparata di fronte alle copie dei giochi pirata che cominciavano a imperversare dappertutto: essenzialmente, a differenza del **Saturn** che aveva un sistema di protezione reale, il **Dreamcast** si cullava esclusivamente sul media esclusivo della console, ovvero il **GD**, che a differenza del **CD** poteva contenere 1GB di memoria. Il media era sì introvabile nei negozi a differenza dei **CD** ma, con l'avanzare della tecnologia dei masterizzatori, le immagini da 1GB dei dischi **Dreamcast** potevano essere compresse in un normale **CD** in *overburn* (ovvero "stringendo" il più possibile la scrittura del disco e far sì che l'immagine entrasse tutta in un disco di 700MB) e **Dreamcast** era in grado di leggere questi dischi senza nemmeno l'ausilio di un *boot disc*. In pratica, se si aveva un computer con un buon masterizzatore e anche una buona connessione per scaricare le immagini dei dischi si poteva accedere all'intera libreria del **Dreamcast** con il minimo sforzo e in maniera del tutto gratuita, senza contare che molti dei pirati aprivano vere e proprie attività in nero basate sulla vendita dei dischi copiati e backup. Dunque, non solo a **Sega** non arrivavano introiti dalle vendite sia hardware, per la povera pubblicità, che software, per via della pirateria, ma le cose per **Dreamcast** stavano per mettersi malissimo: nel 1999 **Sony** annunciò la nuova **Playstation 2**, console che non solo era tecnicamente superiore a **Dreamcast**, ma che utilizzava un media ben superiore al **GD**, ovvero il **DVD** che di lì a poco avrebbe gettato le basi persino per il mercato home-video. **Dreamcast** si trovò in pochissimo tempo ad avere i giorni contati e l'unica cosa che **Sega** poteva sperare era che i fan supportassero la loro console inferiore di fronte al mostro **Sony**, cosa che in fondo era successa col **Mega Drive** per il **Super Nintendo**; il supporto dei fan c'era, ma non era tale da supportare la console di fronte a un mercato ormai del tutto diverso. Inoltre lanciare un add-on per i **DVD**, come alcuni oggi ribadiscono,

sarebbe semplicemente stato ridicolo dopo quanto successo con **Sega CD** e **32X**, dunque una periferica esterna costruita per salvare il **Dreamcast** era fuori discussione.

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



Il nuovo volto di Sega

Finita dunque l'avventura nel mercato hardware, **Sega** pose la sua nuova identità come publisher. Inizialmente l'idea era quella di proporre a **Microsoft** - visto che era stata realizzata la versione per **Dreamcast** di **Windows CE** per navigare in internet - di rendere compatibile la loro macchina d'imminente uscita, la **Xbox**, con i giochi del **Sega Dreamcast** ma l'idea fu scartata; tuttavia **Microsoft** annunciò al **Tokio Game Show** del 2001 un accordo che vedeva ben 11 esclusive **Sega** per la nuova console **Microsoft** quali **Panzer Dragoon Orta**, **Jet Set Radio Future**, **Sega GT**, **Shenmue II** (che negli Stati Uniti non arrivò ai tempi del **Dreamcast**) e molti altri. **Sega** strinse inoltre ottimi rapporti con **Nintendo**, assicurando più in là alcune esclusive per **Gamecube** e l'unione con quest'ultima e **Namco** per la creazione del sistema arcade **Triforce** che diede i natali a **F-Zero AX**, **Mario Kart Arcade GP** e **Mario Kart Arcade GP 2**. La **grande S** a oggi non vuole solamente essere l'ombra di ciò che era un tempo: infatti, anche dopo la fine di **Dreamcast**, **Sega** si è messa all'opera per la creazione di tante nuove IP come **Yakuza**, **Super Monkey Ball**, **Vanquish**, **Valkyria Chronicles**, o come publisher per giochi come **Hell Yeah! Wrath of the Dead Rabbit**, **Football Manager** e molte altre. A oggi **Sega** è in perfetta salute finanziaria e un ritorno al mercato hardware, vagheggiato da molti nostalgici, rappresenterebbe una follia; l'unica parentesi che **Sega**

ha avuto nel mercato hardware dopo **Dreamcast** (e questa è una vera chicca per gli appassionati più estremi) è stato il **Sega Vision**, un lettore multimediale di 2GB in grado di leggere MP3, MP4, filmati AVI, immagini e persino e-book, ma bisogna essere veramente fortunati ad aggiudicarsi una di queste macchine perché, andando in Giappone, si potranno trovare queste unità all'interno di quelle odiosissime macchine della pesca fortunata (quelle con l'artiglio metallico)... e sempre se nel 2018 saranno ancora al loro interno! Inoltre, anche se questo non riguarda **Sega** direttamente, la **AT Games** produce ancora un sacco di prodotti relativi al **Mega Drive** e **Master System**, come il recente **Sega Genesis Flashback** che offre sia 85 giochi al suo interno che uno slot per le cartucce originali; il tutto con un superbo up-scaling in HD. L'inarrestabile popolarità di **Sonic** e l'uscita di titoli come **Sonic Mania** e i giochi della serie **Sega Forever** stanno a testimoniare l'impatto che **Sega** ha avuto nel mercato mondiale e che i giocatori di tutto il mondo non hanno mai dimenticato il gigante **Sega** neanche per un secondo.

Super Mario è comunista?

Ah, il buon vecchio **Mario**! Esiste un nome più di questo in grado di richiamare il videogioco? L'adorabile idraulico italiano è apparso in un'infinità di titoli **Nintendo**, per la gioia di milioni e milioni di giocatori con il suo spirito e il suo bel faccione baffuto. Tuttavia, nel tempo, è stata mossa l'ipotesi che **Mario** possa appoggiare strane tendenze politiche, una particolarmente opposta al mondo occidentale dov'è nato; stiamo proprio di quell'ideale tipicamente russo, quello più composto da lavoratori come lui, ovvero il **Comunismo**. Le idee, secondo alcuni, sono molto evidenti ed estraibili specialmente da **Super Mario Bros.**, il titolo di lancio del **NES** che cambiò il *landscape* videoludico. Che dietro quel sorrisone, quegli «yahoo, mamma mia» ci sia un animo rosso fuoco in cerca di rivoluzione? Vi ricordiamo inoltre che questo sito parla di videogiochi, non di politica, e che queste sono in fondo teorie e/o segnali alla quale non è mai stata data una conferma dagli sviluppatori (né, quasi sicuramente, mai l'avranno); perciò prendete questo articolo con la giusta leggerezza, divertitevi e semplicemente immaginiamo il nostro **Mario** mettere una "X" sul simbolo del Partito Comunista del Regno dei Funghi - ci sarà nel suo Universo, no? Diamo uno sguardo a quegli elementi che, diciamo, meritano una seconda occhiata, ma prima torniamo un attimo a scuola!



Comunismo in 3, 2, 1...

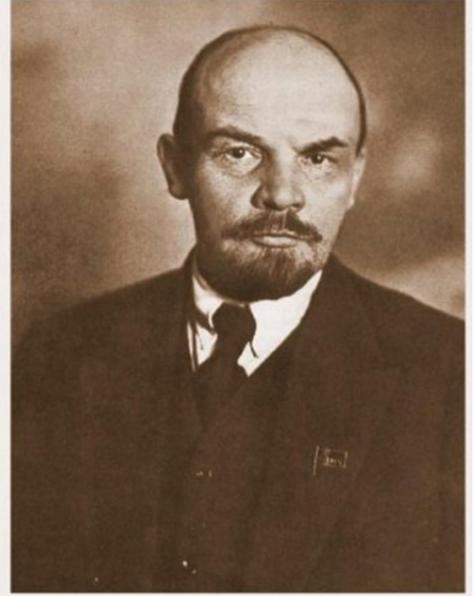
Per capire questi elementi vi daremo velocemente un'infarinatura sul **Comunismo** e la sua storia, senza soffermarci troppo in nessun punto in particolare. Siamo nel bel pieno della **Prima Guerra Mondiale**, nel 1917, e la **Russia**, per far fronte alle spese belliche, decise di battere più moneta del solito; questo causò un'**inflazione** terribile, i **prezzi** del cibo salirono alle stelle (serviva un carretto di soldi solo per comprare un pezzo di pane) e la **classe operaia**, che lavorava in condizioni povere ed era sostenuta da una sanità carente, non vide alcun aumento nel loro salario. Il popolo non era affatto contento e la figura responsabile di tale povertà era solo una: lo **Zar Nicola II**. Fu da queste basi che partì la **Rivoluzione di Febbraio**, evento che portò all'abdicazione della famiglia reale. Si instaurò subito un governo provvisorio ma il popolo era ancora alla ricerca di un volto. Ecco che si fece avanti il **Comunismo**, un ideale, ispirato fra gli altri dalle idee di **Karl Marx**, che vedeva una società senza classi sociali in cui tutti, dai più poveri ai più ricchi, avrebbero beneficiato della ricchezza del paese; fu così che il **Partito Bolscevico**, con un colpo di stato, si insediò nel governo e diventò il nuovo scheletro della **Russia** nella cosiddetta **Rivoluzione d'Ottobre**. Infine, ricordiamo le tre figure chiave della rivoluzione russa: il primo è **Vladimir Lenin** che guidò il partito nella **Rivoluzione d'Ottobre** e tentò di trasformare la **Russia** in uno stato socialista; egli, però, ebbe vita breve alla guida del partito, morendo nel 21 Gennaio 1924 per via di una forma di sifilide che gli causò, in precedenza, ben tre ictus. Durante i suoi ultimi anni, **Lenin** designò **Lev Trotsky** come suo successore, ma il **Generale Iosif Stalin** finì per accaparrarsi il potere tutto per sé, esiliando e facendo eliminare il vero erede della rivoluzione. Per una bella e breve rappresentazione allegorica di queste vicende, leggete **Animal Farm** del buon vecchio **George Orwell**.



trotsky 1879/1940



Stalin 1878/1953



lênin 1870/1924

It's a me, il proletariato! Yahoo!

Torniamo adesso nel coloratissimo Regno dei Funghi; diamo subito un'occhiata e vediamo quali miceti dominano la scena. È possibile notare, se diamo uno sguardo attento a tutti gli *sprite* del primo gioco, che il **rosso** domina particolarmente il design ed è, se non altro, il colore che da sempre ha contraddistinto **Mario**. Inutile dire che è lo stesso colore associato al pensiero comunista (il partito rosso, i rossi, le armate rosse, le brigate rosse, la stessa bandiera dell'Unione Sovietica era rossa) ma la storia ci dice che il caro idraulico italiano è rosso per contrastare il cielo azzurro del regno dei funghi; una storia credibile se solo non fosse che **il rosso non è davvero opposto al blu**. Nel disco dei colori primari e secondari (più precisamente conosciuto come **disco di Itten**) si può notare che è il vero opposto di quest'ultimo è l'**arancione**, uno di quelli che nella palette di colori del **NES** ha un sacco sfumature, addirittura più del **rosso**. Uno dei simboli più presenti nella saga è il **Super Fungo**, che presenta un cappello rosso con dei puntini bianchi; il suo corrispettivo reale è l'**Amanita Muscaria**, fungo velenoso che, al di là del provocare allucinazioni, si trova specificatamente in **Siberia**, la parte est della **Madre Russia**. Le ipotesi si fanno sempre più forti specialmente quando **Mario** prende il **Fiore del Fuoco**; i tipici colori dell'idraulico, il **rosso** e il **blu** (o **marrone** nel primo gioco), muteranno in **rosso** e **bianco**, i colori della bandiera del **Partito Bolscevico** di **Lenin**. Una strana scelta di colori, ma le ipotesi non si fermano qua.

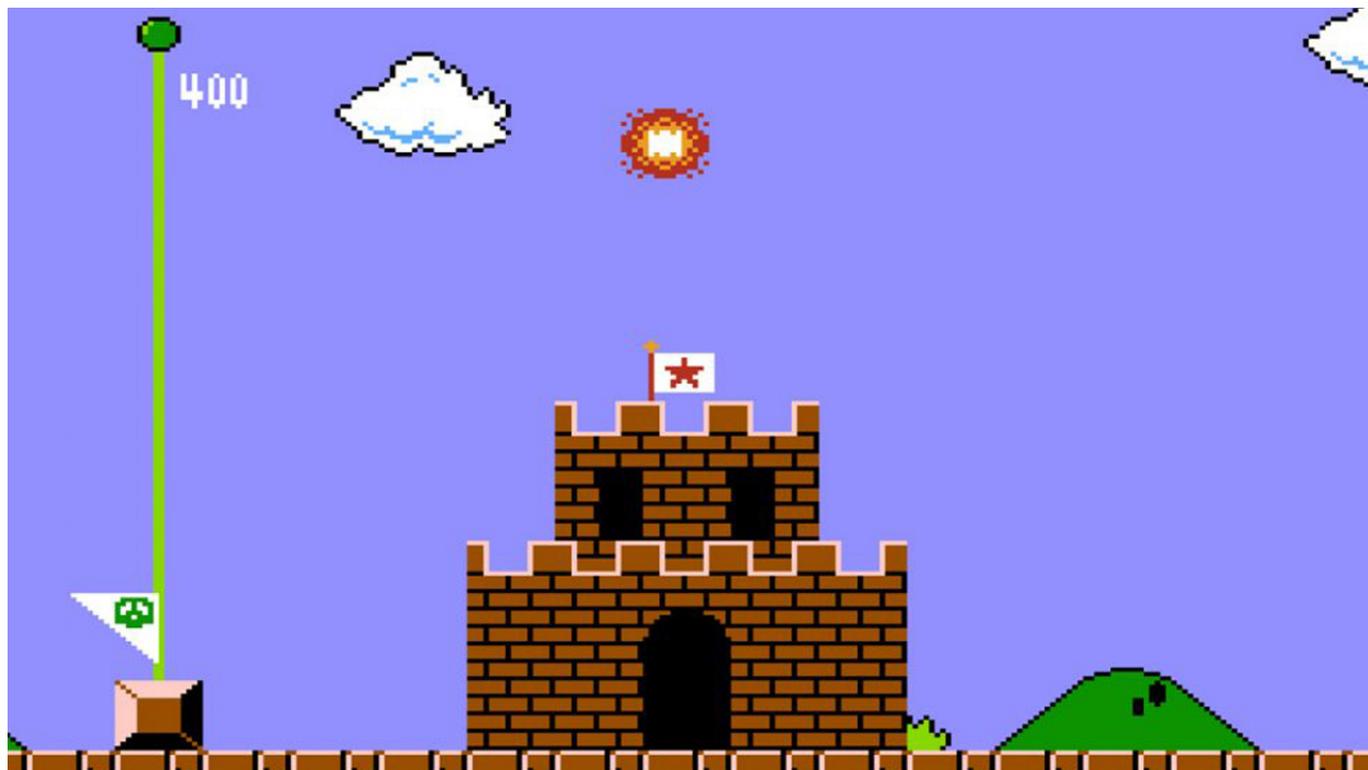
Il **cappello di Mario** sembrerebbe abbastanza innocente se non fosse per la strana somiglianza con quello indossato spesso da **Stalin**; entrambi hanno un design molto simile, la visiera più o meno della stessa lunghezza e un emblema circolare al centro. Ogni buon Compagno, inoltre, vi dirà che un bel baffo è praticamente "parte dell'uniforme"; cos'altro contraddistingue il bel faccione del mangia-spaghetti? Lo scopettino sotto il nasone **Mario** sembra proprio strappato dalla faccia di **Stalin**! E se tutto questo ancora non vi convince: ricordate i suoi lavori? In **Donkey Kong** e **Wrecking Crew** era un carpentiere e con **Mario Bros** diventa ufficialmente idraulico, entrambi lavori che coinvolgono **lavoro manuale**, mestieri che compongono la **classe operaia** designata nella **rivoluzione proletaria**.



Mario il liberatore

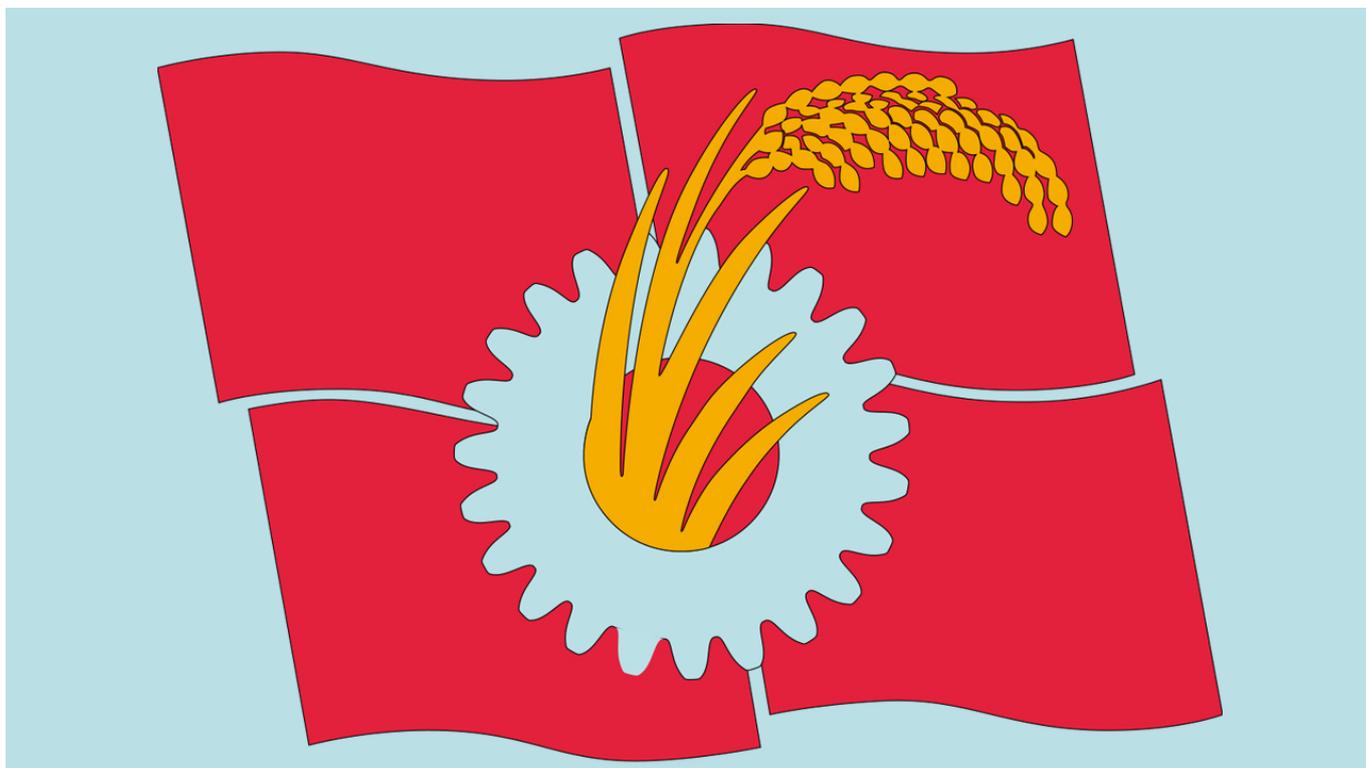
E ora entriamo un po' di più nel simbolismo della saga. Prima di prendere in esame le storie che coinvolgono in prima persona l'icona **Nintendo**, diamo uno sguardo alla sua nemesi: **Wario** potrebbe rappresentare, in un certo senso, l'idea stessa del capitalismo. L'antagonista di Mario è caratterizzato da una grossissima stazza e una spiccatissima avidità; tutti i suoi giochi si concentrano sul **collezionare tesori** e **accumulare ricchezza** (che permettono addirittura in alcuni giochi di ottenere un finale migliore), tipico comportamento di un avido capitalista senza scrupoli.

Tornando alla saga principale, al termine di ogni livello del primo titolo **Mario** abbassa una bandiera nemica per alzarne una sua in un fortino. La prima somiglia (visto che stiamo parlando di un gioco 8-bit) a un **simbolo di pace** verde su uno sfondo bianco mentre quella sua è una più chiara **stella rossa a cinque punte**. Questa, nell'iconografia comunista, è uno dei simboli più usati insieme alla "**falce e martello**", rappresenta proprio la mano del lavoratore (cinque le punte, cinque le dita) ed è il simbolo dell'armata rossa, la stessa che prese il potere durante la **Rivoluzione di Ottobre**; dunque ricordate ancora l'obiettivo di **Super Mario Bros.**? Rovesciare il tiranno **Bowser**, come nella **Rivoluzione di Febbraio**, ribellarsi alla dittatura che porta scompiglio nel **Regno dei Funghi** e farlo tramite l'esercito rosso. Inoltre, come ribadito da **Mao Zedong** nei **Discorsi alla conferenza di Yanan sulla letteratura e l'arte** (dai, infiliamo anche lui nel mix): «**non potrà esistere un amore universale finché la società sarà divisa in classi**». Perciò, abbasso la (bandiera della) pace e viva il popolo!



Seriamente?

Quello di cui abbiamo parlato è ovviamente bizzarro, vi stiamo forse facendo credere che **Nintendo** abbia stretto strani accordi con l'ex **Unione Sovietica**; ci sentiamo di asserire che **Mario non è comunista** e che molti elementi sono delle divertenti coincidenze. Ricordiamoci che lo scopo del gioco è, sì, rovesciare **Bowser** ma è anche, e soprattutto, salvare la **Principessa Peach** per instaurare la sua più mite ed equa monarchia. Inoltre, quello che sembrerebbe un **simbolo di pace** al termine di un livello è in realtà un teschio; se fosse stato tale allora ci sarebbe stato qualche spazietto vuoto in più nella parte bassa dell'icona. Le tante coincidenze, specialmente nel primo gioco, ci hanno fatto pensare che **Mario**, vista anche la sua estrazione sociale, potesse essere **comunista** ma il gioco (come è giusto che sia) non fa alcuna propaganda politica e in fondo la storia parla semplicemente di un idraulico innamorato alla ricerca della sua amata principessa. Tuttavia c'è ancora un ultimo elemento di cui dobbiamo ancora parlare ma che non ha nulla a che vedere con **Mario**, bensì col **Giappone**. Il **Partito Comunista Giapponese**, dopo gli anni 50, ha avuto una buona influenza nella società giapponese e il suo periodo più prolifico è stato proprio negli anni '80, esattamente gli anni in cui **Super Mario Bros.** venne sviluppato; durante le elezioni di quel periodo il partito prese il **10%**, che corrispondono a ben **5 milioni** di voti, perciò può esistere dunque la possibilità che una o più persone coinvolte nello sviluppo del gioco possano aver fatto trapelare in qualche modo le loro idee politiche. A ogni modo queste rimarranno sempre delle supposizioni e dubitiamo che **Nintendo** possa, un giorno, confermare o meno tutte queste teorie del web. E poi, alla fine della fiera, dove **Mario** metta la "X" durante le elezioni è solamente affar suo!



Bandiera del Partito Comunista Giapponese

[La lore di Super Smash Bros.](#)

Durante l'ultimo [Nintendo Direct](#) è stata rivelata una fantastica sorpresa, l'arrivo di un gioco i cui fan considerano quasi un evento, una tradizione che si ripete dal **Nintendo 64** e che, come un grande evento cittadino, richiama un grosso numero di fan e giocatori al di fuori dell'utenza della grande N: stiamo parlando di **Super Smash Bros.**, il rivoluzionario **picchiaduro crossover** che fa da arena ai protagonisti dei più famosi titoli **Nintendo**. A differenza del picchiaduro classico, i personaggi non hanno una barra dell'energia ma una percentuale che aumenterà a ogni colpo e che segnerà la possibilità di spedire un avversario "oltre i bordi dello schermo", unico modo per vincere, oltre al far cadere i nemici nelle voragini; il suo stile è molto ammirato e il gameplay è stato più volte emulato in giochi come **Playstation All-Stars Battle**, **Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash Up** e **DreamMix TV World Fighters**. La natura crossover del titolo spingerebbe a pensare che questo non abbia una *lore*, non una almeno, che coinvolgerebbe i singoli personaggi della storia; in realtà **Super Smash Bros.** ha un'identità nascosta, un tema che non è così evidente ma è presente sin dal primo gioco e che, specialmente verso gli ultimi titoli della saga, diventa sempre più cupa e tragica. Anche se la *lore* di questo gioco è celata e gli elementi della trama abbastanza difficili da identificare, preferiamo lanciare uno **spoiler alert** per quei giocatori che non hanno ancora giocato ai titoli precedenti, anche se in realtà questi non rovineranno la vostra prima esperienza con i vecchi **Smash**.



La spensierata gioventù

La saga, come già ribadito, comincia su **Nintendo 64** con l'omonimo titolo che dà il nome alla saga. Gli elementi della trama sono già presenti sin dal filmato iniziale: vediamo **Master Hand**, il boss finale della **classic mode** di ogni capitolo, prendere dei giocattoli (dei pupazzetti di **pelouche**) da una scatola, sistemare libri, portapenne e una scatola di kleenex e "dare il via alle danze". È teoria concordata che i combattimenti, così come anche gli scenari, siano frutto dell'immaginazione di **Master Hand**, il quale in **Super Smash Bros.** sarebbe un ragazzino fra i 12 e i 14 anni d'età. Analizziamo insieme la stanza dell'intro: vi è il poster di un'automobile sul muro e uno stereo, il che ne conferma il sesso maschile e che si interessa ad argomenti "da grandi", dei libri e delle penne, che ci suggeriscono che va ancora a scuola, e una scatola di giocattoli accanto al suo letto che suggerisce la sua ancora tenera età. Giocare con i giocattoli immaginandosi scenari e storie fantastica è la più comune delle abitudini dei ragazzi di questa età; è un po' la stessa cosa che avviene all'inizio di **Toy Story 3** nella testa di **Andy**, il quale immagina uno scenario fantastico di cui **Woody** e compagni sono i protagonisti. Il gioco ha tuttavia un'atmosfera spensierata e la sola cosa che al giocatore interessa, e soprattutto a **Master Hand**, è spassarsela senza alcun pensiero per la testa.

I primi passi verso la maturità

Arriva il **Gamecube** e, dopo pochi mesi dalla sua uscita, arriva **Super Smash Bros. Melee**, da molti considerato il titolo più bello e competitivo della nota saga **Nintendo**. Proprio nel filmato iniziale, è possibile vedere un braccio di un ragazzo che nel frattempo è cresciuto e che, vista la sua più matura età, ha sostituito i suoi peluche con delle figurine collezionabili, più precisamente dei trofei (o al giorno d'oggi: **Amiibo**). Grazie all'opzione "**stanza dei trofei**" abbiamo la possibilità di dare

un'occhiata alla sua vita: vediamo che il protagonista ha un mobile dove ha sistemato una TV, altri oggetti, diversi dal gaming, nonché diverse console **Nintendo** che, probabilmente, colleziona dalla sua tenera età; l'ordine nella sua stanza denota una certa maturità, ma la dozzinale disposizione dei trofei sul suo tavolino indica che ancora non è ancora pienamente adulto, con buona probabilità è un ragazzo fra i 18 e i 20 anni. In questo gioco, però, verrà introdotto **Crazy Hand**, un boss più o meno simile a **Master Hand** ma dalle caratteristiche ben diverse: se quest'ultimo è elegante, delicato ma anche brutale, questo nuovo personaggio è imprevedibile, incostante e tutto sommato un po' pazzo. In **Master Hand**, come già ribadito, si può evincere lo spirito creativo e la fantasia, mentre in **Crazy Hand** si può notare una certa voglia "di fare casino" che fa emergere quello spirito ludico nel protagonista, e che fa sì che giochi ancora con i suoi trofei disposti sul tavolino in maniera disordinata. Si nota anche un certo disappunto che nasce dal voler rimanere ragazzi mentre si è costretti a fare i conti con la società moderna e l'inevitabile processo di maturità. La descrizione del suo trofeo è abbastanza inquietante:

«mentre a Master Hand piace creare, il suo alter ego è impulsivo e distruttivo, consumato da quella sensazione di vuoto che ci prende quando vogliamo distruggere le nostre creazioni.».

Ma perché mai questo personaggio, che ama creare queste storie e giocare con questi personaggi, vorrebbe distruggere le sue creazioni allo stesso tempo?



L'accettazione

Finalmente, dopo diversi anni, arriva **Super Smash Bros. Brawl** su **Wii**, il titolo che introduce le **sfere smash** e i primi personaggi **non-Nintendo**, come **Solid Snake** e **Sonic**. La nuova **modalità avventura** è identificabile nella campagna "**L'Emissario del Subspazio**", una storia partorita dalla mente di **Kazushige Nojima**, scrittore che ha sviluppato la trama per diversi episodi di **Final**

Fantasy e **Kingdom Hearts**. La storia vede **Bowser**, **Ganondorf** e **Wario** collaborare con **Master Hand** per far sì che tutti i personaggi diventino dei trofei di pietra e non muovano più un muscolo per sempre; ma perché quest'ultimo, che in tutti questi anni si è divertito con questi personaggi **Nintendo**, vuole disfarsene? Scopriremo più in là che **Master Hand** non è in sé ed è controllato da un misterioso personaggio semplicemente chiamato **Tabuu**. Il nome di questo potente essere non è scelto a caso e, appunto, rimanda proprio al vocabolo usato anche in lingua italiana: un **tabù** è qualcosa di proibito o ristretto a una parte della società. In poche parole, rimanendo nel contesto di **Super Smash Bros. Brawl**, ai bambini è concesso di giocare con i giocattoli, agli adulti no, e **Tabuu** rappresenta proprio la **società** che vuole fare in modo che **Master Hand** smetta di giocarci. Alla fine, i personaggi **Nintendo** avranno la meglio su **Tabuu** e la sua sconfitta rappresenterà proprio l'accettazione di questa condizione. Il ragazzo che giocava nella sua stanza è finalmente cresciuto e la famosa immagine dei personaggi che guardano l'orizzonte luminoso rispecchia proprio il luminoso futuro; nonostante questo lo abbia portato verso dimensioni creative lontane, i ricordi delle battaglie immaginarie all'interno della sua stanza saranno sempre parte di lui e non dovrà mai vergognarsene o giustificarlo di fronte alla **società**.



L'eterna lotta interiore

L'Emissario del Subspazio sarebbe stato il perfetto finale della saga, ma una console **Nintendo**, a oggi, non è tale se non è presente un titolo di questa serie; ecco così che arriva **Super Smash Bros. for Nintendo 3DS and Wii U**, un titolo espanso più che mai. Qui la *lore* del gioco prende una piega ancora più negativa e oscura: una volta sconfitto **Master Hand**, viene sprigionato **Master Core**, un'entità inquieta e distruttiva come nessun'altra nella serie. Questa entità vive appunto dentro la mano creatrice e, a quanto pare, è sempre stata parte di lui: secondo alcune teorie, egli è presente in ogni gioco e persino visibile in **Super Smash Bros. Melee** come parte dello stage "**Battlefield**". La battaglia contro di lui è la più feroce della saga, e questa entità è in grado di assumere diverse forme: una persona gigante, un mostro, una forma oscura del personaggio in uso, una fortezza, ma il

finale ha molti aspetti interessanti: dopo una vera e propria carneficina, **Master Core** assume la sua vera forma, una sfera con dentro una sfera più piccola con il simbolo di **Super Smash Bros.**, e da lì il combattimento non è più tale. La sfera rimane ferma al centro dello stage, passiva, in attesa che il personaggio in uso la scaraventi al di fuori dello schermo. Chi è davvero **Master Hand** e perché dopo una lotta all'ultimo sangue si arrende in questo modo? Se lui è il creatore di tali battaglie, allora non ci resta che associare questa figura a **Masahiro Sakurai**, creatore della saga picchiaduro, nonché del notissimo **Kirby**; la sua vita è praticamente riassumibile seguendo gli episodi di **Smash**.



Il lato oscuro del successo

Masahiro Sakurai nacque nel 1970, il che significa che ai tempi del **Famicom** aveva 13 anni, l'età del ragazzo del primo titolo della saga; **Nintendo** fu parte dell'infanzia di **Sakurai**. Da giovanissimo fu assunto alla **HAL Laboratory** dove a soli 19 anni concepì **Kirby**, una delle saghe platformer più amate di sempre, che vide il suo successo proprio nel **Gameboy** e soprattutto nel **Famicom**; il successo della saga, tuttavia, aveva un lato oscuro, ovvero il dover produrre sequel in continuazione. Questo comportò che il suo senso di frustrazione crebbe in maniera esponenziale, e in **Super Smash Bros. Melee** si presenta proprio **Crazy Hand**, la sua voglia di distruggere ciò che ha creato per via della troppa fatica da investire nei sequel; non a caso, dopo qualche anno dalla sua uscita, Sakurai lasciò la **HAL** per via dei troppi episodi richiesti sia per la saga di **Kirby** che per la nuova saga di picchiaduro crossover. Di quel periodo egli ricorda:

«era dura per me accettare il fatto che per ogni gioco che facevo la gente desse per scontato che avrei fatto un sequel. In un sequel, tanta gente deve ridere lo stesso il massimo per creare un gioco fantastico, ma il pubblico pensa che un sequel nasca secondo un processo naturale.»

Super Smash Bros. Brawl è la storia della sua accettazione: **Sakurai** crea giochi per vivere ma questi, agli occhi di molti, sono solamente dei “giocattoli”, specialmente in una società rigida come il **Giappone**. **Tabuu** rappresenta la pressione di dover crescere ma, alla fine, terminata la campagna “**L’Emissario del Subspazio**”, questa viene sconfitta; egli rigetta le aspettative della società e accetta il lato di sé che è cresciuto con **Nintendo**, che vuole dar vita alle cose che da piccolo lo rendevano felice, che ama giocare anche se questo significa non poter distogliere l’attenzione da questa saga e non potersi cimentare in nulla di nuovo, specialmente perché dietro a ogni **Super Smash Bros.** ci sono anni di sviluppo. **Sakurai** [ha confessato a Game Informer](#) che la programmazione di questi titoli è infinitamente stancante, e si chiede spesso se lui sia la persona adatta per mantenere tale impegno. Nonostante la costanza e la serietà che dedica alla saga, la sua creatura è diventata così grande da non poterla più controllare (come per esempio l’inclusione di personaggi molto lontani dal canone della saga, come **Mega Man**, **Pac Man** o **Cloud** solo per poter vendere di più, o il più chiaro fatto che i nuovi titoli debbano essere pronti in tempo senza potersi dedicare ad altro); **Master Core**, la rappresentazione dell’essenza del creatore stesso, esce rabbioso da **Master Hand** non solo rivendicando ciò che è suo, ma anche mettendo in guardia i fan sul futuro della saga stessa, ovvero abbandonare la direzione della sua creatura, esattamente come è successo per **Kirby**; tuttavia, nonostante ne rivendichi il possesso, egli rappresenta il suo senso di frustrazione nel non poter più abbandonare la serie nonostante la sua voglia di allontanarsi e dedicarsi ad altro, tanto è vero che alla fine dell’infuocata lotta, Master Core si abbandona a se stesso in attesa che il giocatore lo faccia fuori e faccia della serie quello che vuole. Ai colleghi di **Game Informer** il noto game designer ha detto che ogni scadenza è per lui un cappio che si stringe sempre di più man mano che il tempo passa, e che vorrebbe dedicare un po’ più di tempo a se stesso ma, non solo non ci riesce, è anche incapace di immaginarsi un’altra persona che possa sostituirlo nel suo lavoro. Di certo **Masahiro Sakurai** non vuole rinunciare alla programmazione di ogni nuovo **Super Smash Bros.** ma è decisamente logorato dal fatto che a ogni gioco che produce i fan debbano chiedere automaticamente un sequel; pensate che egli aveva intenzione di chiudere la serie già ai tempi del **Gamecube** per potersi dedicare ad altro, ma la richiesta di un sequel è stata così alta da non poter essere ignorata e lo stesso **Sakurai** sa che il compito di continuare la saga spetta solo a lui, per senso di responsabilità e per amore verso la sua creatura; egli in fondo è **Master Hand** e sa benissimo che la saga senza di lui non potrebbe mai essere la stessa e perciò rimane anche se ciò significa versare sangue, sudore e lacrime, a sacrificio di altri progetti a cui si potrebbe dedicare.

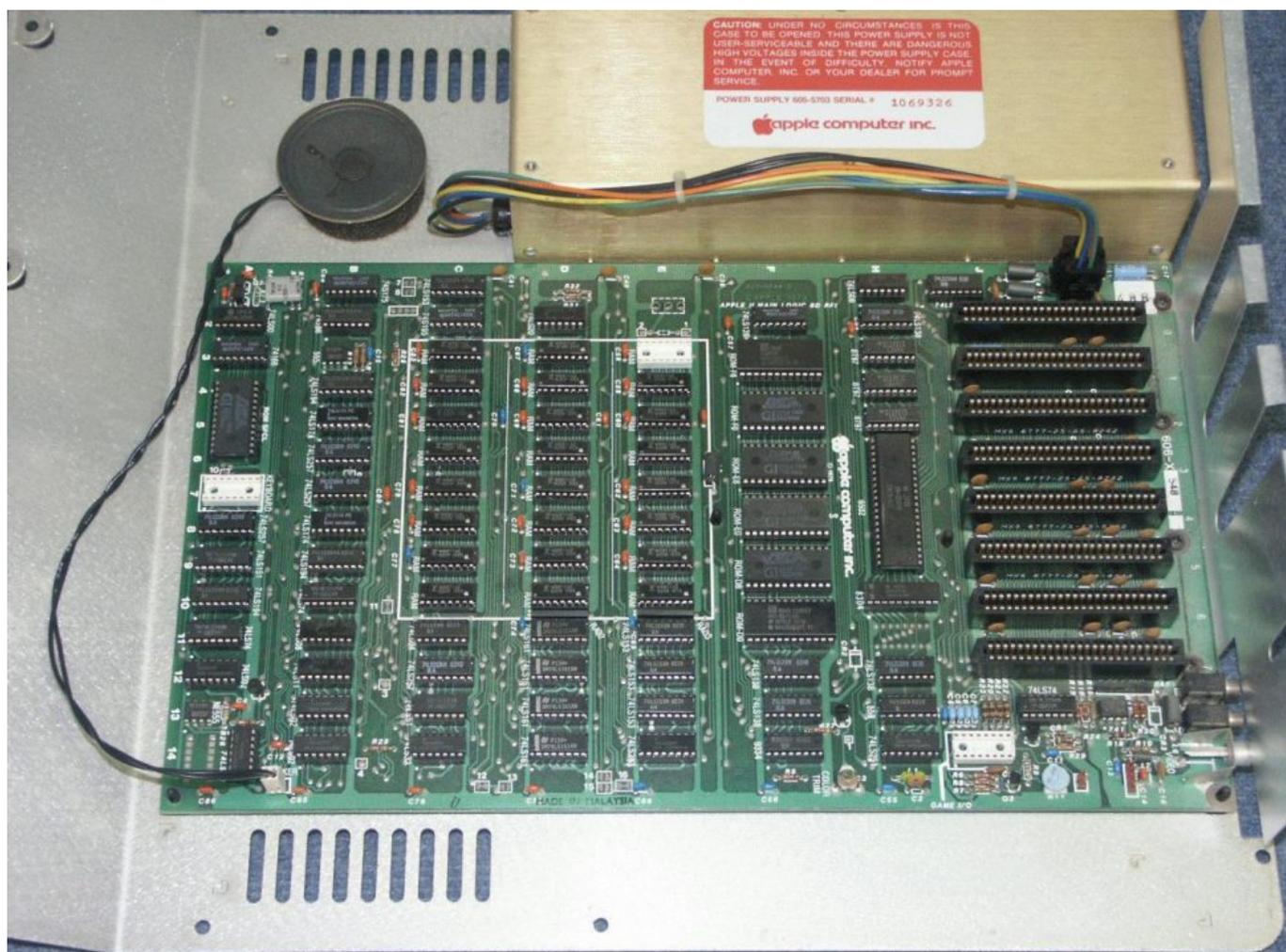


I giocatori comandano

Il vero insegnamento di questa storia, alla fine della fiera, è che il compito di mettere il punto alla serie è in mano ai fan, e **Masahiro Sakurai** non può fare altro che del suo meglio per poter consegnare ai giocatori la migliore esperienza possibile. Fortunatamente **Super Smash Bros.** è una saga che (ancora) non ha visto alcun periodo buio; ogni uscita rappresenta per **Nintendo** una grossa opportunità per richiamare i fan e giocatori sempre nuovi, e **Sakurai** non può che esserne fiero. Chissà se l'ex prodigio del game design nasconderà un nuovo messaggio nel nuovo **Super Smash Bros.** per **Switch**, se abbia accettato con più serenità il fatto che questa saga dovrà essere presente su ogni console **Nintendo** o se sarà ancora più logorato del capitolo scorso. Di una cosa siamo comunque certi: **Masahiro Sakurai** farà del suo meglio e, con la sua umiltà, consegnerà un altro titolo che cercherà di essere all'altezza - se non migliore - dei suoi predecessori.

Sonorità Videoludiche - I Chip sonori e il loro utilizzo

Fin dai tempi antichi, l'uomo ha compreso di poter sfruttare i suoni come forma espressiva, e allo stesso modo i suoni dei primi computer provenivano esattamente dal cuore delle macchine. Modelli come l'**Apple II** e i primi **IBM** erano dotati di altoparlanti direttamente collegati alla CPU, della quale venivano "temporizzati" gli impulsi per trasformarli in toni. Questo metodo in realtà poteva permettere di riprodurre qualsiasi suono affinché un file sonoro compatibile entrasse nel media fisico; tuttavia, quando questi dovevano essere riprodotti durante un gioco, interrompevano il gameplay poiché la CPU doveva impegnarsi esclusivamente per riprodurre quello specifico suono.



L'arrivo dei chip sonori

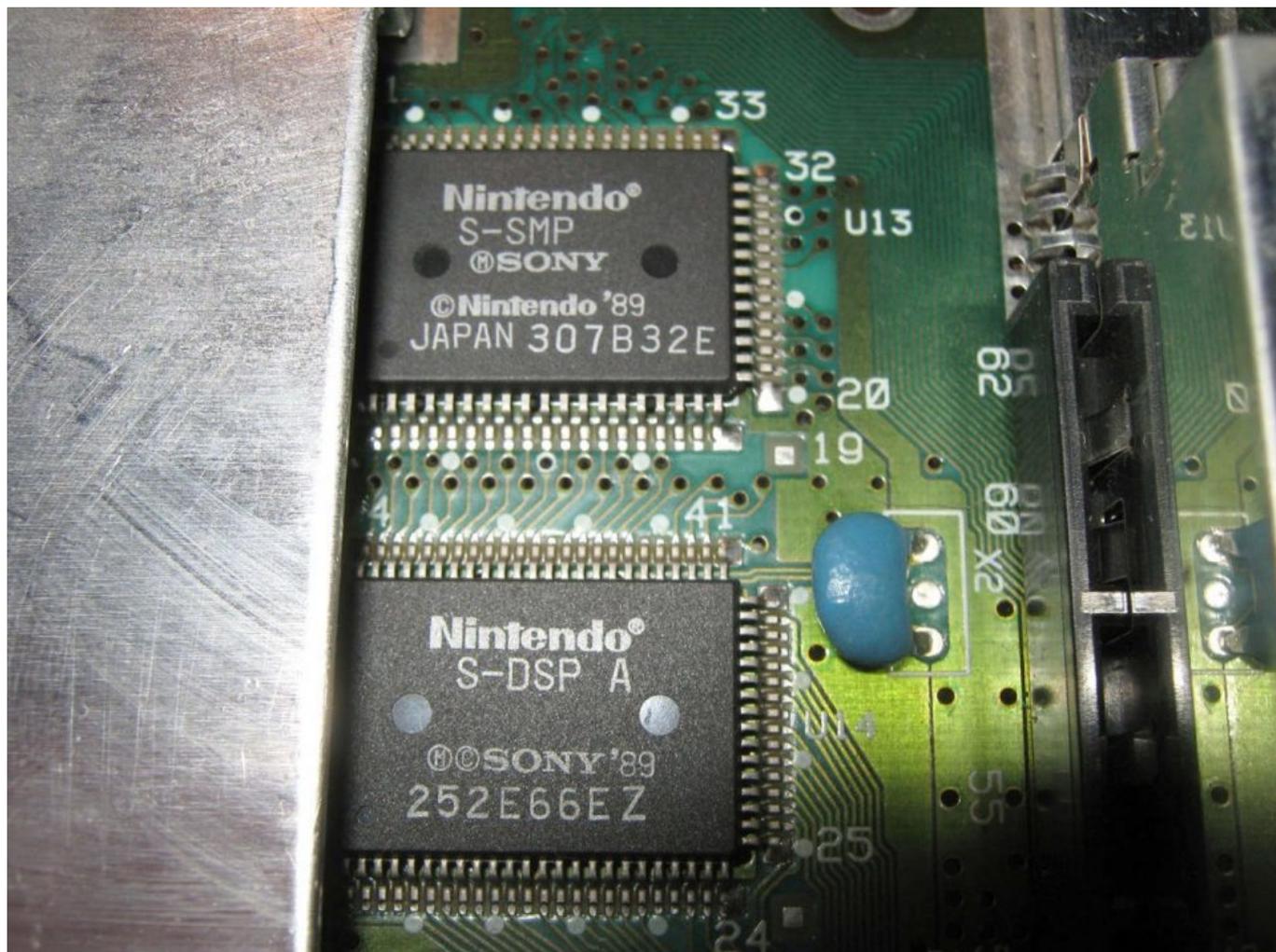
Col passare del tempo e con l'avanzare della tecnologia il carico delle CPU di computer e console venne definitivamente alleggerito grazie all'uso di chip sonori dedicati per riprodurre la musica. Le istruzioni musicali che provenivano dal media fisico anziché finire sulla CPU finivano nel chip sonoro dedicato che era in sé come una specie di band che "suonava lo spartito" che gli veniva mandato; le istruzioni provenienti dal media fisico includevano i toni, le durate e il canale da far suonare e, una volta passate dal chip, avrebbero prodotto la musica da incanalare negli altoparlanti. All'interno del chip erano presenti i canali per le forme d'onda, ovvero le voci del chip. Ogni chip aveva pregi e difetti, ovvero **forme d'onda** diverse, **numero di canali**, **polifonia**, **assegnabilità**, ecc... le caratteristiche dei singoli chip davano al sistema (o *arcade board*) una sfumatura diversa che serviva a rendere ancora più caratteristico un sistema, dando dunque una voce diversa rispetto le altre scelte sul mercato. L'**APU**, chip sonoro del **NES**, aveva cinque canali: due per le onde quadre, le cui ampiezze potevano essere modificate, uno per l'onda triangolare, usata solitamente per i bassi, un generatore di rumore bianco, usato per le percussioni, e un ultimo canale per i campionamenti. Ad occhio potrebbe sembrare che il **SID** del **Commodore 64**, che aveva solo tre canali, era un chip inferiore ma invece aveva caratteristiche che l'**APU** poteva solo sognarsi. A questi tre canali potevano essere assegnati quattro tipi di onde diverse (quadra, triangolare, a dente di sega e rumore bianco) che potevano addirittura essere riassegnate durante un brano, dando l'impressione vi fossero più di 3 voci; l'**APU**, seppur grazie ai due canali di onda quadra poteva dar l'impressione della polifonia, non poteva fare nulla del genere, i canali erano fissi e le voci erano sempre quelle. Tuttavia era possibile montare nelle cartucce del **Nes** dei chip aggiuntivi per dare ai giochi un suono

diverso: ne sono testimoni giochi come **Gimmick!** di **Sunsoft**, che montava il suo **FME-7**, **Castlevania III** con il suo **VRC6** che metteva ben 3 canali in più e **Lagrange Point**, uscito solo in Giappone, che montava il chip **VRC7**, sviluppato da **Konami** stesso, che emulava la **sintesi FM** già presente in sala giochi. Spesso nei dibattiti **Sega Master System** vs **NES** viene tirato fuori l'argomento "chip sonoro". La console 8-bit di casa **Sega**, anche se mostrava una grafica ben più avanzata rispetto alla controparte **Nintendo**, era azzoppata da un chip sonoro obsoleto, il **Texas Instruments SN76489** dai 3 canali di onde quadre più uno di generatore di rumore bianco, che per questioni di programmazione e compatibilità **Sega** si portava dietro dal **Sega SG-1000**, la loro vera prima console rilasciata nel 1983; questa console fu costruita con un hardware simile ai computer **MSX** e al **ColecoVision** per facilitare la programmazione dei porting ma, evidentemente, **Sega** puntò sul cavallo sbagliato. L'uscita del **Sega Mark III** in Giappone, divenuto poi **Master System** nel resto del mondo, doveva permettere la retrocompatibilità con le vecchie cartucce delle precedenti incarnazioni e perciò non si poté permettere un chip sonoro più moderno; tuttavia **Sega**, più in là, rilasciò solamente in Giappone l'add-on **FM Sound Unit** che aggiungeva ben 9 canali e una qualità di suono senza paragoni, basata appunto sulla **sintesi FM**, processo che permette una modifica sostanziale alla forma d'onda di base. La ricerca di un suono più elaborato dimostrava come i giocatori, insieme al comparto grafico, desideravano un sonoro sempre più realistico e, a partire dal rilascio del **FM Sound Unit** per il **Sega Master System**, si andò sempre avanti alla ricerca del suono perfetto.



Perfezionamento e declino

Fu sulla base della **sintesi FM** che **Sega** diede voce al **Mega Drive** grazie al chip **YM2612** di **Yamaha**. Fra gli anni 80 e 90 **Yamaha** produsse svariati chip sonori che vennero montate sia in computer e console che nelle loro tastiere dando alla musica, sia in ambito videoludico che in ambito pop, un timbro riconoscibilissimo e ben distinto. Fra le tastiere, usate appunto nella musica pop, possiamo ricordare il famosissimo **Yamaha DX7**, che si pose nel mercato come il primo sintetizzatore digitale, e le orecchie più allenate potranno trovare una certa similitudine con i suoni presenti nel **Mega Drive**. Tuttavia, nelle band, questi facevano il lavoro di uno strumento solo ma in ambito videoludico questi chip dovevano compiere il ruolo di un'intera band! I diversi chip **Yamaha** furono montati nei **Nec PC-8801** e **PC-9801**, **Neo Geo AES**, **Sharp X68000** e usate come base per la produzione delle schede **Sound Blaster** per i **PC**. La storia volle che il creatore della **Playstation Ken Kutaragi**, vedendo sua figlia giocare con il **Famicom**, pensò di poter creare un chip sonoro superiore; così, prima in segreto e poi con l'aiuto di **Sony**, creò un chip sonoro in grado di restituire al pubblico una fedeltà sonora senza precedenti. Sony sviluppò per Nintendo il chip **S-SMP** che diede un netto punto a favore alla grande N contro la rivale **Sega**. Il chip si basava sulla sintesi in **PCM**, ovvero (mantenendoci in un linguaggio alla portata di tutti) tramite la creazione di onde digitali tramite un particolare processo di campionamento; in questo modo il **Super Nintendo** poté riprodurre dei suoni molto realistici, suoni che neppure i **PC** con le **Sound Blaster** potevano permettersi. La tecnologia del chip sonoro tuttavia era destinata a scomparire ed essere sostituita dalla più conveniente e potente tecnologia del Compact Disc: non solo le linee di programmazione per i giochi potevano essere scritte in un media ben più grande di una cartuccia ROM ma rimanevano ettari di spazio per incidere delle tracce musicali ed inserire veri e propri filmati. Grazie al CD la musica, anziché essere programmata dal **PC**, poteva essere tranquillamente registrata in uno studio di registrazione con strumenti veri ed in seguito essere incisa nel disco insieme al gioco vero e proprio ed eventuali filmati. Tuttavia i chip sonori continuarono ad esistere nelle console portatili dei tempi, dai più famosi **Game Boy** e **Game Boy Advance**, ai più di nicchia **Sega Game Gear**, **Neo Geo Pocket** e **Bandai WonderSwan**.



La vita dei chip sonori sembrava finita e, come le musicassette, potevano essere dimenticati e lasciati ad ammuffire fino alla loro decomposizione ma, inaspettatamente, questi chip furono utilizzati per diversi scopi, addirittura in mondi ben più vasti della scena videoludica. Di questo ce ne parlerà Gabriele Sciaratta nella parte 2.

[Vive Tracker di HTC aggiunge al VR sensazioni più realistiche](#)

La realtà virtuale ha fatto passi da gigante ultimamente, soprattutto sul piano grafico e audio. L'arrivo di **Oculus Go** e di **Vive Tracker** migliorerà ulteriormente l'esperienza di gioco eliminando i fili che connettono i visori al pc, ma il realismo creato dalla realtà simulata viene intaccato a causa del bisogno di tenere in mano un controller per giocare. **Vive Tracker**, disponibile dal 17 Novembre 2017 per il pre-order, migliora l'esperienza di gioco rendendo la realtà virtuale molto più reale, rimpiazzando gli accessori di plastica con altri che possono simulare il peso e la sensazione di tenere in mano equipaggiamenti sportivi o di guerra. Con l'**Hyper Blaster** ci si avvicina di più alla sensazione di tenere in mano una vera arma, essendo questa una pistola che mira a replicarne l'aspetto e le caratteristiche fisiche, che ricorda in qualche modo la vecchia **NES Zapper** anche

grazie al rumore che provoca il suo grilletto e al suo vistoso colore grigio e arancione. Il segnale che viene inviato durante l'utilizzo della pistola sembra non presentare alcun tipo di lag.

Per rendere il tutto più retrò, era possibile provare la pistola insieme al gioco **Duck Season**, una versione aggiornata del vecchio gioco **Nintendo: Duck Hunt**. Il gioco richiede ancora l'utilizzo di un controller della Vive nella mano non utilizzata, esigendo di tenere il controller con due mani come se si stesse utilizzando davvero una pistola. Sfortunatamente, il titolo ha presentato problemi di sincronia con la pistola, causando ovvi problemi al gameplay. In ogni caso, l'esperienza generale sembra essere abbastanza buona e realistica. Oltre al gioco sparattutto, era possibile provare *Virtual Sports*, utilizzando una racchetta da tennis o da ping pong. Nonostante possano sembrare di plastica, i controller a forma di racchette presentano un peso abbastanza verosimile, creando delle difficoltà nella distinzione tra una racchetta vera o falsa.

Durante il gameplay, i giocatori si trovano coinvolti totalmente nel gioco tanto da sentirsi parte di una vera partita. Se per caso un giocatore "dimenticasse" di trovarsi all'interno di un gioco e provasse a posare il proprio equipaggiamento su una superficie virtuale (dove nella realtà non c'è niente), l'equipaggiamento sarebbe comunque abbastanza resistente da sopravvivere alla caduta. In ogni caso, HTC vuole aiutare l'identificazione del corpo umano all'interno della realtà virtuale utilizzando degli accessori che si mettono sulle braccia e sulle gambe così da poter simulare meglio i movimenti. Ogni set di **TrackStrap** verrà venduto con il gioco **Redfoot Bluefoot Dancing**. Per un'esperienza full-immersion su alcuni giochi come **Island 359** bisogna aspettare Dicembre, mentre per altri giochi come **Climbey**, **Holodance** e **High Fidelity** esiste già la compatibilità con questi accessori.

Il problema più grande per il Vive Tracker è la bassissima quantità di giochi compatibili al momento. Un mese dopo il lancio del dispositivo verranno aggiunti sei giochi compatibili con le armi da fuoco e altri sei giochi compatibili con le racchette. In ogni caso, HTC sta cercando di pubblicare altri cinque giochi prima della fine di Dicembre e altri 10 agli inizi del prossimo anno. I controller di base arriveranno a Dicembre e costeranno circa 100\$, mentre i due pacchetti costeranno 150\$ l'uno. I set di TrackStrap costeranno 25\$ con il gioco di danza compreso, ma non includeranno gli altri controller.

[Il vademecum del buon collezionista](#)

Immettersi nel mondo del **retrogaming** è più o meno semplice, e diventerà piccola parte del vostro denaro ma si deve cominciare per prima cosa col valutare lo spazio che potrete dedicare in casa per le diverse console e il tipo di televisore che volete utilizzare. Quando si collezionano degli oggetti qualunque è sempre bello mostrarli a tutti e dunque un bel **mobile a scomparti**, come il **Kallax** o l'**Expedit** di **Ikea**, è quello che vi serve. In questo modo eviterete (o per lo meno nasconderete) il disordine coi cavi che andranno a finire tutti nella stessa tv. Degli **splitter RCA** vi saranno utilissimi in quanto i televisori, sia nuovi che vecchi, non hanno molti ingressi RCA o Scart e dunque, a meno che non vogliate attaccare e staccare le prese per i segnali

video di ogni console ogni volta che cambierete sistema, un oggetto del genere vi semplificherà la vita. Parlando di cavi è importante **evitare di tenere diverse console alla stessa presa di corrente**; quando non si usano, è consigliabile tenere le console staccate o sistemare più ciabatte e tenere accesa solo quella contenente la presa della console che vogliamo andare ad utilizzare. Adesso - e da qui si capisce se siamo dei "collezionisti puristi" o meno - bisogna scegliere il tipo di televisore che vogliamo utilizzare per giocare con le nostre console retrò. Comprare un televisore dedicato può essere ovviamente una scelta saggia ma, per non spendere altri soldi, valutate bene quelli che avete già o valutate se riuscite a recuperare qualche vecchio televisore dal vostro garage. La scelta su dove attaccare questi sistemi cade chiaramente su due opzioni: i **televisori a tubo catodico** o i più nuovi **schermi piatti ad alta definizione**. Con i **televisori a tubo catodico** è possibile ricostruire l'esperienza retrò in tutto e per tutto, in quanto i vecchi giochi venivano sviluppati tenendo conto di questi, i quali purtroppo sono ingombranti e il segnale, in Italia, viene trasmesso a **50HZ**; ciò significa che potrete collegare alla televisione solamente console **PAL** a meno che non compriate dei **cavi Scart appositi** per le console **NTSC**, se deciderete di prenderle. I **televisori a schermo piatto** eliminano del tutto questo problema ma l'immagine viene schiacciata nel formato 16:9 e l'altissima definizione del televisore ingrandirà ogni singolo pixel. A questo punto vi converrà comprare un **upscaler** come il **Framemeister**, che vi permetterà anche di visualizzare l'immagine con diverse opzioni, o comprare delle nuove retroconsole apposite come il **Retron 5**, che riesce a leggere le cartucce di ben 5 sistemi, la **AVS di retro USB** o il **Retro Duo** (che pur non avendo l'uscita HDMI si comporta molto bene con questo tipo di televisori). Queste console vi permetteranno di giocare con le cartucce originali dei vecchi sistemi ma, se siete interessati a giocare con pochi titoli, le alternative **plug 'n play**, che trasmettono in HDMI e non, possono rivelarsi un'ottima soluzione; potrete scegliere fra i più recenti **Nes Classic Mini**, **Snes Classic Mini**, **Atari Flashback 8 gold**, **Coleco Flashback**, **Sega Genesis Flashback** e molte altre. La strada di quelli che scelgono le **plug 'n play** finisce qua ma, se siete fra quelli che vogliono collezionare gli hardware originali, allora potrete addentrarvi in questa nuova avventura alla scoperta di tesori, rarità, colpi di fortuna e follie!



Alla ricerca del gaming perduto

Innanzitutto, prima di spendere ingenti quantità di denaro per oggetti come **3DO** e simili, verificate se avete ancora qualche vecchia console messa da parte oppure chiedete ai vostri amici se hanno (e se vogliono darvi) qualche vecchia console che hanno messo da qualche parte in cantina. Fare sbarazzi nei magazzini è divertente e avventuroso e trovare i pezzi promessi dopo ore e ore a cercare fra degli scatoloni pieni di vecchi telefoni e decorazioni di natale fuori moda vi farà sentire come **Indiana Jones** all'inizio de ***I Predatori dell'Arca Perduta***. Non tutti i vostri amici saranno disposti a darvi i loro pezzi ma potrete comunque acquistare i vecchie console e giochi in diversi modi. Girare per i piccoli o grandi **mercatini dell'usato** cittadini è un bel passatempo che vi permetterà di trovare i pezzi più comuni e, con tanta fortuna, persino le cose più rare; sono vendute solitamente da persone che semplicemente se ne vogliono liberare e quindi non vi chiederanno molto. Quando trovate un pezzo raro ricordate di **contenervi**; tenete sempre un atteggiamento freddo e distaccato e non spiegate la storia di un pezzo raro a un venditore, altrimenti questo potrebbe aumentare il prezzo di ciò che vi stanno vendendo. Tuttavia spiegare la storia di qualche pezzo alcune volte può aiutarvi ad abbassarlo. Vi faccio un esempio: esistono due tipi di **Master System**, il primo ha l'uscita A/V, lo slot per i giochi su card proprietarie, più resistente e, ai fini del collezionismo, più bello; il secondo è più piccolo, con il gioco ***Alex Kidd in Miracle World*** montato al suo interno, ma senza l'uscita A/V e, tutto sommato, più economico in termini di qualità. Se qualcuno sta tentando di vendervi un **Master System II** a un prezzo che non vi piace fategli presente questi fatti, dategli che ha meno *feature* rispetto al primo modello; se glielo mettete a paragone è possibile che vi abbasserà un po' il prezzo. Ad ogni modo, se trovate quello che cercate, assicuratevi che funzioni, se si tratta di console verificate che vi diano cavi, joypad e possibilmente qualche gioco e, se qualcosa ancora non vi convince, come l'aspetto e le condizioni generali, allora negoziate; ricordate sempre di spendere la cifra che avete in mente per qualcosa, e che siete riusciti

a formarvi dopo accurate ricerche. Tanti venditori, anche online, sono in grado di far passare l'oggetto più comune per una rarità perciò fate sempre delle apposite indagini sulla **tiratura**, sull'**anno di pubblicazione**, capite anche se è un pezzo che in passato ha venduto bene oppure no e date sempre uno sguardo su **Ebay** per capire più o meno qual è il prezzo medio. Se i mercatini e i piccoli negozi che vendono alcuni pezzi retrò non vi bastano più e cercate dei pezzi più specifici per la vostra collezione allora converrà spostare la vostra ricerca su internet. Su siti come **Subito.it** è possibile trovare venditori che cedono pezzi più o meno agli stessi prezzi di un mercatino e dunque, anche lì, è possibile incappare in qualche insaputa rarità, ma **Ebay** è un sito più appropriato, dove si trova spesso gente più dedita al **retrogaming** e che conosce bene gli oggetti che sta trattando. Qui è possibile trovare molti più oggetti, rari e non, ma bisogna sapersi difendere dalle fregature, sia per gli oggetti che vi stanno vendendo sia perché non vedrete mai in faccia il venditore con la quale state trattando. Assicuratevi che il venditore abbia **buoni feedback**, instaurate con lui una **buona comunicazione** utilizzando esclusivamente la **messaggistica di Ebay** (perché potrà essere controllata dai responsabili del sito in caso di controversie), chiedete sempre al venditore **foto** dei pezzi funzionanti, di offrire l'**imballaggio** più sicuro e di farvi avere il **codice della spedizione** il prima possibile. Il più delle volte si tratta sempre di venditori affidabili ma, si sa, su internet la sicurezza non è mai troppa. Non dimenticate inoltre di fare tutto questo specialmente se siete voi a vendere, solamente mettete **prezzi onesti**, comportatevi sempre come se l'acquirente foste voi e se mettete la possibilità di **spedizione in tutto il mondo** sappiate in anticipo i prezzi delle spedizioni di questi ultimi e siate sicuri delle vostre capacità in inglese.



Quanto spendere

Ciò che fa un prezzo nel mercato del **retrogaming** non è solamente il risultato delle ricerche su quel determinato pezzo ma anche le sue condizioni e insieme a cosa è venduto. I pezzi senza scatola né manuale, detti **"loose"**, costano sempre poco ma è vi consigliamo di non superare mai la soglia dei **70/80€ (30/40€** per i giochi); i pezzi **boxati** costano decisamente di più ma, per un prezzo maggiore, riuscirete a ottenere manuali e scatola, il tutto quasi sempre in condizioni ottime. Tuttavia è possibile recuperare le scatole e manuali in un secondo momento in quanto non è cosa rara che si trovino su Ebay annunci di questo tipo. Dipende sempre da voi: preferite solamente avere il gioco e godervi solamente l'esperienza videoludica o vi piace avere il pacco completo? I **pezzi rari** sono dei veri e propri investimenti dunque valutate sempre al meglio prima di prendere tali decisioni. I **giochi rari** valgono tanto, ma sono veramente dei bei giochi? Alcune volte collezionisti di tutto il mondo hanno speso tonnellate di soldi per titoli per **Nes** come **Flintstones: Surprise at Dinosaur Peak, Rodland o Ducktales 2** che sono, sì, dei bei giochi ma valgono il prezzo che hanno su Ebay? Figuriamoci poi quei collezionisti che spendono ancora più soldi per titoli come **Cheetamen 2** per **Nes, Super Bowling** per **Nintendo 64** che sono dei giochi sostanzialmente brutti! È anche vero che ci sono tanti titoli per cui si sarebbe veramente disposti a pagare quelle cifre assurde come per **Earthbound e Chrono Trigger** per **Snes, Conker's Bad Fur Day** per **Nintendo 64, Radiant Silvergun e Panzer Dragoon Saga** per **Sega Saturn e Ikaruga** per **Dreamcast**. Ricordatevi solamente che il prezzo che un pezzo raggiunge su internet non equivale alla bellezza del gioco e che ci sono tanti bei **giochi rari** quanti brutti o per cui non ne vale la pena. Se non siete interessati al valore del gioco ma alla sua fruizione è comunque sempre possibile giocare allo stesso gioco in altri modi: magari è presente in altre console, accorpati in collezioni varie o persino in media più recenti. Per i **videogiochi rari** si hanno comunque delle alternative che permetteranno ai giocatori più squattrinati di provare questi giochi senza doverci spendere un capitale; stesso discorso non si può fare invece con le **console rare**: queste difficilmente scendono di prezzo e il loro acquisto va sempre fatto in base alla libreria di giochi presente. Se ci sono almeno una ventina di titoli che vi interessano fate pure, altrimenti non ne vale assolutamente la pena. Inoltre, alcune console si rompono facilmente e senza un appropriato **imballaggio** finiranno col rompersi durante il tragitto e difficilmente potranno essere riparate. Fare l'acquisto di una console rara dipende molto dai vostri gusti videoludici ma, se siete fan di certi giochi, allora console come il **Sega Dreamcast, il 3DO ed il Neo Geo AES** sono hardware che fanno decisamente per voi. Ci sono console rare come il **Sega Dreamcast e il Sega Saturn** che lo sono perché l'utenza che un tempo le comprò, piccola rispetto le loro concorrenti, non le ha messe più in circolo e quindi è più difficile trovarle; tuttavia i giochi hanno prezzi più umani perché le tirature venivano fatte per l'utenza che era comunque buona e dunque c'è una buona diffusione. Stesso discorso invece non può essere fatta per altre console come l'**Atari Jaguar** o il **Neo Geo AES** che sono console la cui utenza era molto bassa, dunque i giochi sono molto più difficili da trovare ed ovviamente più costosi. Vale dunque la pena comprare certe console? Alcune, anche se rare, costano comunque meno delle console moderne ma di più di altre retro; quindi spesso sì. Prima che i prezzi si gonfino, vi consigliamo di mettere le mani su tutto ciò che c'è di **Sega**; le loro 4 console, ovvero **Master System, Mega Drive, Saturn e Dreamcast**, sono console superbe, hanno un prezzo accessibile e se c'è qualcosa da imparare dal passato lo si può imparare dai loro giochi stupendi come **Alex Kidd in Miracle World, Fantasy Zone, Operation Wolf, Alien Syndrome, Rastan, Phantasy Star**, i titoli di **Sonic, Golden Axe, Outrun, Toejam and Earl**, le serie di **Streets of Rage, Thunder Force, Panzer Dragoon, Nights... into dreams**, i picchiaduro **Capcom** che su **Saturn e Dreamcast** godettero dei migliori porting dalle **arcade, Jet Set Radio, Soul Calibur, Resident Evil: Code Veronica, Shenmue**, e la lista potrebbe non finire mai. Se volete invece andare alla scoperta dell'origine dei videogiochi e collezionare i titoli che hanno fatto da base al gaming fino a oggi, allora non vi resta che prendere un **Atari 2600**, il cui prezzo è relativamente basso, e andare alla volta di titoli come **Combat, Missile Command,**

Asteroids, i titoli di **Swordquest**, **Yars' Revenge**, **Pitfall**, **Breakout** e molti altri. Se vi piacciono anche i titoli particolari è consigliabile un **3DO** che ad oggi costa giusto una frazione di quello che costava ai tempi; qui è possibile trovare ottimi porting dal **PC** come **Myst**, **Another World**, **Flashback: the quest for identity** e **Alone in the Dark**, i primi lavori della **Crystal Dynamics** come **Crash'n Burn** e **Total Eclipse**, **Way of the Warrior** della **Naughty Dog**, l'ottimo porting di **Road Rash** e il primo **Need For Speed**. Queste console, e sicuramente molte altre, meritano di essere riscoperte ma pensateci due volte prima di comprare pezzi come il **Nintendo Virtual Boy**, la **Game.Com** di **Tiger**, l'**Atari Jaguar** o il **Sega 32X**; se siete interessati ad alcuni giochi su queste console e avete tanti soldi da spendere allora fate pure!



Cura e manutenzione

Divertitevi tantissimo a creare la vostra macchina del tempo personalizzata ma non dimenticate mai che avete a che fare con hardware e software datati e questi necessitano **cure** e **pulizie** particolari. Le vostre console vintage sono come dei bambini: sono delicati, bisogna tenerli d'occhio e tal volta fanno anche i capricci., dunque dobbiamo fare il meglio per far sì che non gli succeda nulla. Non muovetele troppo, fate in modo che non prendano **urti** di nessun tipo, non tenetele accese per troppo tempo o, come già ribadito, tutte attaccate alla stessa presa di corrente, **pulite** di tanto in tanto i **pin** di cartucce e slot con **cotton-fioc** imbevuti di giusto una punta di **soluzione pulente per vetri** o a base di **alcol** e, quando non le usate, mettete sopra un panno per tenerle lontane dalla polvere. Bisogna riservare tanta cura anche i **controller** che, come spesso capita, è possibile che perdano la sensibilità dei tasti Start e Select che solitamente, per alcuni controller, venivano realizzati in gomma; ci toccherà allora smontare i controller e pulire i contatti sulla scheda madre del controller con un **cotton-fioc** e **soluzione pulente**, esattamente come se fossero dei **pin** per delle cartucce. Se qualcosa sembra non funzionare più ricordate che è possibile trovare su internet **pezzi di ricambio** per console e controller e **videoguide** su come sostituirli. Il **retrogaming** è una passione che chiede tanto denaro e cura, ma è un hobby che vi darà la possibilità di costruire una vera e propria sala giochi del passato in casa vostra, vi farà riscoprire titoli validissimi del passato e

soprattutto regalerà a voi e ai vostri amici delle serate indimenticabili fra multiplayer infuocati, luci al neon e console ingiallite!