Ode a Sega Dreamcast

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

Le cause del fallimento commerciale di **Dreamcast** sono note a tutti gli appassionati: una campagna marketing discutibile come, per esempio, la sponsorizzazione sulle maglie da calcio dell’**Arsenal**, **Sampdoria**, **Saint-Etienne** e **Deportivo La Coruña**. L’assenza del supporto di due grosse case di terze parti come **Electronic Arts** e **Squaresoft** (la fusione con Enix sarebbe arrivata solamente nel 2003), il formato del **GD-ROM**, più economico di un ancora acerbo **DVD**, ma che spalancava le porte a una pirateria forsennata, e soprattutto una macchina e un marchio inarrestabile come **PlayStation** che si era imposta con forza sul mercato grazie a un marketing aggressivo e una libreria di giochi completa come raramente s’era vista prima di allora.
Ma non siamo qui a parlare delle cause del ritiro di **Sega** dal mercato hardware: piuttosto, ci concentreremo su quanto **Dreamcast** sia stata una console rivoluzionaria, capace di sfornare idee che all’epoca potevano sembrare un azzardo, ma che in realtà hanno modellato il mondo dei videogiochi in quello che è al giorno d’oggi. Può sembrare assurdo, ma pensiamoci: **Dreamcast** arrivava nelle case con il pieno supporto a **Windows CE** (direttamente sviluppato da **Microsoft** stessa, con tanto supporto alle **DirectX**!) e con un modem a 56kbps. Il sistema operativo della casa di Redmond era più pensato per gli sviluppatori rispetto all’utente medio, visto che l’inclusione sulla console **Sega** era atta a facilitare una conversione dei giochi **Dreamcast** verso il **PC**. Ma includeva alcune chicche da non poco, come, per esempio, la possibilità di importare file immagine

direttamente nelle **VMU** (le particolari **memory card** dotate di schermo LCD e plancia di comando in stile **Game Boy**) per poi usarle in giochi come ***Jet Set Radio*** (a tal proposito, il primo gioco in grafica **cel-shading**). Un'accoppiata desktop-console che è stata riproposta ben diciotto anni dopo con l'avvento di, **Xbox Play Anywhere** e la combo **Xbox One-Windows 10**.
Il modem incluso nella console anticipò solamente di pochi mesi la direzione intrapresa dai concorrenti: se la stessa **Microsoft** con la prima **Xbox** e il lancio di **Xbox Live** dettò i tempi per il futuro del gaming online su console, fu **Sega** a muovere il primo passo, con il lancio di **SegaNet**. Servizio in abbonamento a quasi 22$ al mese, permetteva agli utenti di navigare sul web, chattare e mandare email, oltre a giocare a titoli inclusi nell'abbonamento (**PlayStation Plus** e **Xbox Play With Gold** docet). Purtroppo, non si andò mai oltre al solo ***Chu Chu Rocket*** tra i giochi presenti dal servizio, ma **Dreamcast** poteva dire la sua grazie a ***NFL 2K1***, i buoni port da PC di ***Quake III Arena*** e ***Unreal Tournament***, e soprattutto, il primo MMORPG per console: ***Phantasy Star Online***.

Vorrei soffermarmi un attimo proprio su quest'ultimo: purtroppo non ho mai avuto la possibilità di giocarci online, visto che i servizi di **Dreamcast** in Italia erano gestiti da **Albacom** (!!!), però mi accontentavo delle quest offline e delle guide spulciate sul web e su riviste come **Dreamcast Arena** (del quale custodisco gelosamente gli ultimi due numeri). Bastava questo a un allora ragazzo tredicenne per sognare epiche storie come quelle che succedevano su PC con titoli come ***Ultima Online*** o ***Dark Age of Camelot***. Se adesso su **PlayStation 4** abbiamo la possibilità di giocare a MMORPG come ***Final Fantasy XIV: Stormblood***, si deve tutto a ***Phantasy Star Online***.
Mettendo da parte le innovazioni sull'hardware, come il controller per la pesca che poteva esser usato per giocare a ***Soul Calibur*** grazie ai sensori di movimento inclusi, rendendolo di fatto un **Wiimote** ante litteram o il **Dreameye**, una webcam che avrebbe anticipato di molti anni la **Eyetoy** di **Sony**, di **Dreamcast** si può lodare soprattutto la filosofia libera di **Sega** data alle case di sviluppo, interne e non, che decidevano di supportarne la causa.
Se dal freddo lato del marketing, il mancato supporto dato da sviluppatori influenti è stato una delle cause della sua fine prematura, dal lato che più ci interessa, quello del giocatore, ne è stata la sua

fortuna. Senza la presenza di **Electronic Arts** non avremmo avuto gli sportivi di **Visual Concepts** da cui sarebbero nate le serie sportive di **2K** e ***NBA***. Niente JRPG di **Squaresoft**? Nessun problema: largo agli eccezionali ***Skies of Arcadia***, ***Grandia II*** e l'innovazione dei **quick time event** arrivata con i due ***Shenmue*** di **Yu Suzuki**. Strada libera a prodotti visionari come ***Jet Set Radio***, ***Rez*** e soprattutto a perle arcade convertite alla perfezione come ***Ikaruga***, ***Sega Rally 2***, ***Virtua Striker 2***, e ***Street Fighter III: 3rd Strike*** su tutti. Soprattutto quest'ultimo è considerato uno dei titoli più "longevi" della console, grazie allo status di culto di cui gode nel circuito professionistico dei picchiaduro.
Stare qui a scrivere di quanto avrebbe potuto dare **Dreamcast** al mondo videoludico, dopo vent'anni dalla sua uscita in Giappone, e diciannove dall'arrivo nel vecchio continente, fa quasi male. Forse il più spettacolare autogol della storia videoludica. Una console nata sotto una cattiva stella che, nonostante tutto, continua a raccogliere consensi anche postuma. Sia grazie a una libreria dalla qualità veramente alta e con tante killer application, che grazie al continuo lavoro di piccoli sviluppatori e *homebrew* che continuano a far uscire titoli ancora oggi.
Mi piace paragonare **Dreamcast** a **Jeff Buckley**, uno dei talenti più cristallini della musica degli ultimi 30 anni, che abbiamo perso troppo presto e solamente dopo un incredibile e, purtroppo unico, disco come ***Grace***. La macchina dei sogni di **Sega** resta l'ultimo epitaffio dell'azienda di Tokyo sul lato hardware, e nonostante si sia convertita con successo come software house e publisher di titoli come ***Yakuza***, ***Bayonetta*** e ***Football Manager***, il vuoto lasciato da Dreamcast resta ancora incolmabile nel mio animo di videogiocatore. Dal 2001 a oggi non sono più riuscito a trovare interesse nel mercato console: troppo uniforme e poco propenso ad alternative videoludiche di spessore, se non contiamo le gemme indie. È sotto questo punto di vista che sento la mancanza di una console come quella di **Sega**, capace di tenermi incollato per ore davanti al televisore.
Bono Vox degli **U2** disse di **Buckley** che era una goccia pura in un oceano di rumore. Credo che non ci sia definizione migliore che possa accomunare il cantautore americano e **Sega Dreamcast**.