Dusty Rooms: La storia di Panzer Dragoon Saga

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

La bestia in catene

Il **Sega Saturn** ebbe un discreto successo in occidente ma decisamente migliore in Giappone, tanto da vendere più del **Nintendo 64** in quello specifico territorio; ***Panzer Dragoon***, lo sparatutto su rotaie sullo stile di ***Star Fox***, era uno dei titoli più in voga e uno di quelli in grado di vendere il sistema e **Sega**, ne prese atto. Nel 1995, poco dopo il rilascio del primo titolo, il **Team Andromeda**, che era dietro il suo sviluppo, su decisione del produttore **Yoji Ishiji** si divise in due: uno, meno numeroso, lavorò al sequel "puro", ovvero ***Panzer Dragoon Zwei***, l'altro, quasi il doppio, avrebbe dovuto usare l'immaginario dell'universo di ***Panzer Dragoon*** per farne un **RPG**. Si sapeva già che **Squaresoft** stava già lavorando su ***Final Fantasy VII*** e sapendo che il ***VI*** (***Final Fantasy III*** negli Stati Uniti) era stato un successo strepitoso, non solo dovevano lanciare un competitore nel mercato ma anche fare di tutto per superarlo. Il gioco, anche se era già pronto nel 1997 e la sua uscita fu posticipata per non competere con ***Grandia*** (che fino al 1999 rimase un'esclusiva per la console **Sega**), fu rilasciato nel Gennaio 1998 in Giappone e Aprile e Giugno, rispettivamente, in Nord America e Europa; nonostante il **Saturn** fosse già semi-abbandonato in occidente non mancarono alcuni speciali in alcune riviste ma il suo rilascio, nonostante non fu totalmente sottotono, fu totalmente eclissato dai più accessibili titoli **PlayStation**. Il progetto era molto ambizioso e anche dalle sole immagini promozionali e di gameplay, dall'*art-style* e dal semplice fatto che il gioco fosse "diviso" in 4 compact disc – eh si… i tempi in cui le dimensioni contavano! – si capiva che non era un gioco come tutti gli altri. ***Panzer Dragoon Saga*** fu uno dei primi **RPG** della **generazione 32/64-bit** interamente in 3D e il "famoso 2D" del **Saturn** fu usato solo per rendere pochi effetti come i raggi laser del drago o i colpi di pistola del personaggio. Altri **RPG**, come ***Grandia*** o il concorrente ***Final Fantasy VII***, ricorrevano alla grafica 3D prerenderizzata e il direttore del titolo, ***Yukio Futatsugi***, disse persino che un gioco del genere era impossibile da produrre su **PlayStation**, specialmente per la sua particolare palette di colori (più cupa rispetto ai colori solari della concorrenza). Il **Sega Saturn** espresse il suo vero potenziale in termini di grafica, che sulla carta superava la console **Sony** in molti aspetti, ma i veri punti di forza di questo titolo erano indubbiamente la storia e il suo unico sistema di combattimento.
Panzer Dragoon Saga narra la storia di **Edge**, un mercenario assunto dall'**Impero** per proteggere una squadra di archeologi in cerca di reliquie di un'antica civiltà tecnologicamente avanzata; gli scavi portano alla luce una lastra in cui una strana ragazza, che poi scopriremo chiamarsi **Azel**, è "incastonata" al suo interno (un po' come **Han Solo** nel blocco di carbonite), ma un misterioso commando criminale capitanato da un certo **Lord Craymen** stermina tutte le persone sul luogo e ruba la preziosa scoperta. **Edge** viene colpito da un colpo di pistola e cade in una profondissima gola ma, sorprendentemente, riesce a sopravvivere e lì, proprio quando viene circondato da dei misteriosi droni ancestrali si fa avanti un misterioso **dragone alato** che lo salva e lo riporta in superfice; i pensieri di **Edge** e del **drago** sono stranamente sincronizzati, riesce a controllarlo senza dovergli dire nulla ed è come se esistesse una precedente affinità con la creatura volante. Il nostro protagonista, in groppa allo strano dragone, va alla ricerca della ragazza sperando di vendicare, nel processo, i suoi amici ma l'impero conosce il valore di ciò che **Craymen** ha rubato e perciò è disposto a seminare il panico in tutti i suoi territori per impossessarsi della ragazza e raggiungere la misteriosa torre, di cui si parla tanto all'inizio della narrazione, prima della flotta ribelle.

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

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

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

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

I tesori... costano!

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

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

Yakuza 6: The Song of Life

Yakuza 6 rappresenta l'avventura finale della saga che vede al centro l'apprezzatissimo protagonista **Kazuma Kiryu**. Nonostante i sette episodi, questo è soltanto il terzo titolo della saga principale a sbarcare su PS4 e l'unico a essere stato sviluppato esclusivamente per la console Sony (ricordiamo che ***Yakuza 0*** e ***Kiwami*** sono usciti anche su PS3 in Giappone), con un motore nuovo di zecca, il **Dragon Engine,** che sfrutta a dovere la console targata Sony.

Il canto del drago

Il gioco ha inizio con un flashback che riprende le sequenze finali del quinto capitolo: **Kiryu** è gravemente ferito e viene ricoverato in ospedale, mentre **Haruka** (in un certo senso sua figlia adottiva) rinuncia alla sua carriera di *idol* per dedicarsi all'orfanotrofio di cui si occupava in precedenza insieme al **Drago di Dojima**.
Purtroppo **Kiryu** viene arrestato (per sua stessa volontà) mentre è ancora in ospedale e passerà tre anni in prigione per ripulire il suo nome e uscire una volta per tutte dai legami con la Yakuza, così da potersi dedicare a Haruka e all'orfanotrofio.
Scontati gli anni di prigionia, **Kiryu** viene a sapere che Haruka ha avuto un grave incidente a **Kamurocho** finendo in coma; inoltre ha avuto anche un bambino del quale non si conosce il padre.
Queste sono le premesse di una trama ricca di colpi di scena che non deluderà i fan della saga e ci farà conoscere la determinazione del Drago di Dojima nel cercare i colpevoli dell'incidente, prima a

Kamurocho e poi a Onomichi (prefettura di Hiroshima).
Rispetto agli ultimi titoli della serie, questa volta l'assoluto protagonista, nonché unico personaggio controllabile, sarà **Kiryu**: conosceremo il Drago di Dojima nel profondo, come anche il rapporto che lo lega alla giovane Haruka, assistendo a momenti davvero toccanti.

La potenza del Drago

Per questo capitolo **Sega** ha utilizzato un motore nuovo di zecca e ha pensato appositamente per l'hardware odierno. Il **Dragon Engine** segna un punto di svolta con il passato: infatti, i giochi precedenti, portavano dietro il peso di essere stati sviluppati anche su PS3, con un motore che sebbene offrisse una resa grafica decente, non poteva tenere il passo con altri giochi pensati per le console moderne.
Adesso invece il nuovo motore, oltre a gestire un numero di poligoni nettamente superiore, effetti particellari, texture e animazioni migliori, permette ai giocatori di potere affrontare i combattimenti senza alcun caricamento, così come nei cambi di schermata (ad es. entrare dentro i locali) rendendo il gameplay molto più fluido e meno spezzettato rispetto al passato.
Rispettando le buone pratiche dei precedenti capitoli, il **comparto audio** è ottimo, la qualità recitativa dei doppiatori giapponesi (l'audio è soltanto in giapponese con sottotitoli in inglese) è sempre di alto livello. In questo episodio è presente anche un mostro sacro del cinema giapponese, **Takeshi Kitano**, nei panni di un boss di Onomichi modellato a sua immagine e somiglianza.
Le musiche e gli effetti sono sempre scelti con cura, adatte ai contesti le prime e rispondenti alle azioni su schermo le seconde, in linea con lo standard al quale ci ha abituati la serie.

La determinazione del Drago

Le novità non riguardano soltanto l'aspetto tecnico, ma anche il **gameplay**: il **sistema di combattimento** a un primo sguardo potrebbe anche risultare peggiorato rispetto al passato, non essendo più presenti i quattro stili di combattimento di ***Yakuza 0*** e ***Kiwami***, con conseguente limitazione del *combat system*, ma giocando ci si rende conto che gli scontri sono stati bilanciati in modo da offrire una sfida più soddisfacente rispetto al passato. L'**intelligenza artificiale** dei nemici, sia comuni che i boss, è stata migliorata parecchio e dovremo impegnarci di più rispetto al passato; in poche parole gli scontri risultano sì meno spettacolari, ma sicuramente più impegnativi.
I **comandi** rimangono agganciati ai classici stilemi, permettendo di sferrare pugni, calci, effettuare prese (o raccogliere armi), schivare e parare, e infine il tasto adibito alle mosse speciali (*heat moves*). È concessa la possibilità di imparare **nuove mosse** spendendo punti esperienza, con i quali potremo anche aumentare la nostra barra della vita e quella per le mosse speciali (*heat bar*, la quale adesso può essere anche usata per potenziare per un tempo limitato gli attacchi).
Come al solito, oltre alla storia principale, ci saranno anche moltissime **missioni secondarie e mini-game** di ogni tipo, compresa la versione completa di ***Virtua Fighter 5: Final Showdown*** in modalità arcade, insieme ai grandi classici *coin-op* di **Sega** presenti nei capitoli precedenti.
Potremo anche frequentare una palestra e seguire una dieta per acquisire punti esperienza, giocare a freccette, frequentare delle hostess nei night club o videochattare con ragazze giapponesi (sono presenti delle vere pornostar giapponesi che interpretano le ragazze in video)

Per finire il gioco saranno necessarie **più di 30 ore**, ma come al solito per vedere tutto ciò che offre ne saranno necessarie più di 100.

Gran finale

Sega ha chiuso nel migliore dei modi l'arco narrativo riguardante **Kazuma Kiryu**, con un gioco che mostra un netto miglioramento nel comparto tecnico e una trama e una sceneggiatura tra le migliori dell'intera saga, con un combat system meno vario ma più equilibrato e un'ottima longevità grazie alla moltitudine di cose da fare. ***Yakuza 6*** entra di diritto tra le migliori esclusive PS4 del 2018, anche se dovremo dire addio al nostro amato protagonista che ci ha tenuto compagnia dal 2006 (ma che ritornerà in ***Yakuza Kiwami 2***, remake del secondo capitolo in arrivo ad Agosto).

Dune II: tre regole per un buon videogame su licenza

> **«Creare videogiochi è un lavoro difficile. Molto di ciò che facciamo richiede un salto nel buio. Dobbiamo immaginare il gameplay, la tecnologia con cui il videogioco prenderà vita. Immaginare gli scenari e i suoni che meglio trasmetteranno il gioco nella sua interezza al videogiocatore»**

Così esordisce **Tomas Rawlings**, ***Design Director*** per **Auroch Digital** su Gameindustry.biz. Durante il corso dell'intervista afferma che vi sono diversi punti critici in cui è facile sbagliare durante la creazione di un videogioco ma, una volta che si è riusciti nell'intento, il risultato appaga tutti gli sforzi e crea una sorta di "magia". Ma come si riconosce questa magia? Ce ne si accorge quando si è completamente assorti nel videogioco tanto da dimenticare il mondo esterno, cioè quando il gioco diventa il proprio mondo.
Racconta di quando era giovane e di quando scoprì il videogioco ***Dune***, tratto dal romanzo fantascientifico di **Frank Herbert**, così come l'omonimo film di **David Lynch**. Allora decise di dedicarsi 20 minuti a questo gioco, giusto per conoscerlo, ma dopo che lo provò passò l'intera nottata e parte della successiva giornata a giocarci; ma perché questo preambolo? Per spiegare meglio la sua idea di immersione nel gioco e per rafforzare il concetto decide di raccontare il gioco.

Dune

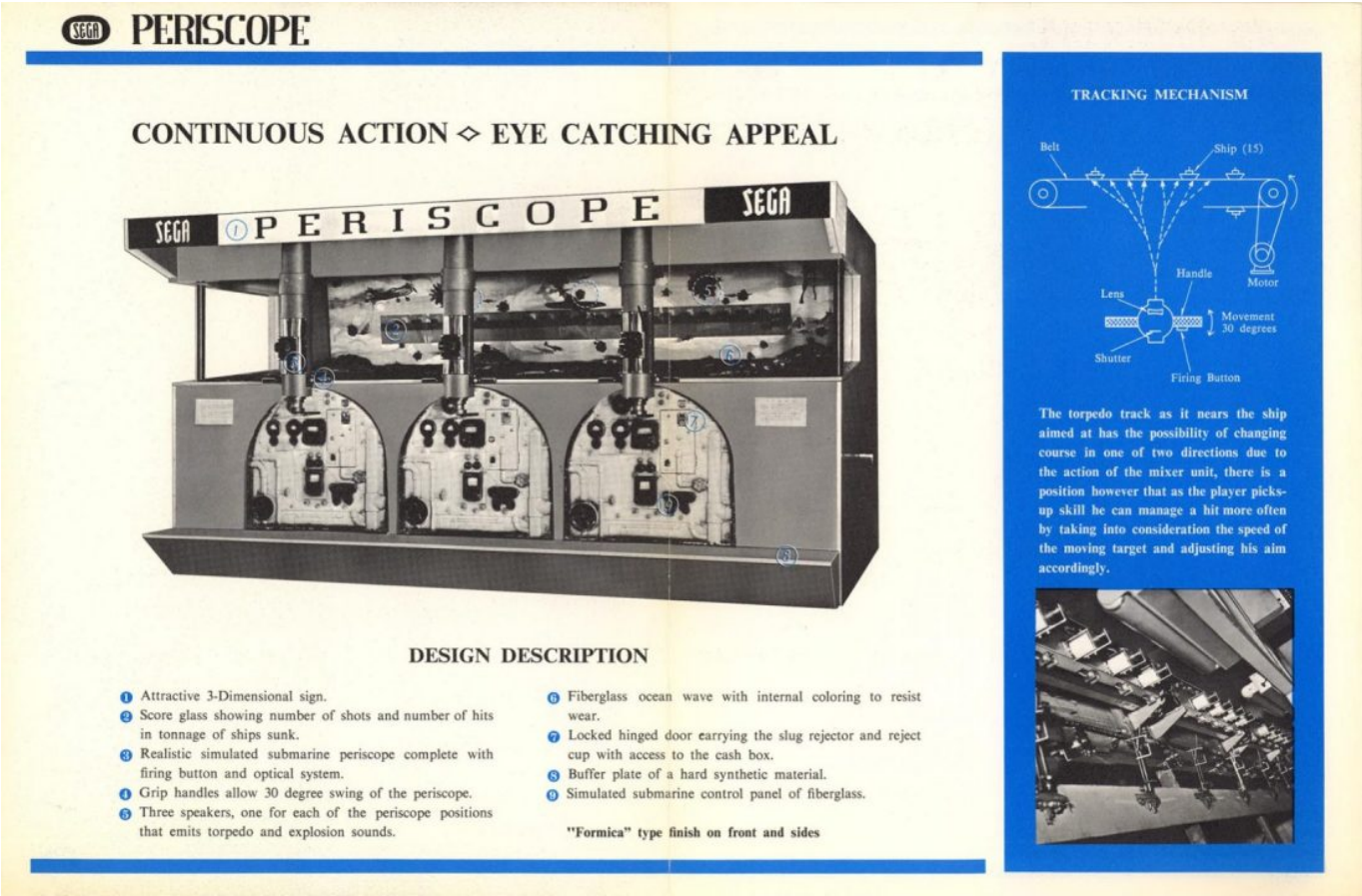
Dune è un gioco incentrato su una risorsa limitata, chiamata **Melange**, che permette viaggi a velocità superiori della luce, ma molto rara e costosa, quasi un'allegoria del petrolio nel mondo moderno. La **Melange** si può trovare solo in un pianeta chiamato Dune, caratterizzato anche da enormi vermi che rendono un azzardo la raccolta di questa risorsa. Il controllo del pianeta è dato a turno a varie casate che dividono le quote della risorsa come meglio credono, preoccupati solo che questa spezia sia in circolo, ma non a come ci si arrivi.
Rawlings spiega, che questo gioco può essere considerato uno dei primi strategici in tempo reale, avendo al suo interno molte innovazioni che oggi sono alla base degli strategici che vanno per la maggiore, tra cui ***League of Legends***, ***Dota 2***, ***Clash Royale***. Queste innovazioni spaziano dal controllo diretto delle risorse all'albero della tecnologia.

Le tre regole

Andiamo però alla parte saliente dell'articolo, le tre regole cardine che un buon gioco deve rispettare: **Rawlings** parte dalla regola che può sembrare la più banale e facile da seguire in cui semplicemente, **un gioco deve essere un buon gioco**, **deve essere ben strutturato** e, come terza regola, **riesca a coinvolgere il giocatore** facendolo diventare parte del gioco stesso, vivendo l'esperienza da una prospettiva personale. Tutto ciò scaturisce da un'**IP** originale, equilibrata e con ben integrate nuove meccaniche di gioco.

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 obbiettivo 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.



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 lanciò 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 propra 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 videogioco, e **Tec Toy**, la compagnia dietro la distribuzione della console, produce tuttoggi 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** cominciavano 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 unmercato 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 ìm 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** fosseuna 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** eranoeccellenti, 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.

Kamiya spiega perché Bayonetta 3 sarà esclusiva Switch

Il direttore di ***Bayonetta 3***, **Hideki Kamiya**, ha spiegato su Twitter un'interessante storiella. Più specificamente, ha parlato del brand di *Bayonetta* e degli eventi che hanno portato il terzo capitolo a essere un'esclusiva Nintendo Switch.
È certamente interessante sapere che *Bayonetta 2* è nato come progetto multipiattaforma, ma tweet rilasciati e ordinati in sequenze numeriche da 1 a 15 spiegano in linea generale la genesi di *Bayonetta 3:*

«C'è qualcosa che voglio dire a tutti voi. Riguarda *Bayonetta 3*. (1/15)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJTNEJTIyZW4lMjIlMjBkaXIlM0QlMjJsdHIlMjIlM0VJJTI2JTIzMzklM0J2ZSUyMGdvdCUyMHNvbWV0aGluZyUyMEklMjB3YW50JTIwdG8lMjB0ZWxsJTIweW91JTIwYWxsLiUyMEl0JTI2JTIzMzklM0JzJTIwYWJvdXQlMjBCYXlvbmV0dGElMjAzLiUyMCUyODElMkYxNSUyOSUzQyUyRnAlM0UlMjZtZGFzaCUzQiUyMCVFNyVBNSU5RSVFOCVCMCVCNyVFOCU4QiVCMSVFNiVBOCVCOSUyMEhpZGVraSUyMEthbWl5YSUyMCUyOCU0MFBHX2thbWl5YSUyOSUyMCUzQ2ElMjBocmVmJTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZ0d2l0dGVyLmNvbSUyRlBHX2thbWl5YSUyRnN0YXR1cyUyRjk2MzI2NDgxNDI1MTI1Nzg1NiUzRnJlZl9zcmMlM0R0d3NyYyUyNTVFdGZ3JTIyJTNFRmVicnVhcnklMjAxMyUyQyUyMDIwMTglM0MlMkZhJTNFJTNDJTJGYmxvY2txdW90ZSUzRSUyMCUzQ3NjcmlwdCUyMGFzeW5jJTIwc3JjJTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZwbGF0Zm9ybS50d2l0dGVyLmNvbSUyRndpZGdldHMuanMlMjIlMjBjaGFyc2V0JTNEJTIydXRmLTglMjIlM0UlM0MlMkZzY3JpcHQlM0U=

«La nostra è una casa che sviluppa e crea giochi firmando contratti con publisher e ricevendone i fondi per coprire i costi di sviluppo. (2/15)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJTNEJTIyZW4lMjIlMjBkaXIlM0QlMjJsdHIlMjIlM0VXZSUyMGFyZSUyMGElMjBkZXZlbG9wZXIlMjB0aGF0JTIwY3JlYXRlcyUyMGdhbWVzJTIwYnklMjBzaWduaW5nJTIwY29udHJhY3RzJTIwd2l0aCUyMHB1Ymxpc2hlcnMlMjBhbmQlMjByZWNlaXZpbmclMjBmdW5kcyUyMGZyb20lMjB0aGVtJTIwaW4lMjBvcmRlciUyMHRvJTIwY292ZXIlMjBkZXZlbG9wbWVudCUyMGNvc3RzLiUyMCUyODIlMkYxNSUyOSUzQyUyRnAlM0UlMjZtZGFzaCUzQiUyMCVFNyVBNSU5RSVFOCVCMCVCNyVFOCU4QiVCMSVFNiVBOCVCOSUyMEhpZGVraSUyMEthbWl5YSUyMCUyOCU0MFBHX2thbWl5YSUyOSUyMCUzQ2ElMjBocmVmJTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZ0d2l0dGVyLmNvbSUyRlBHX2thbWl5YSUyRnN0YXR1cyUyRjk2MzI2NDkwMzU2MDYzODQ2NCUzRnJlZl9zcmMlM0R0d3NyYyUyNTVFdGZ3JTIyJTNFRmVicnVhcnklMjAxMyUyQyUyMDIwMTglM0MlMkZhJTNFJTNDJTJGYmxvY2txdW90ZSUzRSUyMCUzQ3NjcmlwdCUyMGFzeW5jJTIwc3JjJTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZwbGF0Zm9ybS50d2l0dGVyLmNvbSUyRndpZGdldHMuanMlMjIlMjBjaGFyc2V0JTNEJTIydXRmLTglMjIlM0UlM0MlMkZzY3JpcHQlM0U=

«Per ***Bayonetta 1***, abbiamo firmato un contratto con **Sega** e abbiamo ricevuto dei fondi da loro, quindi abbiamo proposto un design per il gioco e siamo entrati in fase di produzione. Tutti i diritti appartengono a Sega. (3/15)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJTNEJTIyZW4lMjIlMjBkaXIlM0QlMjJsdHIlMjIlM0VGb3IlMjBCYXlvbmV0dGElMjAxJTJDJTIwd2UlMjBzaWduZWQlMjBhJTIwY29udHJhY3QlMjB3aXRoJTIwU2VnYSUyMGFuZCUyMHJlY2VpdmVkJTIwZnVuZ

HMlMjBmcm9tJTIwdGhlbSUyQyUyMHRoZW4lMjB3ZSUyMHByb3Bvc2VkJTIwYSUyMGRlc2lnbiUyM
GZvciUyMHRoZSUyMGdhbWUlMjBhbmQlMjBlbnRlcmVkJTIwcHJvZHVjdGlvbi4lMjBBbGwlMjBvZiUy
MHRoZSUyMHJpZ2h0cyUyMGJlbG9uZyUyMHRvJTIwU2VnYS4lMjAlMjgzJTJGMTUlMjklM0MlMkZw
JTNFJTI2bWRhc2glM0IlMjAlRTclQTUlOUUlRTglQjAlQjclRTglOEIlQjElRTYlQTglQjklMjBIaWRla2klMj
BLYW1peWElMjAlMjglNDBQR19rYW1peWElMjklMjAlM0NhJTIwaHJlZiUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJ
GJTJGdHdpdHRlci5jb20lMkZQR19rYW1peWElMkZzdGF0dXMlMkY5NjMyNjQ5ODQzNTU1NTMyOD
ElM0ZyZWZfc3JjJTNEdHdzcmMlMjU1RXRmdyUyMiUzRUZlYnJ1YXJ5JTIwMTMlMkMlMjAyMDE4JT
NDJTJGYSUzRSUzQyUyRmJsb2NrcXVvdGUlM0UlMjAlM0NzY3JpcHQlMjBhc3luYyUyMHNyYyUzRC
UyMmh0dHBzJTNBJTJGJTJGcGxhdGZvcm0udHdpdHRlci5jb20lMkZ3aWRnZXRzLmpzJTIyJTIwY2hhc
nNldCUzRCUyMnV0Zi04JTIyJTNFJTNDJTJGc2NyaXB0JTNF

«All’epoca, la nostra azienda era appena stata fondata e non eravamo adeguatamente attrezzati per lo sviluppo multipiattaforma quindi, dopo averne discusso con Sega, abbiamo deciso di sviluppare il gioco esclusivamente per **Xbox 360**. (4/15)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJT
NEJTIyZW4lMjIlMjBkaXIlM0QlMjJsdHIlMjIlM0VBdCUyMHRoZSUyMHRpbWUlMkMlMjBvdXIlMjBjb
21wYW55JTIwaGFkJTIwb25seSUyMGp1c3QlMjBiZWVuJTIwZXN0YWJsaXNoZWQlMkMlMjBhbmQlM
jB3ZSUyMHdlcmVuJTI2JTIzMzklM0J0JTIwcHJvcGVybHklMjBlcXVpcHBlZCUyMGZvciUyMG11bHRp
cGxhdGZvcm0lMjBkZXZlbG9wbWVudCUyQyUyMHNvJTIwYWZ0ZXIlMjBkaXNjdXNzaW5nJTIwd2l0a
CUyMFNlZ2ElMkMlMjB3ZSUyMGRlY2lkZWQlMjB0byUyMGRldmVsb3AlMjB0aGUlMjBnYW1lJTIwZ
XhjbHVzaXZlbHklMjBmb3IlMjBYYm94JTIwMzYwLiUyMCUyODQlMkYxNSUyOSUzQyUyRnAlM0UlM
jZtZGFzaCUzQiUyMCVFNyVBNSU5RSVFOCVCMCVCNyVFOCU4QiVCMSVFNiVBOCVCOSUyMEhp
ZGVraSUyMEthbWl5YSUyMCUyOCU0MFBHX2thbWl5YSUyOSUyMCUzQ2ElMjBocmVmJTNEJTIyaH
R0cHMlM0ElMkYlMkZ0d2l0dGVyLmNvbSUyRlBHX2thbWl5YSUyRnN0YXR1cyUyRjk2MzI2NTA1MT
AwMzAxMTA3MyUzRnJlZl9zcmMlM0R0d3NyYyUyNTVFdGZ3JTIyJTNFRmVicnVhcnklMjAxMyUyQy
UyMDIwMTglM0MlMkZhJTNFJTNDJTJGYmxvY2txdW90ZSUzRSUyMCUzQ3NjcmlwdCUyMGFzeW5j
JTIwc3JjJTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZwbGF0Zm9ybS50d2l0dGVyLmNvbSUyRndpZGdldHMua
nMlMjIlMjBjaGFyc2V0JTNEJTIydXRmLTglMjIlM0UlM0MlMkZzY3JpcHQlM0U=

«Tuttavia, successivamente, uno dei partner commerciali di Sega ha finito per creare una versione per PS3, per volere di Sega. Più recentemente, hanno anche deciso di sviluppare una versione Steam, che è stata rilasciata lo scorso anno. Sega possiede i diritti su tutte queste versioni. (5/15)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJT
NEJTIyZW4lMjIlMjBkaXIlM0QlMjJsdHIlMjIlM0VIb3dldmVyJTJDJTIwYWZ0ZXIlMjB0aGF0JTJDJTIwb2
5lJTIwb2YlMjBTZWdhJTI2JTIzMzklM0JzJTIwdHJhZGluZyUyMHBhcnRuZXJzJTIwZW5kZWQlMjB1cC
UyMG1ha2luZyUyMGElMjBwb3J0JTIwZm9yJTIwUFMzJTJDJTIwYXQlMjBTZWdhJTI2JTIzMzklM0JzJTI
wYmVoZXN0LiUyME1vcmUlMjByZWNlbnRseSUyQyUyMHRoZXklMjBhbHNvJTIwZGVjaWRlZCUyM
HRoYXQlMjBhJTIwU3RlYW0lMjB2ZXJzaW9uJTIwc2hvdWxkJTIwYmUlMjBkZXZlbG9wZWQlMkMlMjB
3aGljaCUyMHdhcyUyMHJlbGVhc2VkJTIwbGFzdCUyMHllYXIuJTIwU2VnYSUyMG93bnMlMjB0aGUl
MjByaWdodHMlMjB0byUyMGFsbCUyMG9mJTIwdGhlc2UlMjB2ZXJzaW9ucy4lMjAlMjg1JTJGMTUlMj
klM0MlMkZwJTNFJTI2bWRhc2glM0IlMjAlRTclQTUlOUUlRTglQjAlQjclRTglOEIlQjElRTYlQTglQjklMj
BIaWRla2klMjBLYW1peWElMjAlMjglNDBQR19rYW1peWElMjklMjAlM0NhJTIwaHJlZiUzRCUyMmh0
dHBzJTNBJTJGJTJGdHdpdHRlci5jb20lMkZQR19rYW1peWElMkZzdGF0dXMlMkY5NjMyNjUxMTMz
MTM2MjQwNjQlM0ZyZWZfc3JjJTNEdHdzcmMlMjU1RXRmdyUyMiUzRUZlYnJ1YXJ5JTIwMTMlMkMl
MjAyMDE4JTNDJTJGYSUzRSUzQyUyRmJsb2NrcXVvdGUlM0UlMjAlM0NzY3JpcHQlMjBhc3luYyUyM
HNyYyUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJGJTJGcGxhdGZvcm0udHdpdHRlci5jb20lMkZ3aWRnZXRzLmpzJTI
yJTIwY2hhcnNldCUzRCUyMnV0Zi04JTIyJTNFJTNDJTJGc2NyaXB0JTNF

«Quando abbiamo iniziato a creare ***Bayonetta 2***, inizialmente abbiamo ricevuto fondi da Sega per sviluppare il gioco per più piattaforme, ma il progetto è stato interrotto a causa di circostanze

sfavorevoli da parte del nostro finanziatore. **Nintendo** quindi è intervenuta per continuare a finanziare il gioco, permettendoci di completarlo. (6/15)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJTNEJTIyZW4lMjIlMjBkaXIlM0QlMjJsdHIlMjIlM0VXaGVuJTIwd2UlMjBzdGFydGVkJTIwbWFraW5nJTIwQmF5b25ldHRhJTIwMiUyQyUyMHdlJTIwaW5pdGlhbGx5JTIwcmVjZWl2ZWQlMjBmdW5kcyUyMGZyb20lMjBTZWdhJTIwdG8lMjBkZXZlbG9wJTIwdGhlJTIwZ2FtZSUyMGZvciUyMG11bHRpcGxlJTIwcGxhdGZvcm1zJTJDJTIwYnV0JTIwdGhlJTIwcHJvamVjdCUyMHdhcyUyMGhhbHRlZCUyMGR1ZSUyMHRvJTIwY2lyY3Vtc3RhbmNlcyUyMGF0JTIwU2VnYS4lMjBOaW50ZW5kbyUyMHRoZW4lMjBzdGVwcGVkJTIwaW4lMjB0byUyMGNvbnRpbnVlJTIwZnVuZGluZyUyMHRoZSUyMGdhbWUlMkMlMjBhbGxvd2luZyUyMHVzJTIwdG8lMjBmaW5pc2glMjBpdC4lMjAlMjg2JTJGMTUlMjklM0MlMkZwJTNFJTI2bWRhc2glM0IlMjAlRTclQTUlOUUlRTglQjAlQjclRTglOEIlQjElRTYlQTglQjklMjBIaWRla2klMjBLYW1peWElMjAlMjglNDBQR19rYW1peWElMjklMjAlM0NhJTIwaHJlZiUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJGJTJGdHdpdHRlci5jb20lMkZQR19rYW1peWElMkZzdGF0dXMlMkY5NjMyNjUxNzYzMTIwMTY4OTYlM0ZyZWZfc3JjJTNEdHdzcmMlMjU1RXRmdyUyMiUzRUZlYnJ1YXJ5JTIwMTMlMkMlMjAyMDE4JTNDJTJGYSUzRSUzQyUyRmJsb2NrcXVvdGUlM0UlMjAlM0NzY3JpcHQlMjBhc3luYyUyMHNyYyUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJGJTJGcGxhdGZvcm0udHdpdHRlci5jb20lMkZ3aWRnZXRzLmpzJTIyJTIwY2hhcnNldCUzRCUyMnV0Zi04JTIyJTNFJTNDJTJGc2NyaXB0JTNF

«Così i diritti appartengono a Sega e Nintendo. I proprietari dei diritti hanno deciso che il gioco sarebbe stato sviluppato per **Wii U**. (7/15)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJTNEJTIyZW4lMjIlMjBkaXIlM0QlMjJsdHIlMjIlM0VBcyUyMHN1Y2glMkMlMjB0aGUlMjByaWdodHMlMjBiZWxvbmclMjB0byUyMFNlZ2ElMjBhbmQlMjBOaW50ZW5kby4lMjBUaGUlMjByaWdodHMlMjBvd25lcnMlMjBkZWNpZGVkJTIwdGhlJTIwZ2FtZSUyMHNob3VsZCUyMGJlJTIwbWFkZSUyMGZvciUyMFdpaSUyMFUuJTIwJTI4NyUyRjE1JTI5JTNDJTJGcCUzRSUyNm1kYXNoJTNCJTIwJUU3JUE1JTlFJUU4JUIwJUI3JUU4JThCJUIxJUU2JUE4JUI5JTIwSGlkZWtpJTIwS2FtaXlhJTIwJTI4JTQwUEdfa2FtaXlhJTI5JTIwJTNDYSUyMGhyZWYlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnR3aXR0ZXIuY29tJTJGUEdfa2FtaXlhJTJGc3RhdHVzJTJGOTYzMjY1MjQ0NjEyMDE4MTc2JTNGcmVmX3NyYyUzRHR3c3JjJTI1NUV0ZnclMjIlM0VGZWJydWFyeSUyMDEzJTJDJTIwMjAxOCUzQyUyRmElM0UlM0MlMkZibG9ja3F1b3RlJTNFJTIwJTNDc2NyaXB0JTIwYXN5bmMlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnBsYXRmb3JtLnR3aXR0ZXIuY29tJTJGd2lkZ2V0cy5qcyUyMiUyMGNoYXJzZXQlM0QlMjJ1dGYtOCUyMiUzRSUzQyUyRnNjcmlwdCUzRQ==

«Nintendo è stata così gentile da finanziare anche *Bayonetta 1* per Wii U, e ci ha persino permesso di usare la traccia vocale giapponese, che abbiamo creato per la versione Wii U, anche nella **versione PC** di *Bayonetta 1*. (8/15)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJTNEJTIyZW4lMjIlMjBkaXIlM0QlMjJsdHIlMjIlM0VOaW50ZW5kbyUyMHdhcyUyMGFsc28lMjBraW5kJTIwZW5vdWdoJTIwdG8lMjBmdW5kJTIwYSUyMHBvcnQlMjBvZiUyMEJheW8lMjAxJTIwZm9yJTIwV2lpJTIwVSUyQyUyMGFuZCUyMHRoZXklMjBldmVuJTIwYWxsb3dlZCUyMHVzJTIwdG8lMjB1c2UlMjB0aGUlMjBKYXBhbmVzZSUyMHZvaWNlJTIwdHJhY2slMjB3ZSUyMGNyZWF0ZWQlMjBmb3IlMjB0aGUlMjBXaWklMjBVJTIwdmVyc2lvbiUyMGluJTIwdGhlJTIwUEMlMjB2ZXJzaW9uJTIwb2YlMjBCYXlvJTIwMSUyMGFzJTIwd2VsbC4lMjAlMjg4JTJGMTUlMjklM0MlMkZwJTNFJTI2bWRhc2glM0IlMjAlRTclQTUlOUUlRTglQjAlQjclRTglOEIlQjElRTYlQTglQjklMjBIaWRla2klMjBLYW1peWElMjAlMjglNDBQR19rYW1peWElMjklMjAlM0NhJTIwaHJlZiUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJGJTJGdHdpdHRlci5jb20lMkZQR19rYW1peWElMkZzdGF0dXMlMkY5NjMyNjUzMDM2MTMzODI2NTYlM0ZyZWZfc3JjJTNEdHdzcmMlMjU1RXRmdyUyMiUzRUZlYnJ1YXJ5JTIwMTMlMkMlMjAyMDE4JTNDJTJGYSUzRSUzQyUyRmJsb2NrcXVvdGUlM0UlMjAlM0NzY3JpcHQlMjBhc3luYyUyMHNyYyUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJGJTJGcGxhdGZvcm0udHdpdHRlci5jb20lMkZ3aWRnZXRzLmpzJTIyJTIwY2hhcnNldCUzRCUyMnV0Zi04JTIyJTNFJTNDJTJG

Gc2NyaXB0JTNF

«Sono estremamente grato a Nintendo per aver finanziato il gioco e a Sega per aver permesso loro di utilizzare l’IP di *Bayonetta*. (9/15)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJTNEJTIyZW4lMjIlMjBkaXIlM0QlMjJsdHIlMjIlM0VJJTIwYW0lMjBleHRyZW1lbHklMjB0aGFua2Z1bCUyMHRvJTIwTmludGVuZG8lMjBmb3IlMjBmdW5kaW5nJTIwdGhlJTIwZ2FtZSUyQyUyMGFuZCUyMHRvJTIwU2VnYSUyMGZvciUyMGFsbG93aW5nJTIwdGhlbSUyMHRvJTIwdXNlJTIwdGhlJTIwQmF5b25ldHRhJTIwSVAuJTIwJTI4OSUyRjE1JTI5JTNDJTJGcCUzRSUyNm1kYXNoJTNCJTIwJUU3JUE1JTlFJUU4JUIwJUI3JUU4JThCJUIxJUU2JUE4JUI5JTIwSGlkZWtpJTIwS2FtaXlhJTIwJTI4JTQwUEdfa2FtaXlhJTI5JTIwJTNDYSUyMGhyZWYlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnR3aXR0ZXIuY29tJTJGUEdfa2FtaXlhJTJGc3RhdHVzJTJGOTYzMjY1MzY5OTE2OTQwMjg4JTNGcmVmX3NyYyUzRHR3c3JjJTI1NUV0ZnclMjIlM0VGZWJydWFyeSUyMDEzJTJDJTIwMjAxOCUzQyUyRmElM0UlM0MlMkZibG9ja3F1b3RlJTNFJTIwJTNDc2NyaXB0JTIwYXN5bmMlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnBsYXRmb3JtLnR3aXR0ZXIuY29tJTJGd2lkZ2V0cy5qcyUyMiUyMGNoYXJzZXQlM0QlMjJ1dGYtOCUyMiUzRSUzQyUyRnNjcmlwdCUzRQ==

«Per quanto riguarda ***Bayonetta 3***, è stato deciso sin dall’inizio che il gioco sarebbe stato sviluppato utilizzando i finanziamenti di Nintendo. Senza il loro aiuto, non avremmo potuto avviare questo progetto. (10/15)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJTNEJTIyZW4lMjIlMjBkaXIlM0QlMjJsdHIlMjIlM0VBcyUyMGZvciUyMEJheW9uZXR0YSUyMDMlMkMlMjBpdCUyMHdhcyUyMGRlY2lkZWQlMjBmcm9tJTIwdGhlJTIwc3RhcnQlMjB0aGF0JTIwdGhlJTIwZ2FtZSUyMHdhcyUyMGdvaW5nJTIwdG8lMjBiZSUyMGRldmVsb3BlZCUyMHVzaW5nJTIwTmludGVuZG8lMjYlMjMzOSUzQnMlMjBmdW5kaW5nLiUyMFdpdGhvdXQlMjB0aGVpciUyMGhlbHAlMkMlMjB3ZSUyMHdvdWxkJTIwbm90JTIwaGF2ZSUyMGJlZW4lMjBhYmxlJTIwdG8lMjBraWNrJTIwb2ZmJTIwdGhpcyUyMHByb2plY3QuJTIwJTI4MTAlMkYxNSUyOSUzQyUyRnAlM0UlMjZtZGFzaCUzQiUyMCVFNyVBNSU5RSVFOCVCMCVCNyVFOCU4QiVCMSVFNiVBOCVCOSUyMEhpZGVraSUyMEthbWl5YSUyMCUyOCU0MFBHX2thbWl5YSUyOSUyMCUzQ2ElMjBocmVmJTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZ0d2l0dGVyLmNvbSUyRlBHX2thbWl5YSUyRnN0YXR1cyUyRjk2MzI2NTQ0MDIwNTAzMzQ3MiUzRnJlZl9zcmMlM0R0d3NyYyUyNTVFdGZ3JTIyJTNFRmVicnVhcnklMjAxMyUyQyUyMDIwMTglM0MlMkZhJTNFJTNDJTJGYmxvY2txdW90ZSUzRSUyMCUzQ3NjcmlwdCUyMGFzeW5jJTIwc3JjJTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZwbGF0Zm9ybS50d2l0dGVyLmNvbSUyRndpZGdldHMuanMlMjIlMjBjaGFyc2V0JTNEJTIydXRmLTglMjIlM0UlM0MlMkZzY3JpcHQlM0U=

«Tutti i diritti appartengono ancora a Sega e Nintendo. I proprietari dei diritti hanno deciso che il gioco sarebbe stato sviluppato per Switch. (11/15)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJTNEJTIyZW4lMjIlMjBkaXIlM0QlMjJsdHIlMjIlM0VBbGwlMjBvZiUyMHRoZSUyMHJpZ2h0cyUyMHN0aWxsJTIwYmVsb25nJTIwdG8lMjBTZWdhJTIwYW5kJTIwTmludGVuZG8uJTIwVGhlJTIwcmlnaHRzJTIwb3duZXJzJTIwZGVjaWRlZCUyMHRoYXQlMjB0aGUlMjBnYW1lJTIwc2hvdWxkJTIwYmUlMjBtYWRlJTIwZm9yJTIwU3dpdGNoLiUyMCUyODExJTJGMTUlMjklM0MlMkZwJTNEJTIwI2bWRhc2glM0IlMjAlRTclQTUlOUUlRTglQjAlQjclRTglOEIlQjElRTYlQTglQjklMjBIaWRla2klMjBLYW1peWElMjAlMjglNDBQR19rYW1peWElMjklMjAlM0NhJTIwaHJlZiUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJGJTJGdHdpdHRlci5jb20lMkZQR19rYW1peWElMkZzdGF0dXMlMkY5NjMyNjU1MDMwNzM0MTkyNjQlM0ZyZWZfc3JjJTNEdHdzcmMlMjU1RXRmdyUyMiUzRUZlYnJ1YXJ5JTIwMTMlMkMlMjAyMDE4JTNDJTJGYSUzRSUzQyUyRmJsb2NrcXVvdGUlM0UlMjAlM0NzY3JpcHQlMjBhc3luYyUyMHNyYyUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJGJTJGcGxhdGZvcm0udHdpdHRlci5jb20lMkZ3aWRnZXRzLmpzJTIyJTIwY2hhcnNldCUzRCUyMnV0Zi04JTIyJTNFJTNDJTJGc2NyaXB0JTNF

«Il game development è un business. Ogni azienda ha i propri contesti e strategie. Questo significa che a volte i giochi vengono fatti, a volte vengono cancellati. (12/15)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJTNEJTIyZW4lMjIlMjBkaXIlM0QlMjJsdHIlMjIlM0VHYW1lJTIwZGV2ZWxvcG1lbnQlMjBpcyUyMGElMjBidXNpbmVzcy4lMjBFYWNoJTIwY29tcGFueSUyMGhhcyUyMGl0cyUyMG93biUyMGNpcmN1bXN0YW5jZXMlMjBhbmQlMjBzdHJhdGVnaWVzLiUyMFNvbWV0aW1lcyUyMHRoaXMlMjBtZWFucyUyMGdhbWVzJTIwZ2V0JTIwbWFkZSUyQyUyMHNvbWV0aW1lcyUyMGl0JTIwbWVhbnMlMjB0aGV5JTIwZ2V0JTIwY2FuY2VsbGVkLiUyMCUyODEyJTJGMTUlMjklM0MlMkZwJTNFJTI2bWRhc2glM0IlMjAlRTclQTUlOUUlRTglQjAlQjclRTglOEIlQjElRTYlQTglQjklMjBIaWRla2klMjBLYW1peWElMjAlMjglNDBQR19rYW1peWElMjklMjAlM0NhJTIwaHJlZiUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJGJTJGdHdpdHRlci5jb20lMkZQR19rYW1peWElMkZzdGF0dXMlMkY5NjMyNjU1NTMwNjEyNDA4MzMlM0ZyZWZfc3JjJTNEdHdzcmMlMjU1RXRmdyUyMiUzRUZlYnJ1YXJ5JTIwMTMlMkMlMjAyMDE4JTNDJTJGYSUzRSUzQyUyRmJsb2NrcXVvdGUlM0UlMjAlM0NzY3JpcHQlMjBhc3luYyUyMHNyYyUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJGJTJGcGxhdGZvcm0udHdpdHRlci5jb20lMkZ3aWRnZXRzLmpzJTIyJTIwY2hhcnNldCUzRCUyMnV0Zi04JTIyJTNFJTNDJTJGc2NyaXB0JTNF

«Ma credo che ogni singola persona coinvolta sia impegnata a offrire la migliore esperienza possibile. Lo so, almeno per me è uno degli obiettivi principali ogni volta che mi metto al lavoro. (13/15)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJTNEJTIyZW4lMjIlMjBkaXIlM0QlMjJsdHIlMjIlM0VCdXQlMjBJJTIwYmVsaWV2ZSUyMHRoYXQlMjBldmVyeSUyMHNpbmdsZSUyMHBlcnNvbiUyMGludm9sdmVkJTIwaXMlMjBkZWRpY2F0ZWQlMjB0byUyMGRlbGl2ZXJpbmclMjB0aGUlMjBiZXN0JTIwcG9zc2libGUlMjBleHBlcmllbmNlLiUyMEklMjBrbm93JTIwdGhhdCUyQyUyMHRvJTIwbWUlMjBhdCUyMGxlYXN0JTJDJTIwdGhhdCUyNiUyMzM5JTNCcyUyMG9uZSUyMG9mJTIwdGhlJTIwYmlnZ2VzdCUyMGdvYWxzJTIwd2hlbiUyMEklMjBzZXQlMjB0byUyMHdvcmsuJTIwJTI4MTMlMkYxNSUyOSUzQyUyRnAlM0UlMjZtZGFzaCUzQiUyMCVFNyVBNSU5RSVFOCVCMCVCNyVFOCU4QiVCMSVFNiVBOCVCOSUyMEhpZGVraSUyMEthWl5YSUyMCUyOCU0MFBHX2thWl5YSUyOSUyMCUzQ2ElMjBocmVmJTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZ0d2l0dGVyLmNvbSUyRlBHX2thWl5YSUyRnN0YXR1cyUyRjk2MzI2NTYxMTcxODUzNzIxNyUzRnJlZl9zcmMlM0R0d3NyYyUyNTVFdGZ3JTIyJTNFRmVicnVhcnklMjAxMyUyQyUyMDIwMTglM0MlMkZhJTNFJTNDJTJGYmxvY2txdW90ZSUzRSUyMCUzQ3NjcmlwdCUyMGFzeW5jJTIwc3JjJTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZwbGF0Zm9ybS50d2l0dGVyLmNvbSUyRndpZGdldHMuanMlMjIlMjBjaGFyc2V0JTNEJTIydXRmLTglMjIlM0UlM0MlMkZzY3JpcHQlM0U=

«Non posso esprimere quanto sono contento di avere tra le mani il progetto di *Bayonetta 3* e intendiamo fare tutto ciò che è in nostro potere per renderlo il migliore possibile. Questo è tutto ciò che possiamo fare e lo consideriamo la nostra più grande missione. (14/15)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJTNEJTIyZW4lMjIlMjBkaXIlM0QlMjJsdHIlMjIlM0VJJTIwY2Fubm90JTIwZXhwcmVzcyUyMGhvdyUyMGhhcHB5JTIwSSUyMGFtJTIwdGhhdCUyMHdlJTIwZ2V0JTIwdG8lMjBtYWtlJTIwQmF5b25ldHRhJTIwMyUyQyUyMGFuZCUyMHdlJTIwaW50ZW5kJTIwdG8lMjBkbyUyMGV2ZXJ5dGhpbmclMjB3aXRoaW4lMjBvdXIlMjBwb3dlciUyMHRvJTIwbWFrZSUyMGl0JTIwYXMlMjBnb29kJTIwYXMlMjBpdCUyMGNhbiUyMGJlLiUyMFRoYXQlMjYlMjMzOSUzQnMlMjBhbGwlMjB3ZSUyMGNhbiUyMGRvJTJDJTIwYW5kJTIwd2UlMjBjb25zaWRlciUyMGl0JTIwb3VyJTIwZ3JlYXRlc3QlMjBtaXNzaW9uLiUyMCUyODE0JTJGMTUlMjklM0MlMkZwJTNFJTI2bWRhc2glM0IlMjAlRTclQTUlOUUlRTglQjAlQjclRTglOEIlQjElRTYlQTglQjklMjBIaWRla2klMjBLYW1peWElMjAlMjglNDBQR19rYW1peWElMjklMjAlM0NhJTIwaHJlZiUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJGJTJGdHdpdHRlci5jb20lMkZQR19rYW1peWElMkZzdGF0dXMlMkY5NjMyNjU2NjM5OTIxOTMwMjQlM0ZyZWZfc3JjJTNEdHdzcmMlMjU1RXRmdyUyMiUzRUZlYnJ1YXJ5JTIwMTMlMkMlMjAyMDE4JTNDJTJGYSUzRSUzQyUyRmJsb2NrcXVvdGUlM0UlMjAlM0NzY3JpcHQlMjBhc3luYyUyMM

HNyYyUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJGJTJGcGxhdGZvcm0udHdpdHRlci5jb20lMkZ3aWRnZXRzLmpzJTIyJTIwY2hhcnNldCUzRCUyMnV0Zi04JTIyJTNFJTNDJTJGc2NyaXB0JTNF

«Ci è voluto un po' prima che la produzione di *Bayonetta 3* partisse, ma ora che è iniziata spero che si trasformi in una esperienza meravigliosa per tutti voi. (15/15)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJTNEJTIyZW4lMjIlMjBkaXIlM0QlMjJsdHIlMjIlM0VJdCUyMHRvb2slMjBhJTIwd2hpbGUlMjBmb3IlMjBwcm9kdWN0aW9uJTIwb2YlMjBCYXlvbmV0dGElMjAzJTIwdG8lMjBiZSUyMG9rYXllZCUyQyUyMGJ1dCUyMG5vdyUyMHRoYXQlMjBpdCUyMGhhcyUyMGtpY2tlZCUyMG9mZiUyQyUyMEklMjBob3BlJTIwaXQlMjB3aWxsJTIwdHVybiUyMGludG8lMjBhJTIwd29uZGVyZnVsJTIwZW5jb3VudGVyJTIwZm9yJTIwYWxsJTIwb2YlMjB5b3UuJTIwJTI4MTUlMkYxNSUyOSUzQyUyRnAlM0UlMjZtZGFzaCUzQiUyMCVFNyVBNSU5RSVFOCVCMCVCNyVFOCU4QiVCMSVFNiVBOCVCOSUyMEhpZGVraSUyMEthbWl5YSUyMCUyOCU0MFBHX2thbWl5YSUyOSUyMCUzQ2ElMjBocmVmJTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZ0d2l0dGVyLmNvbSUyRlBHX2thbWl5YSUyRnN0YXR1cyUyRjk2MzI2NTcxOTI2NDY5MDE3NiUzRnJlZl9zcmMlM0R0d3NyYyUyNTVFdGZ3JTIyJTNFRmVicnVhcnklMjAxMyUyQyUyMDIwMTglM0MlMkZhJTNFJTNDJTJGYmxvY2txdW90ZSUzRSUyMCUzQ3NjcmlwdCUyMGFzeW5jJTIwc3JjJTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZwbGF0Zm9ybS50d2l0dGVyLmNvbSUyRndpZGdldHMuanMlMjIlMjBjaGFyc2V0JTNEJTIydXRmLTglMjIlM0UlM0MlMkZzY3JpcHQlM0U=

D'altra parte, *Bayonetta 3* ha richiesto un po' di tempo per vedere la luce: il progetto è iniziato direttamente con il supporto di Nintendo, e per questo è esclusiva di Switch.

Il primo capitolo di *Bayonetta* è stato lanciato per PS3 e Xbox 360 nell'ottobre del 2009. *Bayonetta 2* è stato rilasciato a settembre 2014 e *Bayonetta 3* è stato annunciato lo scorso dicembre durante i **The Game Awards**.

Prima di vedere il risultati del terzo capitolo, gli utenti di Switch potranno godersi una remastered di *Bayonetta* e *Bayonetta 2*, che saranno rilasciati in bundle il 16 febbraio 2018.

Yuji Naka, creatore di Sonic, si unisce a Square Enix; nuovo titolo in sviluppo

Yuji Naka ha annunciato oggi sul suo account Twitter che è entrato a far parte di **Square Enix**. **Naka** ha anche menzionato che lavorerà nel team di **game development** e che il suo obiettivo sarà quello di consegnare un gioco piacevole.

> Just a quick note to let you know, I joined SQUARE ENIX in January.
> I'm joining game development as before, and strive to develop games at SQUARE ENIX.
> I aim to develop an enjoyable game, please look forward to it.
>
> — Yuji Naka / 中　裕司 (@nakayuji) January 22, 2018

Nella versione giapponese del suo tweet **Naka** ha anche spiegato che è elettrizzato all'idea di

buttarsi in una nuova sfida alla **Square Enix**, il che fa pensare che il creatore di **Sonic** potrebbe andare a cimentarsi in un qualche nuovo genere videoludico che non ha mai preso in considerazione.

Yuji Naka è famoso soprattutto per aver portato alla luce ***Sonic the Hedgehog*** ma il suo curriculum va ben oltre i giochi del porcospino blu. Dal 1984, anno in cui debuttò in **Sega** con il suo ***Girl's Garden*** per il **Sega SG-1000**, il suo contributo come programmatore è stato decisivo per la creazione di alcuni giochi come ***Phantasy Star I*** & ***II***, ***Alex Kidd in Miracle World*** e, come creatore, in ***Nights into Dreams*** e ***Chuchu Rockets!***.

Durante la scorsa decade ha lavorato per lo più come produttore e il suo ultimo gioco è stato ***Rodea the Sky Soldier*** per **Nintendo Wii**, **Wii U** e **3DS**.

Yuji Naka non ha fornito ulteriori informazioni sul gioco alla quale sta lavorando però, il solo sapere del suo ritorno alla programmazione ancora una volta, è certamente molto intrigante.

SEGA: spunta un misterioso countdown

Sega ha aperto oggi una nuova pagina contenente un **countdown** al termine del quale, con buona probabilità, verrà annunciato un nuovo gioco.

Il sito mostra un ambiente fantasy con isole sospese in aria, un trono e un orologio gigante. Il countdown volgerà al termine per le **ore 15:00 giapponesi di giorno 19 Gennaio** (che corrisponderanno all'incirca alle ore **7:00 italiane dello stesso giorno**).

L'URL del sito web include la parola giapponese "***Senki***" che in italiano corrisponde a "cronache di guerra". Questo potrebbe essere un riferimento al titolo **RPG *Bahamut Senki*** del 1991, sviluppato e pubblicato da **Sega** nel 1991 per **Mega Drive**; tuttavia l'annuncio ufficiale parla di "arcade game" e dunque la possibilità che possa trattarsi di un **RPG** come ***Bahamut Senki***, o, nelle personalissime speranze di chi scrive, di ***Phantasy Star*** o ***Skies of Arcadia***, viste le tematiche dello sfondo, sono in realtà poche. Secondo DualShockers, potrebbe invece trattarsi di qualcosa relativo alla saga di light novel ***Grancrest Senki***, di **Ryo Mizuno**, la cui serie anime è cominciata lo scorso **5 Gennaio** ma, anche queste, sono pure speculazioni.

Il messaggio «**Sega rivela un misterioso countdown. Cosa succederà quando arriverà a zero?!**» è l'unico indizio fornito in via ufficiale.

Non ci resta che aspettare e vedere di cosa si tratta. Inoltre, la scorsa settimana, **Sega** ha postato un ulteriore teaser su Twitter, la cui data rimanda a domani. Insomma, sembra proprio che la nota compagnia nipponica voglia proprio riempirci di sorprese!

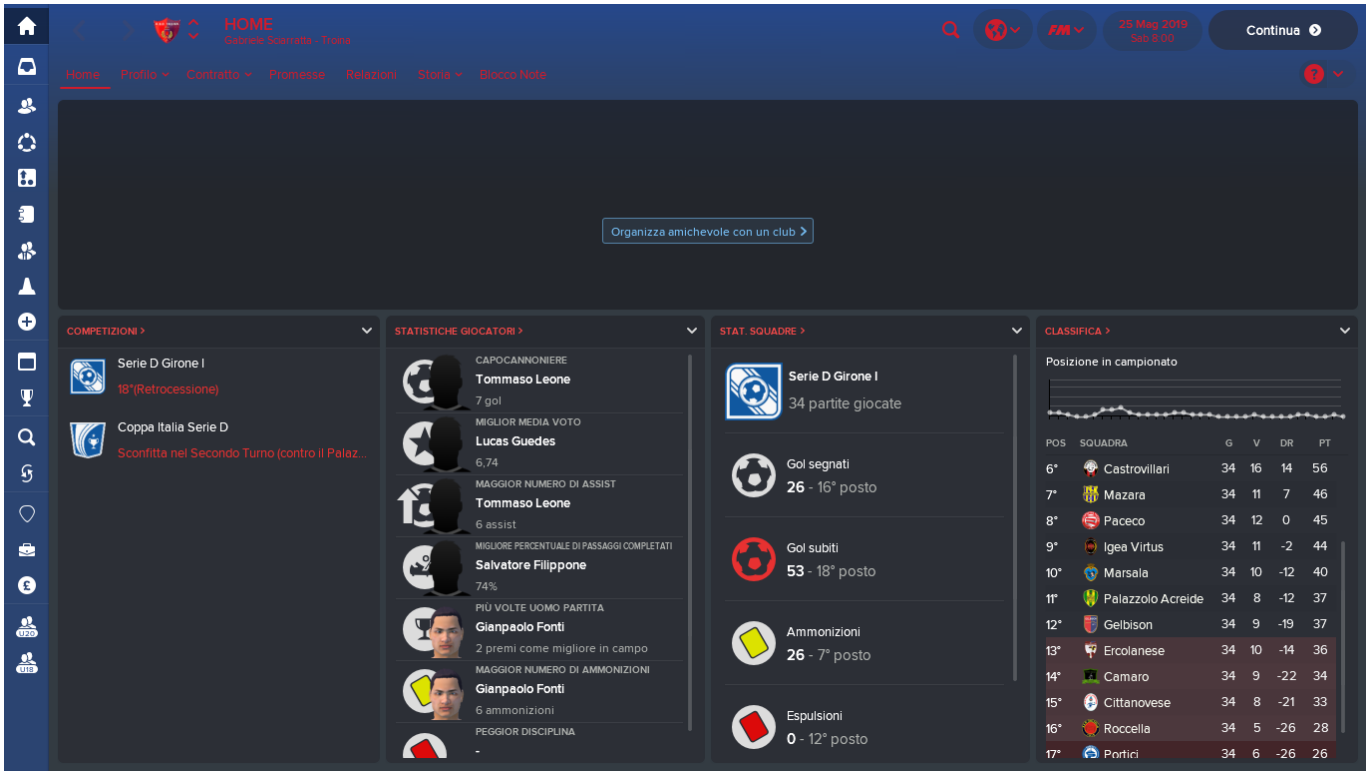
Utomik: il nuovo servizio di streaming videoludico in arrivo quest'anno

Il 2018 inizia con delle belle notizie per il mondo dello streaming di videogiochi, infatti, proprio nelle scorse ore, è stato annunciato che il servizio **Utomik** verrà rilasciato ufficialmente nei primi mesi del 2018 e, con molta probabilità, potrebbe arrivare anche sul mercato italiano.
Utomik uscirà con più di **670 giochi disponibili**, che verranno aggiornati settimanalmente aggiungendo 5 nuovi giochi, e con circa **70 partner editoriali** tra cui **Ubisoft**, **Warner Bros. Interactive**, **Epic Games**, **SEGA** e molte altre.
La piattaforma verrà lanciata sul mercato con una tariffa di circa **5,99€ al mese** per un singolo utente e **9,99€ al mese** per il family plan, con quattro utenti.
Il pagamento della tariffa vi consentirà di accedere ad una vasta libreria contenente circa **670 giochi** da poter giocare in streaming, ma se non aveste una connessione che permetta uno streaming decente, allora, potrete scaricare parte del gioco sul vostro PC così da avviarlo da locale e rendere lo streaming molto più fluido e godibile.

Football Manager 2018

Anno Domini 2018: l'**Italia** si ferma ai quarti di finale dei Mondiali dopo i maledettissimi calci di rigore contro il **Belgio**. Nonostante la cocente eliminazione, il CT **Giampiero Ventura** verrà riconfermato e sarà chiamato al riscatto per gli europei del 2020. Il mondiale russo andrà alla **Francia**, che sconfiggerà la **Colombia** di misura per 1-0. Mentre, restando in territorio nazionale, la **Juventus** di **Massimiliano Allegri** riuscirà a centrare il settimo scudetto di fila con ben 104 punti, due in più rispetto al record realizzato nel 2014 con **Antonio Conte** alla guida della compagine sabauda, che nel frattempo si sta godendo il *back-to-back* sulla panchina del **Chelsea**.

Dite che nella vita reale sarà andato tutto diversamente e che il futuro sarà differente? In effetti avete ragione, ma questa non è la vita reale: questa è la mia annata su ***Football Manager 2018***, nuovo capitolo della pluripremiata saga manageriale calcistica sviluppata da **Miles Jacobson** e dai ragazzi di **Sports Interactive**.

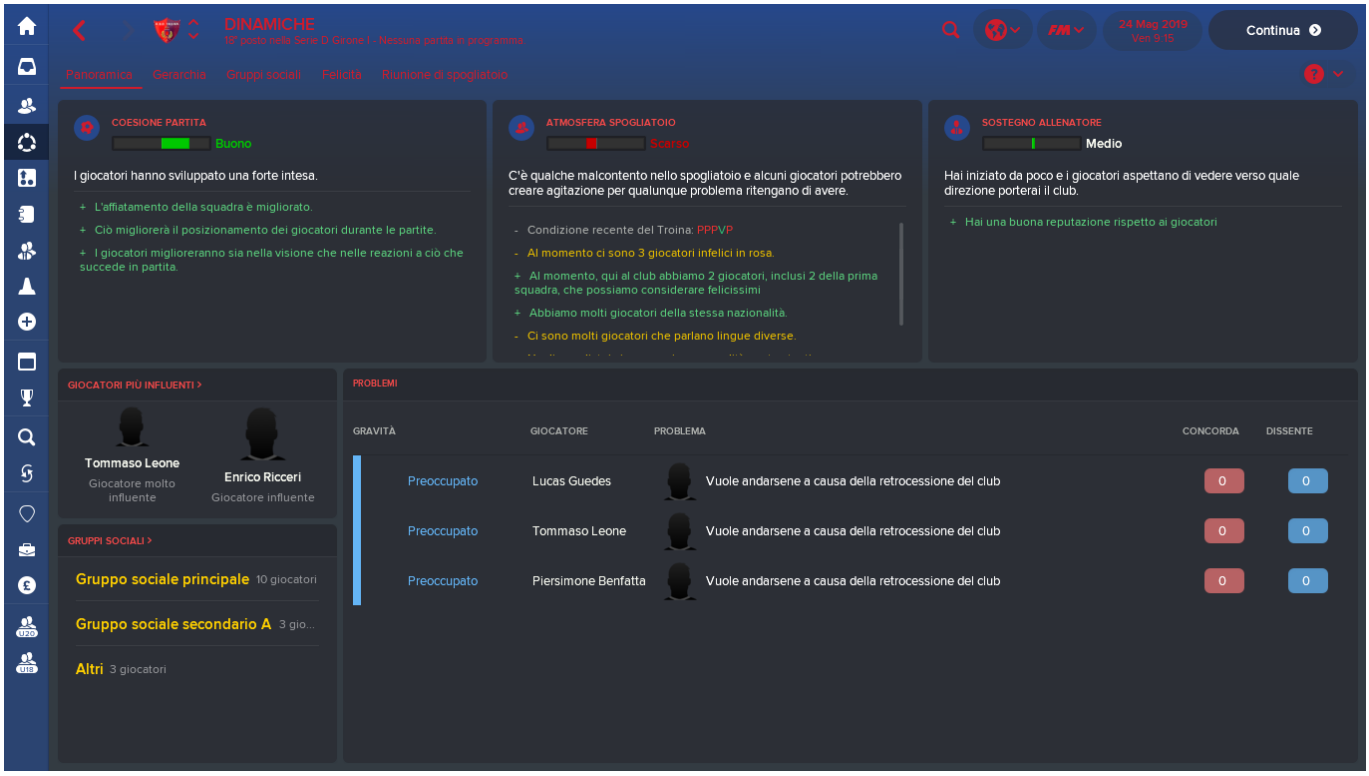


Amichevoli pre-stagionali

Come in ogni anno pari, ***Football Manager 2018*** aggiunge delle novità rispetto al precedente anno: tra queste abbiamo **il ritorno della simulazione della Brexit**, la possibilità che **i nostri *regen*** (ovvero i giovani calciatori creati dal gioco stesso che andranno a popolare le nostre squadre primavera) **facciano outing** (novità introdotta dagli sviluppatori per sensibilizzare sul tema dell'omofobia), e due aggiunte ex novo: **l'introduzione del centro medico e delle dinamiche**, ovvero la gestione umana della propria rosa.

Partiamo proprio dalle **dinamiche**, probabilmente l'aggiunta più succosa di questo ***Football Manager 2018***: in passato la micro gestione dei propri giocatori era frastagliata e confusionaria, adesso a venirci in aiuto abbiamo uno schema piramidale che mostra le gerarchie dei vari giocatori, dal più al meno importante, una suddivisione in gruppi sociali, e dei vari diagrammi che mostrano la felicità della nostra rosa, l'atmosfera nello spogliatoio, l'affiatamento della squadra e il sostegno nei nostri confronti. Insomma, dovrete proprio impegnarvi al fine di mantenere un gruppo unito e dal morale alto, onde evitare ammutinamenti che potrebbero essere pericolosi anche per la permanenza nella squadra. **Un'aggiunta che aumenta il grado di realismo del gioco**, visti esempi simili successi nella realtà, com'è successo al nostro **Claudio Ranieri**, che, nonostante lo storico scudetto vinto lo scorso anno, è stato esonerato dal **Leicester** per aver perso le redini dello spogliatoio.

Il **centro medico**, invece, è un *hub* dove possiamo monitorare la situazione degli infortuni, purtroppo sempre presenti in grande quantità (forse anche troppa...), al fine di prevedere delle ricadute anche parecchio gravi. Insomma, non è molto bello quando la stella della vostra squadra si trova costretta a mancare per gran parte della stagione a causa di un legamento che salta.



Heavy Metal Football, Tiki Taka o Sarrismo?

Per quanto riguarda la parte tattica, anche essa ha subito delle modifiche più o meno sostanziali: sono stati aggiunti nuovi ruoli come il **carrilero** e la **mezzala**, la possibilità di impostare ali e centrocampisti laterali come **registi larghi** e **l'introduzione grafica delle intese** nel nostro 11 titolare: ad esempio, due archi che mostrano l'intesa nella nazionale italiana della cosiddetta **BBC** tra **Barzagli**, **Bonucci** e **Chiellini**. È stata migliorata anche la gestione dei calci piazzati e la possibilità di creare degli scenari tattici personalizzabili da usare durante alcune fasi della partita, ad esempio se siamo in vantaggio o in svantaggio di una o più reti.
Un'altra novità è quella delle **riunioni pre-partita**, dove si possono istruire i propri giocatori a usare determinati compiti tattici, come quello di giocare in maniera più offensiva o difensiva. Fate attenzione su cosa puntare, perché potreste anche abbassare il morale e il sostegno dei giocatori nei vostri confronti!

Nonostante le migliorie sul piano tattico, bisogna purtroppo parlare anche della **nuova interfaccia grafica**, abbastanza grezza e pensata soprattutto per schermi grandi come i 22″ o i 24″: questo può penalizzare soprattutto gli utenti che giocano a ***Football Manager 2018*** sui laptop (e vi assicuro che è un titolo perfetto da giocare durante le lunghe tratte ferroviarie) o su schermi di piccole dimensioni. Trovo poco convincente anche il nuovo sistema di **scouting**, che, nonostante l'apporto di novità ben accette come i pacchetti per la ricerca di giocatori giovani e senior (si parte dall'area nazionale, il minimo disponibile, fino alla ricerca globale, completa ma parecchio cara per le casse della vostra società) rende il tutto pesante e confusionario.

La dura legge del gol

Spostandoci sul campo, ***Football Manager 2018*** riesce nel compito di realizzare qualche gol ma anche di sbagliare delle occasioni incredibili sotto porta. Da quest'anno il motore grafico supporta le **DirectX 11** mandando quindi in pensione le ormai vetuste **DirectX 9**, il che lo rende un gioco leggermente più pesante da far girare, soprattutto sugli hardware più datati: se siete possessori di un **PC** o un **laptop** poco performante (o se, semplicemente siete dei giocatori di vecchia data come il sottoscritto), continuerete a preferire la visualizzazione della partita in 2D.
Ci sono stati dei miglioramenti anche nelle riunioni negli spogliatoi prima della partita e nell'intervallo, adesso più intuitive e utili, e nelle interviste dai tunnel. Migliorate anche alcune animazioni dei giocatori, più realistiche e meno goffe, questo grazie al lavoro nel motion capture realizzato da **Creative Assembly**. Non si può dire lo stesso dei comportamenti dell'intelligenza artificiale, a mio parere migliorata sì nei giocatori di competizioni più celebrate come la **Serie A** o la **Premier League** inglese, ma ancora da sistemare negli atleti dei campionati inferiori come la **Lega Pro** o, ancora peggio, **le serie regionali inglesi**.

Tutto sommato questo ***Football Manager 2018*** continua la buona tradizione dei suoi predecessori: ha ancora qualcosa da limare, ad esempio alcune righe di testo tradotte in un italiano claudicante o, nel peggiore dei casi, non tradotte proprio, ma per il resto il gioco di **Sports Interactive** resta ancora il re dei manageriali calcistici. Le nuove aggiunte delle dinamiche e le migliorie sotto l'aspetto tattico valgono il prezzo del titolo, e le molteplici mod disponibili sul web che migliorano skin e interfaccia di gioco o addirittura introducono campionati non disponibili nel gioco di base (volete allenare la squadra della vostra città che gioca in **Prima Categoria**? Basterà cercare il database apposito!) rendono ***Football Manager*** un gioco letteralmente infinito che conquista proprio tutti: dal semplice appassionato, fino agli addetti ai lavori (su tutti i calciatori **Antoine Griezmann** dell'**Atletico Madrid**, il ***red devil*** **Paul Pogba** o addirittura i vari scout delle società che approfittano dell'enorme database e delle statistiche fornite da **Prozone** per scovare nuovi talenti) e pure qualche celebrità del mondo dello spettacolo come i cantanti **Paolo Nutini** e l'ex **Take That Robbie Williams**!

Se siete spaventati dall’incredibile mole tattica e statistica, non disperate: dal 2016 a questa parte esistono altre due versioni più semplificate del gioco: ***Football Manager Touch***, che offre una minor gestione societaria e tattica e la possibilità del cross-save tra **PC**, **tablet** e **smartphone**, oppure ***Football Manager Mobile***, versione semplificata all’osso e disponibile sempre per **tablet** e **smartphone iOS e Android**.

GameCompass – SEGA (02×12)

Puntata dedicata a un grande pezzo della storia dei videogame: **Gero Micciché** ripercorre la storia di SEGA con **Andrea Celauro e Gabriele Sciarratta** in una puntata dedicata al meglio della casa nipponica. All’interno la recensione di ***Yakuza Kiwami*** scritta da Alfonso Sollano, uno speciale su **SEGA** scritto da Andrea Celauro e la consueta top dei 5 migliori titoli del mese appena trascorso secondo la redazione di GameCompass a cura di Marcello Ribuffo!