

# Star Fox Adventures: da Dinosaur Planet al prodotto finale

Sbaglio o ultimamente qui su **Dusty Rooms**, fra [Thunder Force](#) e [Ikaruga](#), abbiamo un po' la testa fra le nuvole? Che scendere dalle nostre navicelle da combattimento sia la cosa più saggia da fare? Oggi vi racconteremo dello sviluppo di un gioco molto controverso, sviluppato nell'arco di molti anni e arrivato al pubblico con sembianze totalmente diverse da quelle originali e che compromise il solidissimo rapporto fra **Nintendo** e **Rare**, facendo diventare quest'ultima compagnia un'esclusiva di **Microsoft**. Visto il suo **16esimo anniversario** dell'uscita (che ricorreva due giorni fa), oggi parleremo di **Star Fox Adventures**, un gioco dai giudizi contrastanti e che ricordò al mondo che è meglio che **Fox McCloud** rimanga all'interno del suo **Arwing** - o magari che scenda solo per prendere a cazzotti i suoi colleghi **Nintendo** per il [Super Smash Bros.](#) corrente. Dunque, la risposta alla nostra precedente domanda è semplicemente: **NO!**



## Uno standard troppo alto

Nel 1997 arriva **Star Fox 64** (*Lylat Wars* in Europa), reboot del già ottimo **Star Fox** uscito nel 1993 su **Super Nintendo**, un gioco che riprendeva in parte molti assetti di **Star Fox 2**, titolo essenzialmente pronto già allora ma che vide solo nel 2017 un rilascio ufficiale sullo **Snes Classic Mini**. Il gioco uscito in bundle col **rumble pack**, feature che diventò uno standard per la costruzione dei controller nell'industria videoludica, diventò incredibilmente popolare e, fino alla fine dei giorni del **Nintendo 64**, rimase uno dei titoli di bandiera della console; il gioco metteva i giocatori di fronte a degli stage su rotaie o in *all range* spettacolari, boss battle infuocate, tragitti ramificati, finali alternativi, sonoro di ottima fattura che includeva peraltro delle linee di dialogo di

altissima qualità (come non dimenticare poi la famosa *onliner*: «do a barrel roll!»), obiettivi secondari all'interno degli stage stessi, una modalità multiplayer locale consistente in una battaglia *all range* fra quattro **Arwing**, l'introduzione della squadra **Star Wolf**, rivali della **Star Fox**, il **Landmaster**, altri personaggi ricorrenti e molto altro. Insomma, **Star Fox 64** è un gioco così bello che a tutt'oggi risulta ancora molto attuale e giocabilissimo; ne sono testimoni le re-release su **Wii** e **Wii-U** e l'acclamato remake per **Nintendo 3DS**. Tuttavia, un po' com'è successo con [Metroid dopo la sua entrata per Super Nintendo](#), un tale successo significa talvolta mettere il franchise da parte e riproporre più in là la stessa IP con un concept ancora più ampio, migliore e innovativo; le idee per un nuovo **Star Fox** furono messe da parte, almeno per la generazione del **Nintendo 64**, in attesa di nuove idee per un gioco su una più potente console di nuova generazione.



## L'epoca d'oro di Rare

Nel frattempo **Nintendo 64** era letteralmente il parco giochi della **Rare**, una piattaforma in cui potevano sperimentare per poi lanciare titoli di altissimo livello. **Donkey Kong Country** siglò l'inizio della lunga partnership con **Nintendo**, che acquistò inizialmente il 25% dello studio per poi salire gradualmente al 49%; dal 1994 in poi cominciarono a rilasciare i loro migliori giochi esclusivamente per le console della casa di Kyoto: **Donkey Kong Country 2 e 3**, **Killer Instinct** e **Killer Instinct Gold**, **Blast Corps**, **Goldeneye 007**, **Diddy Kong Racing**, **Banjo Kazooie** e **Banjo Tooie**, **Perfect Dark**, **Conker's Bad Fur day**, tutti titoli eccellenti che riscossero pareri più che positivi tra fan e critica e che rispondevano, a spada tratta, alla concorrenza spietata di **Sony**

**PlayStation.** Dopo lo sviluppo di *Diddy Kong Racing*, **Rare** si mise all'opera su un progetto molto ambizioso intitolato *Dinosaur Planet*, un gioco **open world** ispirato a *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* che avrebbe utilizzato l'esclusivo **expansion pack** del **Nintendo 64**, in modo da aumentare la potenza RAM fino a 4 MB e permettere dunque delle cutscene doppiate con la grafica in-game, e ospitato in una colossale cartuccia da 512 MB, la più grande che il sistema avrebbe mai visto fino a quel momento. **Rare** sperava di rilasciarlo come ultimo titolo per **Nintendo 64**, l'ideale per chiudere una generazione di giochi stellare, ma, verso la fine dello sviluppo, **Shigeru Miyamoto** fece visita agli studios di Londra e, rimanendo molto colpito da *Dinosaur Planet*, consigliò agli sviluppatori di portare tutto sul prossimo **Nintendo Gamecube**; vista la spiccata somiglianza del personaggio principale, **Sabre**, con **Fox McCloud**, suggerì di fare del nuovo titolo la nuova entrata per l'universo di *Star Fox*. I fan della saga, del resto, avevano espresso in passato più volte il desiderio di vedere **Fox** fuori dall'**Arwing** e interagire a piedi in nuove missioni diverse dalle classiche lotte veicolari (non dimentichiamo, in aggiunta a tutto questo, l'apparizione di **Fox** in *Super Smash Bros.* per **Nintendo 64** dove diventò, fra i giocatori, un *fan favourite*). **Rare** non accolse positivamente la richiesta di **Nintendo**, poiché avrebbero dovuto riadattare la storia con l'universo **Lylat**, ma alla fine lo studio riconobbe il potenziale della saga e perciò, tentando di salvare più elementi possibili aggiungendone al contempo di nuovi, il progetto diventò *Star Fox Adventures: Dinosaur Planet*.



## E venne il giorno...

Il gioco fu rintitolato *Star Fox Adventures* e uscì il **23 Settembre del 2002** per **Nintendo Gamecube**. La critica accolse il gioco molto positivamente (su [IGN](#) si beccò un bel 9.0) ma i fan, in attesa di trovare il successore di *Star Fox 64*, ben presto si ritrovarono con l'amaro in bocca: **Rare** era molto fiera del progetto *Dinosaur Planet*, e si capiva benissimo che **Fox** e compagni erano un po' fuori posto nella visione totale. Il gioco si apriva con **Krystal**, un nuovo personaggio dalle sembianze di volpe (la declinazione femminile di Fox, insomma), che si imbatteva nella nave volante

del **generale Scales** (altro personaggio che, come **Krystal**, fu recuperato dal progetto iniziale) mentre si dirigeva al Palazzo dei **Krazoa** per ottenere delle risposte sulla distruzione del suo pianeta e l'uccisione dei suoi genitori. Dopo un livello tutorial tediosissimo, con puzzle in grado di mettere in difficoltà neanche un bambino di quattro anni, appare finalmente lo squadrone **Star Fox** e comincia un bellissimo shooter su rotaie in gloriosi 128 bit, molto breve e blando... e senza un boss finale. Fu da subito chiaro come fosse un gioco ben diverso da quello giocato in precedenza per **Nintendo 64**, e così i giocatori, una volta arrivati su **Dinosaur Planet** (indovinate che sembianze avevano gli abitanti) e raccolta l'asta di **Krystal**, l'arma che ci accompagnerà per tutto il gioco, non potevano fare altro che trarre il meglio di questa nuova avventura. I controlli e il design generale si rifacevano quasi interamente a **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** e il tutto era stato congegnato, onestamente, con eleganza e sarebbe dunque ingiusto dire che **Star Fox Adventures** non ha qualità: la grafica è stata una delle più belle di quella generazione, lo si può notare dalla coda di Fox, dalle scaglie dei dinosauri, dai dettagli nelle rocce ma soprattutto delle bellissime e immense ambientazioni di **Dinosaur Planet**; la colonna sonora, anche se ben lontana dai temi marziali del precedente **Star Fox 64**, era molto curata ed eseguita magistralmente con orchestre e cori. Tuttavia, lo stravolgimento della formula generale, per quanto bello potesse essere esplorare questo nuovo mondo, non ha permesso al titolo di brillare e in molti, oggi, non riescono a guardare oltre i tanti difetti. In **Star Fox Adventures** ci sono tanti elementi eccentrici e fuori posto, come gli **scarafaggi** che rappresentano la valuta del gioco, e che scappano quando vengono fuori da una roccia; ma ci sono anche le noiose **sezioni veicolari**, persino quelle sull'**Arwing**, e le battaglie contro nemici poco interessanti, sempre sgherri del **generale Scales** tutti uguali e sempre uno alla volta. Ad aggravare la situazione, ci sarà **Tricky**, il baby triceratopo figlio del re di **Dinosaur Planet**, la croce che dovremo portarci per tutto il gioco; è, sì, in grado di scavare dei tunnel e dissotterrare alcuni oggetti, ma dobbiamo nutrirlo con dei funghi speciali e quando si annoia, e potrebbe succedere in ogni momento, dobbiamo farlo giocare con una stupida palla, persino se ci ritroviamo sul bordo di un vulcano! Ma il fattore più grave è che il bastardello parla ed è doppiato in una maniera incredibilmente irritante... e non si ferma mai! In definitiva, **Star Fox Adventures**, anche con i suoi difetti, si lascia giocare ma il problema sta proprio lì, perché il gameplay è semplicemente "ok", si riduce all'ordinario, e non va bene per un saga il cui capitolo precedente ha stravolto il concetto di gameplay nel mondo videoludico. Il gioco uscì, fu recensito (anche troppo bene) e fu dimenticato per sempre; mai più questo titolo ha visto una re-release: se volete provarlo, vi tocca rispolverare il **Gamecube** e trovarlo su eBay, dove fortunatamente si trova a dei prezzi onesti.

(Un gameplay dell'utente StrikerTC1)

## Goodbye, my friend

**Star Fox Adventures** fu l'ultimo gioco sviluppato da **Rare** per una console fissa **Nintendo** (perché l'accordo con **Microsoft** non contemplava le console portatili) e l'unico della compagnia a essere apparso per **GameCube**. Di lì a poco (esattamente il 24 settembre, il giorno dopo il rilascio di **Star Fox Adventures** in Nord America) **Rare** venne acquistata da **Microsoft** e con l'accordo passarono tutte le loro proprietà intellettuali, come **Banjo & Kazooie**, **Conker** e **Killer Instinct**. I **fratelli Stamper**, fondatori della **Rare**, erano disposti a vendere l'intera compagnia a **Nintendo**, e non capirono [mai perché non la comprarono per intero](#), così disse almeno **Chris** in un [intervista al Develop Awards 2015](#). Il loro acquisto al 49% non permetteva a **Rare** di avere buoni capitali per lo sviluppo dei loro giochi, e controversie come quella per **Dinosaur Planet** non fecero altro che

girare il coltello nella piaga. Inoltre, a pagare per le decisioni di **Nintendo** non fu solo **Rare** ma anche la stessa saga di **Star Fox**, che da **Star Fox Adventures** in poi cominciò un filone di giochi iper-sperimentali che di certo non favorirono la volpe spaziale più famosa del gaming. Dopo questo dimenticabile titolo ci fu **Star Fox Assault**, sviluppato da **Namco**, che tentò di unire le missioni a piedi con le missioni in volo con un risultato discutibile; poi arrivò **Star Fox Command**, sviluppato da **Q-Games**, un passo nella giusta direzione anche se il mix di fasi d'azione e fasi di gioco di strategia non risultò essere la miglior soluzione per questo franchise. Nel 2016 abbiamo visto un discreto **Star Fox Zero** di **Platinum Games**, un gioco che finalmente tentava di emulare l'acclamato **Star Fox 64** ma non riuscì a comunicare bene con i suoi fan per via dei difficili controlli designati per questa avventura. Fortunatamente **Fox**, insieme a **Falco**, non ha mai mancato un appuntamento per **Super Smash Bros.** e, in un modo o nell'altro, **Star Fox** è sempre fra i franchise di punta di **Nintendo**; proprio qualche mese fa, alla [conferenza E3 di Ubisoft](#), è stato annunciato che la squadra **Star Fox** sarà parte della versione di **Starlink: Battle for Atlas** per **Nintendo Switch**. Dunque chissà, vedremo presto la **Great Fox** volare di nuovo nel sistema **Lylat**?

(Immaginate un'intera sessione di gioco con lui!)

---

## [Polymega: la nuova frontiera del retrogaming](#)

Le librerie digitali di PC e console sono inondate da titoli dall'aspetto vintage ma per ora, dopo la [chiusura di LOVERoms e LOVERetro e dell'effetto domino che si è venuto a creare](#), gli interessati a riscoprire i veri e propri titoli del passato per ora non vivono giorni facili. Sia **Steam** che gli store digitali delle console non stanno offrendo una vera alternativa alle tanto amate **ROM** e i rivenditori su **eBay** sembrano voler girare il coltello nella piaga. Per quanto nero possa sembrare lo scenario attuale qualcuno si sta già muovendo e un ambiziosissimo progetto avviato un anno fa sta per vedere la luce: stiamo parlando della **Polymega**, una console di una nuova compagnia chiamata **Playmaji** e fondata da ex dipendenti di **Insomniac** e **Bluepoint games** (senza contare che questi hanno lavorato a giochi tripla A come **Ratchet & Clank** e **Titanfall**) e che promette compatibilità con **ben 13 sistemi** (in realtà 30 se contiamo che questa "frankenmacchina" è region free). Questi, per la gioia dei più appassionati, sono:

- **Sony PlayStation**
- **Neo Geo CD**
- **Turbografx 16/PC Engine**
- **Turbografx 16 CD/PC Engine CD-ROM<sup>2</sup>**
- **Supergrafx**
- **Super CD ROM<sup>2</sup>**
- **NES**
- **SNES**
- **Sega Mega Drive**
- **Sega CD**
- **Sega 32X**
- **Sega CD32X**
- **Sega Saturn** (quest'ultima annunciata a sorpresa con il trailer di lancio per l'apertura dei preorder)

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

## I can make this work

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

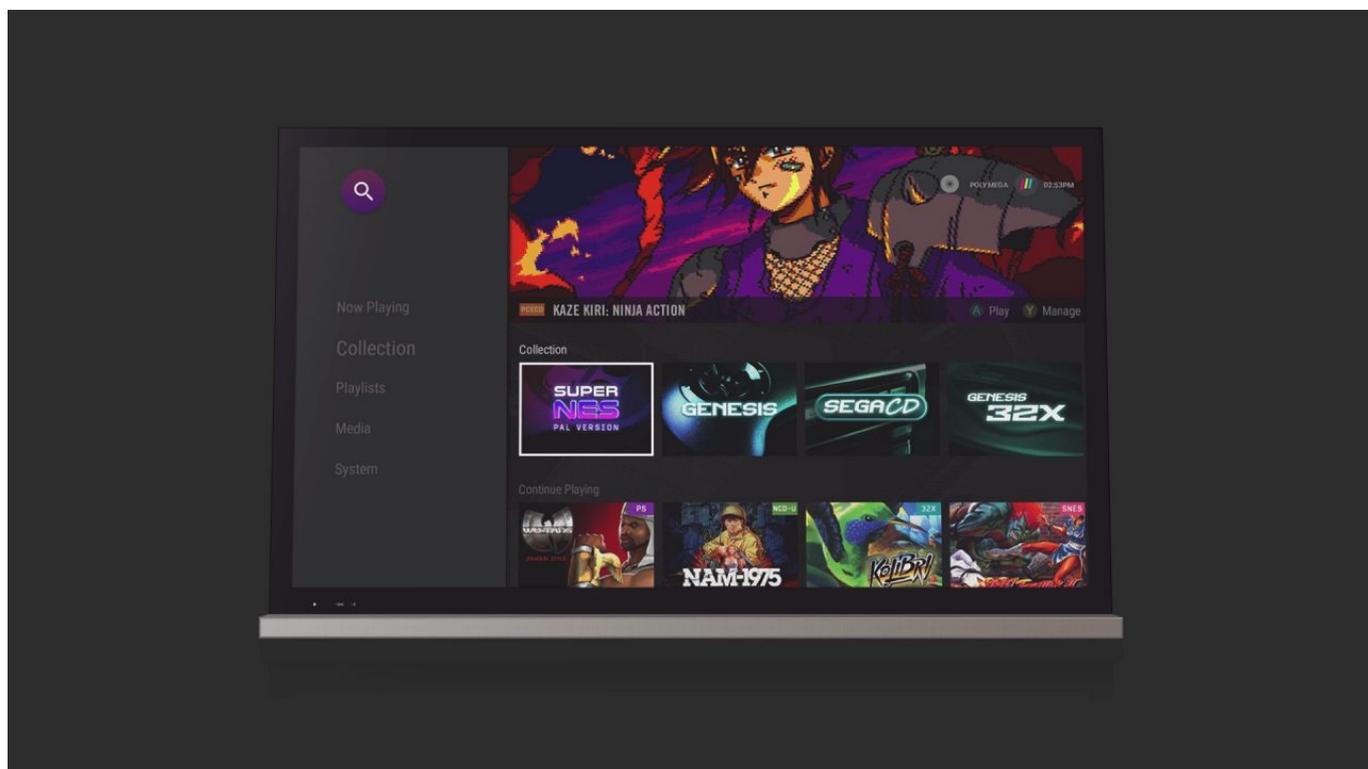


## Cosa significa Polymega per l'industria?

Prima di sottolineare come **Polymega** potrebbe incidere sul mercato vogliamo, per prima cosa, evidenziarne alcuni aspetti. Innanzitutto, questa console viene incontro alle richieste dei retrogamer finora rimaste inascoltate; nessuna terza compagnia, le molte che operano nel campo del retrogaming per offrire nuovi dispositivi per le vecchie macchine, aveva finora pensato alle piccolezze di alcune di queste, come offrire la compatibilità con il **32X** per i cloni del **Sega Mega Drive**, offrire un'alternativa moderna agli ormai costosissimi **Turbografx 16/PC Engine**, senza contare che il loro modulo leggerà, praticamente, le sei cartucce del **Supergrafx** (console che si sarebbe dovuta comprare a parte anche possedendo una delle due versioni della console **NEC**), ma soprattutto offre la prima vera soluzione per i giochi su compact disk la cui compatibilità, grazie agli aggiornamenti firmware, potrà essere espansa a ben altre console a supporto ottico in futuro come il **Sega Dreamcast** (continuamente citato nella sezione FAQ) il **3DO** o persino la **PlayStation 2**. Non dimentichiamoci inoltre che l'annunciata compatibilità con i giochi per **Sega Saturn** è molto importante perché da sempre questa console ha avuto la negativa fama di essere la più difficile da emulare per via del suo arduo sistema dual core, parallelamente all'essere una delle più ricercate fra i retrogamer. Similarmente, i moduli da comprare a parte, che potranno anche essere sviluppati da altre compagnie, continueranno ad uscire per offrire ai giocatori nuove soluzioni per console come il **Nintendo 64**, **Atari 2600** o chissà cosa!

La console, diversamente da altre come il **Retron 5** di **Hyperkin** o l'**AVS** di **Retro USB**, vuole porsi letteralmente come un faro per i retrogamer e, come già citato precedentemente, vuole lanciare uno store digitale dove offrire legalmente tutte le ROM apparse finora nei maggiori siti di emulazione come [emuparadise.me](http://emuparadise.me); questo significa anche, e soprattutto, raggiungere gli sviluppatori originali e coinvolgerli in tutto e per tutto nel progetto **Polymega**, ponendosi come una quarta console attuale ma dedicata esclusivamente al retrogaming. Alcune grandi compagnie come **Capcom** o **Irem**

hanno già espresso interesse verso questo particolare mercato fornendo, pur sempre in quantità limitate, delle **cartucce commemorative** funzionanti e operative prodotte da **RetroBit** di **Street Fighter II**, **Mega Man 2** e **Mega Man X**, **R-Type III** e **Holy Diver** (ebbene sì, un gioco ispirato a **Ronnie James Dio** e ai **Black Sabbath!** Un giorno ne parleremo), senza contare che altre compagnie, anche senza il consenso dei publisher, hanno prodotto molte *reproduction cartridge* per giochi ormai andati persi nelle obbrobriose aste **eBay** come **Nintendo World Championship**. Grazie a **Polymega** potrebbe esserci un rinnovato interesse in questi prodotti *repro* che potrebbero persino coinvolgere i giochi su disco, cosa che finora nessuna compagnia ha mai preso in considerazione, e dunque vedere delle nuove stampe - dei *reproduction disk* oseremo dire - di molti giochi per **Saturn**, **Neo Geo CD** o **TG16/PC Engine CD**, spesso dimenticati nel vastissimo oceano retrò. **Playmoji**, probabilmente visti i recenti sviluppi, non si è espressa sul tema ROM da caricare via USB o backup, per ciò che riguarda i giochi su CD, però hanno lasciato intendere che una volta caricata l'immagine sul sistema, potranno essere patchati; questo aprirebbe **Polymega** all'intera scena *hack* e delle traduzioni. Che dunque che potrà esistere un modo per permettere tutto questo? Probabilmente lo sapremo solo una volta che metteremo le mani su questo fantastico prodotto.



## Questioni sul sito e il chip FPGA

Un po' di tempo addietro, il sito è stato chiuso per qualche giorno e, alla riapertura, che ha lanciato definitivamente i preorder, sono state cambiate alcune specifiche del sistema: tutti i cambiamenti sono stati spiegati in un [articolo su Nintendolife](#), redazione molto vicina alla compagnia che sta producendo il **Polymega**. **Playmoji** ha aperto uno stand durante l'ultimo **E3** in cui era possibile provare la base della console e alcuni moduli, il tutto ancora in stadio di prototipo; lì hanno raccolto i primi feedback dei potenziali consumatori e in molti si sono lamentati dei lag durante l'emulazione dei giochi per **PlayStation**. Gli ingegneri hanno considerato attentamente l'opinione dei giocatori e così si è optato per ottimizzare l'hardware della console cambiando il vecchio processore **FPGA** quad core **Rockchip RK3288** di 1.8Ghz che emula i sistemi in questione, un tipo di chip montato in

console come l'**Analogue NT** o l'**AVS**; per spiegarlo in breve, le schede madre delle vecchie console non vengono ricreate da capo o in una maniera diversa per evitare questioni con le case produttrici originali, ma l'intero hardware viene emulato all'interno di un processore chiamato **FPGA**. Adesso, all'interno del modulo base, il chip in questione è stato sostituito da un più potente **Intel CM8068403377713** dual core, il che dovrebbe un fattore positivo (e che avrebbe probabilmente permesso l'emulazione per **Sega Saturn**) ma non è un chip specifico **FPGA** che permette l'emulazione ibrida dei sistemi sopracitati; per altro, questi chip dovrebbero essere inseriti all'interno di ogni modulo ma adesso il tutto grava sul nuovo chip montato all'interno della base. È possibile che il cambio del processore non gravi per nulla sull'emulazione dei sistemi e che i competenti sviluppatori in questione fanno quello che fanno (senza contare che un prototipo funzionante è apparso all'**E3** e presentava solamente problemi per l'emulazione **PlayStation**) ma dalla riapertura del sito **Playmoji** non ha rilasciato nessuna dichiarazione ufficiale oltre all'articolo su **Nintendolife** e le domande degli appassionati alla ricerca dell'emulazione perfetta sono ancora senza una risposta ufficiale. Ad alcuni non interessa e sono certi, visto che il nuovo processore è più potente del precedente (e dunque semplicemente facendo 2 + 2), che il sistema possa essere addirittura migliorato ma ad altri sorgono altri dubbi, specialmente visto lo strano silenzio della compagnia dopo il rilascio dell'articolo e la riapertura del sito. Bisogna dire che la zona **FAQ** del sito è veramente esaustiva ma ancora molte domande necessitano di una risposta abbastanza tempestiva.

Vale ricordare inoltre, che il **Polymega** non è un **kickstarter** o un **crowdfunding** ma c'è un *reward system* dalla quale, in base alle pre vendite, si raggiungeranno degli obiettivi che permetteranno di creare nuove feature per gli acquirenti, come compatibilità espansa per il lettore CD e nuovi moduli; se l'obiettivo minimo di 500.000\$ non verrà raggiunto le console verranno richiamate e rilanciate successivamente seguendo il feedback dei compratori ed è per questo che **Playmoji**, ora più che mai, deve garantire una buona comunicazione con chi sta per prendere in considerazione l'acquisto del sistema. Di certo non si tratta di una truffa come il **Coleco Chameleon** (tratteremo questo tema in futuro) in quanto il sistema è già stato mostrato funzionante all'**E3** e le persone dietro al progetto sono davvero competenti ma le uniche domande che per ora gli appassionati si pongono sono: sarà un sistema all'altezza delle aspettative? Vale la pena comprare questo sistema al lancio? E se il lancio va male?



## Aggiornamento del 13/09/2018

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

Per le comunicazioni ufficiali da parte degli sviluppatori vi basterà seguirli sul loro canale [YouTube](#) e

sulla loro pagina [Facebook](#).

(video del gameplay variegato)

(Sega Rally Championship a 60 FPS)

(Fighting Vipers a 60 FPS)

---

## Il vademecum del buon collezionista

Immettersi nel mondo del **retrogaming** è più o meno semplice, e divertente e impiegherà piccola parte del vostro denaro ma si deve cominciare per prima cosa col valutare lo spazio che potrete dedicare in casa per le diverse console e il tipo di televisore che volete utilizzare. Quando si collezionano degli oggetti qualunque è sempre bello mostrarli a tutti e dunque un bel **mobile a scomparti**, come il **Kallax** o l'**Expedit** di **Ikea**, è quello che vi serve. In questo modo eviterete (o per lo meno nasconderete) il disordine coi cavi che andranno a finire tutti nella stessa tv. Degli **splitter RCA** vi saranno utilissimi in quanto i televisori, sia nuovi che vecchi, non hanno molti ingressi RCA o Scart e dunque, a meno che non vogliate attaccare e staccare le prese per i segnali video di ogni console ogni volta che cambierete sistema, un oggetto del genere vi semplificherà la vita. Parlando di cavi è importante **evitare di tenere diverse console alla stessa presa di corrente**; quando non si usano, è consigliabile tenere le console staccate o sistemare più ciabatte e tenere accesa solo quella contenente la presa della console che vogliamo andare ad utilizzare. Adesso - e da qui si capisce se siamo dei "collezionisti puristi" o meno - bisogna scegliere il tipo di televisore che vogliamo utilizzare per giocare con le nostre console retrò. Comprare un televisore dedicato può essere ovviamente una scelta saggia ma, per non spendere altri soldi, valutate bene quelli che avete già o valutate se riuscite a recuperare qualche vecchio televisore dal vostro garage. La scelta su dove attaccare questi sistemi cade chiaramente su due opzioni: i **televisori a tubo catodico** o i più nuovi **schermi piatti ad alta definizione**. Con i **televisori a tubo catodico** è possibile ricostruire l'esperienza retrò in tutto e per tutto, in quanto i vecchi giochi venivano sviluppati tenendo conto di questi, i quali purtroppo sono ingombranti e il segnale, in Italia, viene trasmesso a **50HZ**; ciò significa che potrete collegare alla televisione solamente console **PAL** a meno che non compriate dei **cavi Scart appositi** per le console **NTSC**, se deciderete di prenderle. I **televisori a schermo piatto** eliminano del tutto questo problema ma l'immagine viene schiacciata nel formato 16:9 e l'altissima definizione del televisore ingrandirà ogni singolo pixel. A questo punto vi converrà comprare un **upscaler** come il **Framemeister**, che vi permetterà anche di visualizzare l'immagine con diverse opzioni, o comprare delle nuove retroconsole apposite come il **Retron 5**, che riesce a leggere le cartucce di ben 5 sistemi, la **AVS di retro USB** o il **Retro Duo** (che pur non avendo l'uscita HDMI si comporta molto bene con questo tipo di televisori). Queste console vi permetteranno di giocare con le cartucce originali dei vecchi sistemi ma, se siete interessati a giocare con pochi titoli, le alternative **plug 'n play**, che trasmettono in HDMI e non, possono

rivelarsi un'ottima soluzione; potrete scegliere fra i più recenti **Nes Classic Mini**, **Snes Classic Mini**, **Atari Flashback 8 gold**, **Coleco Flashback**, **Sega Genesis Flashback** e molte altre. La strada di quelli che scelgono le **plug 'n play** finisce qua ma, se siete fra quelli che vogliono collezionare gli hardware originali, allora potrete addentrarvi in questa nuova avventura alla scoperta di tesori, rarità, colpi di fortuna e follie!



## Alla ricerca del gaming perduto

Innanzitutto, prima di spendere ingenti quantità di denaro per oggetti come **3DO** e simili, verificate se avete ancora qualche vecchia console messa da parte oppure chiedete ai vostri amici se hanno (e se vogliono darvi) qualche vecchia console che hanno messo da qualche parte in cantina. Fare sbarazzi nei magazzini è divertente e avventuroso e trovare i pezzi promessi dopo ore e ore a cercare fra degli scatoloni pieni di vecchi telefoni e decorazioni di natale fuori moda vi farà sentire come **Indiana Jones** all'inizio de **I Predatori dell'Arca Perduta**. Non tutti i vostri amici saranno disposti a darvi i loro pezzi ma potrete comunque acquistare i vecchie console e giochi in diversi modi. Girare per i piccoli o grandi **mercatini dell'usato** cittadini è un bel passatempo che vi permetterà di trovare i pezzi più comuni e, con tanta fortuna, persino le cose più rare; sono vendute solitamente da persone che semplicemente se ne vogliono liberare e quindi non vi chiederanno molto. Quando trovate un pezzo raro ricordate di **contenervi**; tenete sempre un atteggiamento freddo e distaccato e non spiegate la storia di un pezzo raro a un venditore, altrimenti questo potrebbe aumentare il prezzo di ciò che vi stanno vendendo. Tuttavia spiegare la storia di qualche pezzo alcune volte può aiutarvi ad abbassarlo. Vi faccio un esempio: esistono due tipi di **Master System**, il primo ha l'uscita A/V, lo slot per i giochi su card proprietarie, più resistente e, ai fini del collezionismo, più bello; il secondo è più piccolo, con il gioco **Alex Kidd in Miracle World** montato

al suo interno, ma senza l'uscita A/V e, tutto sommato, più economico in termini di qualità. Se qualcuno sta tentando di vendervi un **Master System II** a un prezzo che non vi piace fategli presente questi fatti, ditegli che ha meno *feature* rispetto al primo modello; se glielo mettete a paragone è possibile che vi abbasserà un po' il prezzo. Ad ogni modo, se trovate quello che cercate, assicuratevi che funzioni, se si tratta di console verificate che vi diano cavi, joystick e possibilmente qualche gioco e, se qualcosa ancora non vi convince, come l'aspetto e le condizioni generali, allora negoziate; ricordate sempre di spendere la cifra che avete in mente per qualcosa, e che siete riusciti a formarvi dopo accurate ricerche. Tanti venditori, anche online, sono in grado di far passare l'oggetto più comune per una rarità perciò fate sempre delle apposite indagini sulla **tiratura**, sull'**anno di pubblicazione**, capite anche se è un pezzo che in passato ha venduto bene oppure no e date sempre uno sguardo su **Ebay** per capire più o meno qual è il prezzo medio. Se i mercatini e i piccoli negozi che vendono alcuni pezzi retrò non vi bastano più e cercate dei pezzi più specifici per la vostra collezione allora converrà spostare la vostra ricerca su internet. Su siti come **Subito.it** è possibile trovare venditori che cedono pezzi più o meno agli stessi prezzi di un mercatino e dunque, anche lì, è possibile incappare in qualche insaputa rarità, ma **Ebay** è un sito più appropriato, dove si trova spesso gente più dedita al **retrogaming** e che conosce bene gli oggetti che sta trattando. Qui è possibile trovare molti più oggetti, rari e non, ma bisogna sapersi difendere dalle fregature, sia per gli oggetti che vi stanno vendendo sia perché non vedrete mai in faccia il venditore con la quale state trattando. Assicuratevi che il venditore abbia **buoni feedback**, instaurate con lui una **buona comunicazione** utilizzando esclusivamente la **messaggistica di Ebay** (perché potrà essere controllata dai responsabili del sito in caso di controversie), chiedete sempre al venditore **foto** dei pezzi funzionanti, di offrire l'**imballaggio** più sicuro e di farvi avere il **codice della spedizione** il prima possibile. Il più delle volte si tratta sempre di venditori affidabili ma, si sa, su internet la sicurezza non è mai troppa. Non dimenticate inoltre di fare tutto questo specialmente se siete voi a vendere, solamente mettete **prezzi onesti**, comportatevi sempre come se l'acquirente foste voi e se mettete la possibilità di **spedizione in tutto il mondo** sappiate in anticipo i prezzi delle spedizioni di questi ultimi e siate sicuri delle vostre capacità in inglese.



## Quanto spendere

Ciò che fa un prezzo nel mercato del **retrogaming** non è solamente il risultato delle ricerche su quel determinato pezzo ma anche le sue condizioni e insieme a cosa è venduto. I pezzi senza scatola né manuale, detti **"loose"**, costano sempre poco ma è vi consigliamo di non superare mai la soglia dei **70/80€ (30/40€ per i giochi)**; i pezzi **boxati** costano decisamente di più ma, per un prezzo maggiore, riuscirete a ottenere manuali e scatola, il tutto quasi sempre in condizioni ottime. Tuttavia è possibile recuperare le scatole e manuali in un secondo momento in quanto non è cosa rara che si trovino su Ebay annunci di questo tipo. Dipende sempre da voi: preferite solamente avere il gioco e godervi solamente l'esperienza videoludica o vi piace avere il pacco completo? I **pezzi rari** sono dei veri e propri investimenti dunque valutate sempre al meglio prima di prendere tali decisioni. I **giochi rari** valgono tanto, ma sono veramente dei bei giochi? Alcune volte collezionisti di tutto il mondo hanno speso tonnellate di soldi per titoli per **Nes** come ***Flintstones: Surprise at Dinosaur Peak, Rodland o Ducktales 2*** che sono, sì, dei bei giochi ma valgono il prezzo che hanno su Ebay? Figuriamoci poi quei collezionisti che spendono ancora più soldi per titoli come ***Cheetamen 2*** per **Nes**, ***Super Bowling*** per **Nintendo 64** che sono dei giochi sostanzialmente brutti! È anche vero che ci sono tanti titoli per cui si sarebbe veramente disposti a pagare quelle cifre assurde come per ***Earthbound*** e ***Chrono Trigger*** per **Snes**, ***Conker's Bad Fur Day*** per **Nintendo 64**, ***Radiant Silvergun*** e ***Panzer Dragoon Saga*** per **Sega Saturn** e ***Ikaruga*** per **Dreamcast**. Ricordatevi solamente che il prezzo che un pezzo raggiunge su internet non equivale alla bellezza del gioco e che ci sono tanti bei **giochi rari** quanti brutti o per cui non ne vale la pena. Se non siete interessati al valore del gioco ma alla sua fruizione è comunque sempre possibile giocare allo stesso gioco in

altri modi: magari è presente in altre console, accorpate in collezioni varie o persino in media più recenti. Per i **videogiochi rari** si hanno comunque delle alternative che permetteranno ai giocatori più squattrinati di provare questi giochi senza doverci spendere un capitale; stesso discorso non si può fare invece con le **console rare**: queste difficilmente scendono di prezzo e il loro acquisto va sempre fatto in base alla libreria di giochi presente. Se ci sono almeno una ventina di titoli che vi interessano fate pure, altrimenti non ne vale assolutamente la pena. Inoltre, alcune console si rompono facilmente e senza un appropriato **imballaggio** finiranno col rompersi durante il tragitto e difficilmente potranno essere riparate. Fare l'acquisto di una console rara dipende molto dai vostri gusti videoludici ma, se siete fan di certi giochi, allora console come il **Sega Dreamcast**, il **3DO** ed il **Neo Geo AES** sono hardware che fanno decisamente per voi. Ci sono console rare come il **Sega Dreamcast** e il **Sega Saturn** che lo sono perché l'utenza che un tempo le comprò, piccola rispetto le loro concorrenti, non le ha messe più in circolo e quindi è più difficile trovarle; tuttavia i giochi hanno prezzi più umani perché le tirature venivano fatte per l'utenza che era comunque buona e dunque c'è una buona diffusione. Stesso discorso invece non può essere fatta per altre console come l'**Atari Jaguar** o il **Neo Geo AES** che sono console la cui utenza era molto bassa, dunque i giochi sono molto più difficili da trovare ed ovviamente più costosi. Vale dunque la pena comprare certe console? Alcune, anche se rare, costano comunque meno delle console moderne ma di più di altre retro; quindi spesso sì. Prima che i prezzi si gonfino, vi consigliamo di mettere le mani su tutto ciò che c'è di **Sega**; le loro 4 console, ovvero **Master System**, **Mega Drive**, **Saturn** e **Dreamcast**, sono console superbe, hanno un prezzo accessibile e se c'è qualcosa da imparare dal passato lo si può imparare dai loro giochi stupendi come **Alex Kidd in Miracle World**, **Fantasy Zone**, **Operation Wolf**, **Alien Syndrome**, **Rastan**, **Phantasy Star**, i titoli di **Sonic**, **Golden Axe**, **Outrun**, **Toejam and Earl**, le serie di **Streets of Rage**, **Thunder Force**, **Panzer Dragoon**, **Nights... into dreams**, i picchiaduro **Capcom** che su **Saturn** e **Dreamcast** godettero dei migliori porting dalle **arcade**, **Jet Set Radio**, **Soul Calibur**, **Resident Evil: Code Veronica**, **Shenmue**, e la lista potrebbe non finire mai. Se volete invece andare alla scoperta dell'origine dei videogiochi e collezionare i titoli che hanno fatto da base al gaming fino a oggi, allora non vi resta che prendere un **Atari 2600**, il cui prezzo è relativamente basso, e andare alla volta di titoli come **Combat**, **Missile Command**, **Asteroids**, i titoli di **Swordquest**, **Yars' Revenge**, **Pitfall**, **Breakout** e molti altri. Se vi piacciono anche i titoli particolari è consigliabile un **3DO** che ad oggi costa giusto una frazione di quello che costava ai tempi; qui è possibile trovare ottimi porting dal **PC** come **Myst**, **Another World**, **Flashback: the quest for identity** e **Alone in the Dark**, i primi lavori della **Crystal Dynamics** come **Crash'n Burn** e **Total Eclipse**, **Way of the Warrior** della **Naughty Dog**, l'ottimo porting di **Road Rash** e il primo **Need For Speed**. Queste console, e sicuramente molte altre, meritano di essere riscoperte ma pensateci due volte prima di comprare pezzi come il **Nintendo Virtual Boy**, la **Game.Com** di **Tiger**, l'**Atari Jaguar** o il **Sega 32X**; se siete interessati ad alcuni giochi su queste console e avete tanti soldi da spendere allora fate pure!



## Cura e manutenzione

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

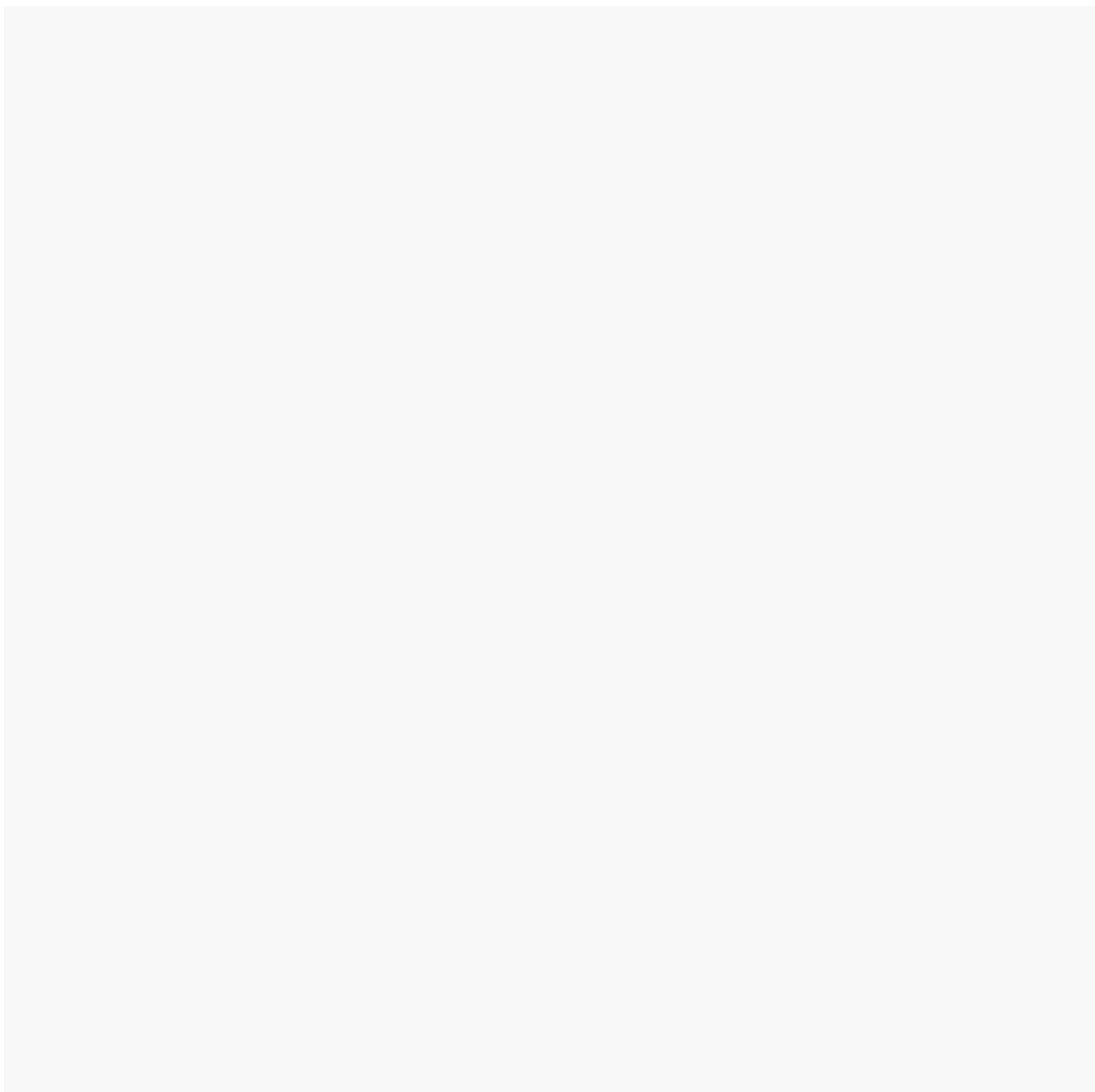
---

[\*\*Già hackerato il SNES Classic Mini: e spunta\*\*](#)

## [anche una video guida](#)

Era questione di tempo e, ça va sans dire, è puntualmente accaduto: il Super Nintendo Classic Mini è stato hackerato.

Alcuni hacker e modder hanno già mostrato il frutto del proprio lavoro aggiungendo i primi titoli sulla piccola retroconsole Nintendo. Non poteva mancare fra questi il russo **Cluster**, nickname di Alexey Avdyukhin, che aveva già portato a termine la stessa operazione con il NES Mini Classic:



I finally understood the format of #SNESMini's ROMs

Un post condiviso da Cluster (@cluster\_m) in data: 1 Ott 2017 alle ore 10:33 PDT

Hackerare il SNES Mini Classic deve essere risultato molto più facile, basandosi quest'ultimo su un hardware **uguale** a quello della precedente retroconsole, come scoperto da **Digital Foundry**, che ha rilevato all'interno del case un Allwinner R16 SoC con ARM Mali 400 MP2 GPU e quattro ARM Cortex A7, 512MB di memoria NAND, un modulo 256MB DDR3 e un chip di memoria Hynix. Insomma, pare che Nintendo non si sia prodigata troppo a proteggere la nuova console.

Per portare a termine l'operazione, sarebbe necessario utilizzare il software **HakChi2**, come è possibile vedere da uno dei video più cliccati in rete.

Vi ricordiamo, ovviamente, che l'aggiunta di materiale coperto da copyright non acquistato su una console è un'illecito in termini di legge.

---

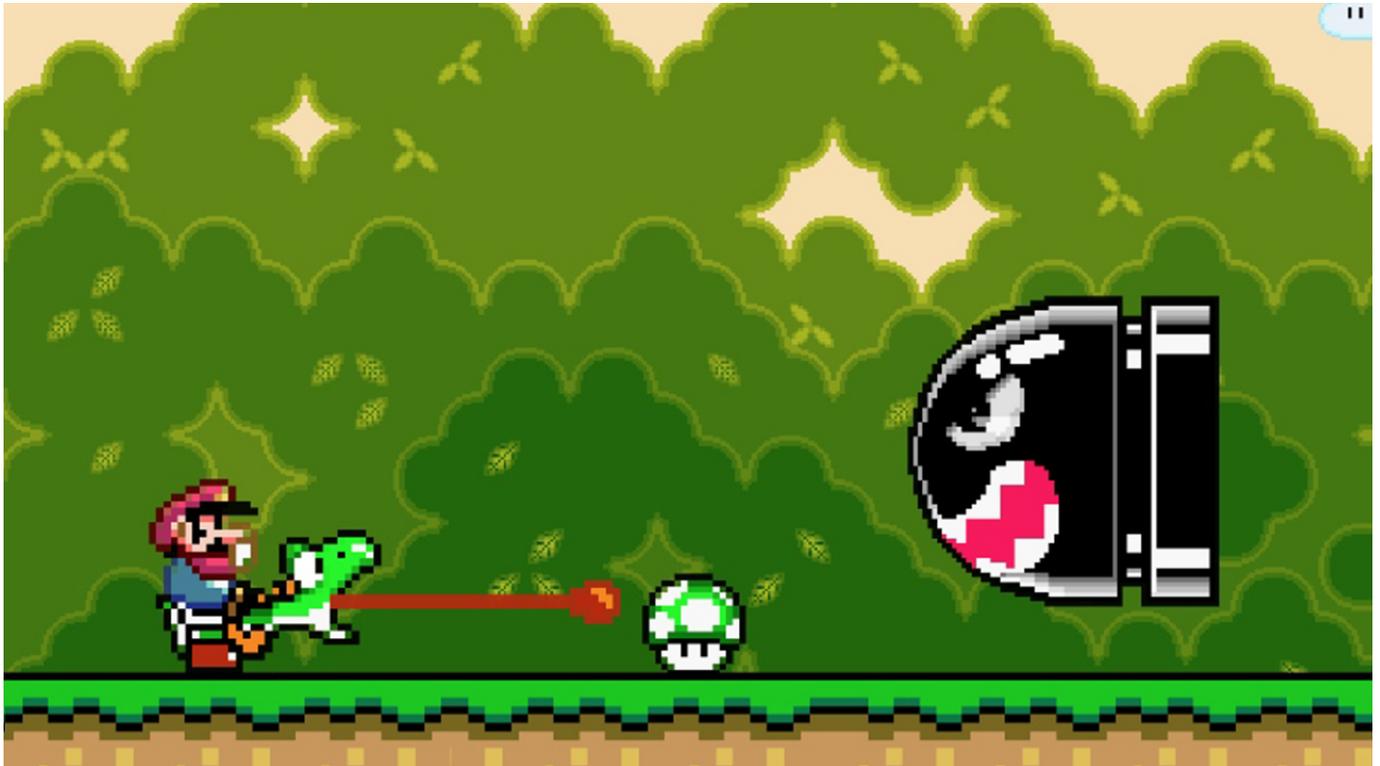
## [Top 5: i 5 migliori titoli del SNES Classic Mini](#)

A 25 anni dalla sua uscita in Europa, il Super Nintendo torna nelle case dei giocatori in versione mini includendo 20 grandi classici, più l'inedito **Star Fox 2**, selezionati nel vasto universo dei giochi usciti all'epoca per la console giapponese.

Una scelta difficile: ma forse ancora più dura è selezionare tra questi quali siano i cinque migliori, come abbiamo fatto in questa top 5.



Al quinto posto troviamo **Super Castlevania IV**: remake del primo *Castlevania*, il capitolo vede anche qui il cacciatore di vampiri **Simon Belmont** alle prese con il conte Dracula nel suo castello in Transilvania, ma con un gameplay enormemente migliorato e numerose armi potenziate che hanno reso questo titolo unico nella saga. Si tratta anche della prima volta per lo storico **Theme of Simon Belmont** che ancora oggi fa da colonna sonora alla saga.



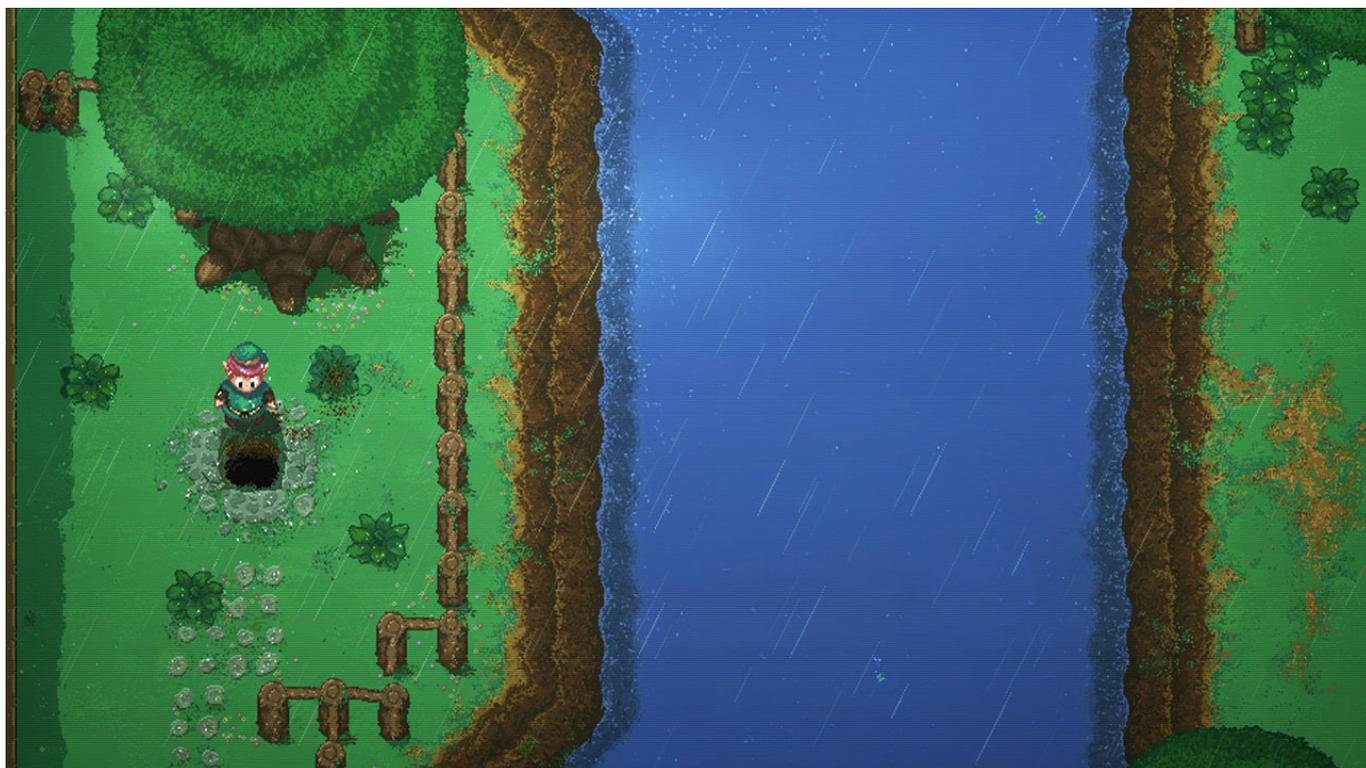
Al quarto posto troviamo **Super Mario World**: titolo più venduto dell'era Super NES, *Super Mario World* sviluppava le migliori basi di *Super Mario 3*, lavorando su nuove mappe di gioco e su vari super poter speciali e offrendo un'ottima composizione di livelli con bonus, easter egg e una grande varietà di ostacoli. Questo gioco segna anche l'esordio di un personaggio che diverrà iconico in casa Nintendo, il verde dinosauro **Yoshi**.



Al terzo posto troviamo ***Super Metroid***, terzo capitolo della saga che rappresenta un grande balzo in avanti aggiungendo una vasta mappa e svariati poteri a disposizione di Samus, la quale dovrà affrontare nemici del tutto nuovi in un titolo che gode di un livello di cura maniacale anche sul piano visivo e di una componente esplorativa che lo hanno reso una pietra miliare della nota serie fantascientifica.



Al secondo posto troviamo un gioco che ha rappresentato un unicum in campo RPG: parliamo di **Secret of Mana**, gioco di ruolo dalla storia solida e avvincente e dall'interfaccia intuitiva, basato su un sistema di combattimento in real time con una forte componente cooperativa, trovandosi il giocatore a gestire 3 personaggi contemporaneamente, giocabili anche tramite il sistema **Super Multi-tap**, che trova qui uno dei suoi migliori utilizzi. Un classico del role playing game 16-bit che ancora oggi serba un nutrito stuolo di appassionati.



E al primo posto abbiamo il grande classico di una delle più classiche serie Nintendo: **The Legend of Zelda: A Link to the Past**. Terzo titolo della nota saga, il titolo vede Link alle prese non direttamente con il solito acerrimo nemico Ganon ma con lo stregone Agahnim, ed è il primo gioco in cui l'eroe di Hyrule ha accesso al Mondo Oscuro. Con un gameplay semplicissimo ma efficace, una storia ben strutturata e affascinante, una grande quantità di dungeon, abilità speciali e artefatti nascosti, *A Link to the Past* è una delle pietre miliari nella storia videoludica ed è di certo uno dei punti più alti espressi da Nintendo nella suo lungo lavoro di sviluppatore.

---

## [Tutto quel che c'è da sapere sul SNES Classic Mini](#)

Proprio come per il Nes Classic Mini lo scorso anno, c'è grande attesa per SNES Classic Mini, in uscita fra un paio di giorni. Con un vasto assortimento di vecchi classici selezionati tra i tanti presenti nella vasta biblioteca Super Nintendo, molti titoli vivranno una "seconda vita", tornando nelle case dei gamer di ogni età.

Ma cosa c'è da sapere su questa nuova console? Proviamo a rispondere andando con ordine



## Quando esce SNES Classic Mini?

La release è prevista per il **29 settembre 2017** al prezzo di **79,98 €**. Il SNES Classic mini sarà disponibile nella maggior parte dei mercati internazionali. Proprio come il NES Classic, il Giappone avrà una versione Famicom, conosciuta come **Super Famicom Classic**, e uscirà la settimana successiva, il **5 ottobre**, insieme a alcuni giochi esclusivi per il mercato nipponico come **Ganbare Goemon: Yukihome Kyūshutsu Emaki (The Legend of the Mystical Ninja)**. Sebbene la versione occidentale della console classica manchi di alcuni titoli della sua controparte orientale (qualcuno dei quali lo abbiamo inserito in questa [classifica dei 10 grandi assenti del SNES Classic Mini](#)), ci sono ancora tanti grandi giochi ad arricchirla.

## Dove posso trovare un SNES Classic?

Visto il rapido sold-out del NES Classic, Nintendo ha aumentato la quantità di unità prodotte e stavolta pare non debbano esserci problemi. Inoltre, Nintendo ha invitato i fan a non acquistare SNES Classic a un prezzo significativamente più elevato da soggetti terzi, proprio per la sua maggiore disponibilità rispetto al NES Classic. Il SNES Classic sarà disponibile nelle più note catene di negozi di elettronica e videogame e nei più famosi e-commerce.



## Alcuni aspetti tecnici

Proprio come il NES Classic, è possibile salvare progressi per qualsiasi gioco in qualsiasi punto toccando il pulsante di ripristino e memorizzando lo stato di gioco in uno dei quattro slot di **"Suspend Point"**. Ma il Super NES Classic supporta anche le funzioni di salvataggio in-game originariamente incluse in 15 dei giochi inclusi. Ciò significa che il progresso del gioco, i livelli sbloccati, i punteggi più alti, e altro possono essere memorizzati usando lo stesso processo che i giocatori di gioco originali utilizzavano negli anni '90, senza la necessità di fare un "freeze" dal punto esatto in cui si salva.

Il SNES Classic mette a disposizione una **funzione di "riavvolgimento"** che consente di ripristinare un gioco allo stato di pochi secondi prima. La caratteristica non è esattamente facile da usare, però. Innanzitutto, è necessario premere reset per andare al menu di sistema, quindi selezionare il punto di salvataggio e toccare X per entrare in un menu di riavvolgimento (si può anche scegliere di riavvolgere da punti di salvataggio precedentemente salvati). Lì si potrà poi tornare indietro di circa 40 o 50 secondi (la lunghezza esatta sembra variare a seconda della complessità degli ingressi e delle scene di gioco). Con i tasti L e R si potrà andare avanti e indietro attraverso il menù di riavvolgimento a intervalli di 10 secondi. Una volta scelto il punto per riprendere si ricomincerà a giocare dal momento prescelto.

Il SNES Classic permette di utilizzare i filmati di gioco come screensaver.

Il **filtro CRT** incluso nel sistema, studiato per replicare la risoluzione inferiore e le scanline di un vecchio televisore a tubo catodico, ed è molto più flebile di quanto non fosse sulla NES Classic Edition, ma è comunque facilmente impostabile.

Riguardo **l'alimentazione**, console impiega solo **2,3 watt**. È possibile comprare a 14,99 € un alimentatore apposito, ma basteranno quelli dei normali smartphone e tablet.

I **controller** del SNES Classic Edition saranno compatibili con la versione NES Classic, e questo è utile se non avete mai comprato un secondo controller (anche questi sold-out) per il sistema precedente: pulsanti d-pad, Select, Start e B e A sono mappati correttamente, mentre il pulsante Y mapperà su A e il pulsante X su B su NES Classic (L e R non faranno nulla). Anche i vecchi controller NES Classic sono compatibili in avanti con Super NES Classic, ma i pulsanti mancanti rendono

questa caratteristica quasi inutile. Entrambi i controller sembrano funzionare per i giochi classici su Wii e Wii U.

È stato inoltre messo sul mercato da Hori un controller wireless programmabile con funzione turbo, ma al momento sarà riservato ai mercati di Giappone e Stati Uniti.

Riguardo i tempi di **accensione e spegnimento**, sono necessari circa sette secondi dopo aver acceso il sistema affinché il menu venga visualizzato sullo schermo. Dopo aver spento il sistema, sullo schermo viene visualizzato un messaggio di spegnimento per circa tre secondi prima di andare in nero.



## Quali giochi include il SNES Classic?

Come anticipato, il SNES Classic comprenderà 21 giochi preinstallati, fra cui l'inedito *Star Fox 2*. Ecco la lista completa:

- **Contra III The Alien Wars**
- **Donkey Kong Country**
- **EarthBound**
- **Final Fantasy III (Final Fantasy VI in Giappone)**
- **F-Zero**
- **Kirby Super Star Kirby's Dream Course**
- **The Legend of Zelda A Link to the Past**
- **Mega Man X**
- **Secret of Mana**
- **Star Fox**
- **Star Fox 2**
- **Street Fighter II Turbo Hyper Fighting**
- **Super Castlevania IV**

- **Super Ghouls 'n Ghosts**
- **Super Mario Kart**
- **Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars**
- **Super Mario World**
- **Super Metroid**
- **Super Punch-Out!**
- **Yoshi's Island**



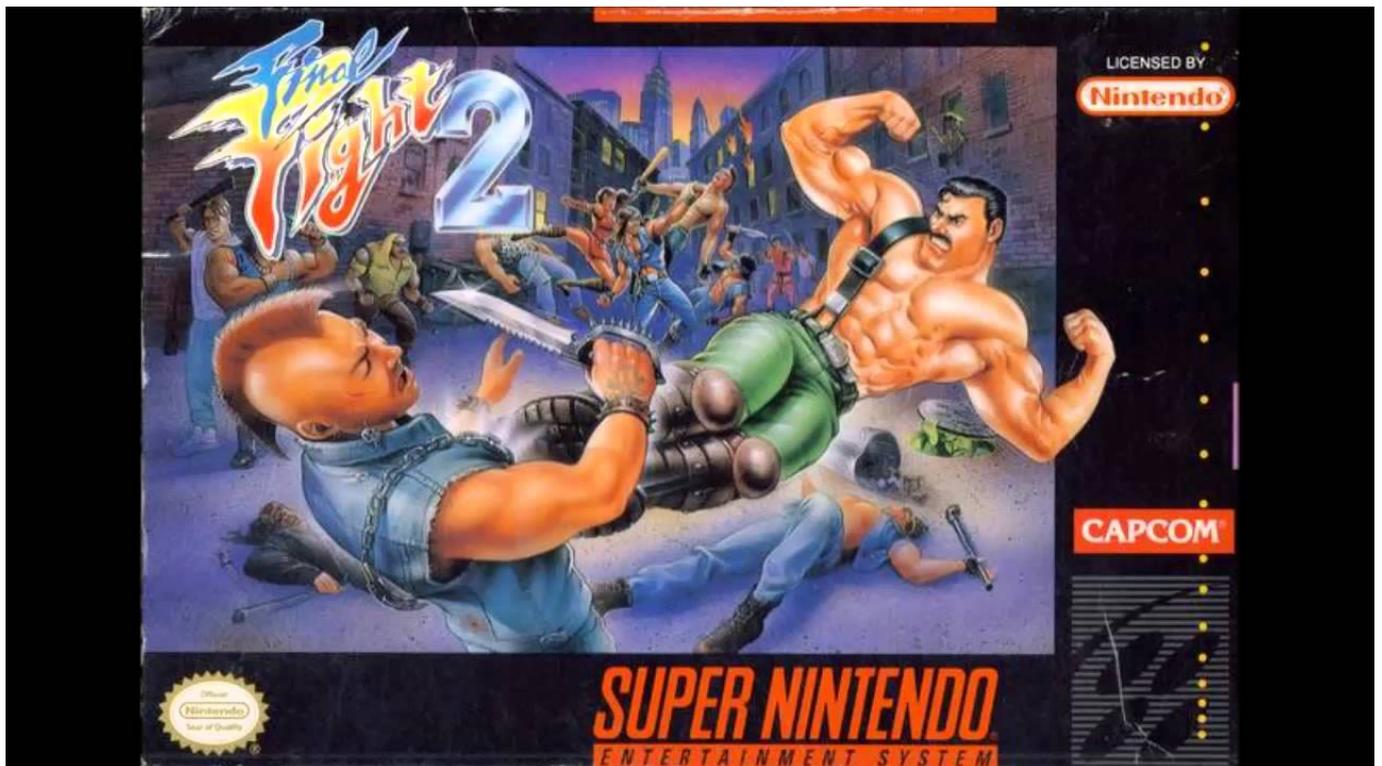
Come già detto, il SNES Classic Mini sarà disponibile dal 29 settembre 2017 al prezzo di 79,98 €.

---

## [Super Nintendo Classic Mini: i 10 grandi assenti](#)

Il **Super Nintendo Classic Mini** uscirà il **29 settembre** sul mercato e la risposta del pubblico è già stata fortissima, con un grande numero di prenotazioni in tutto il mondo.

La piccola console conterrà **21 giochi preinstallati**, grandi classici che hanno fatto la storia dei videogame e con essi l'inedito **Star Fox 2**. In un range di giochi così contenuto era inevitabile figurassero i grandi esclusi, e qui ne abbiamo selezionati e classificati 10 di cui sentiremo assolutamente la mancanza.



## 10. Final Fight 2

Seguito del titolo che doveva essere inizialmente il sequel del primo *Street Fighter*, questo picchiaduro a scorrimento ha fatto la storia del genere partendo dalle sale giochi e arrivando con il secondo capitolo probabilmente alla sua massima espressione.



## 9. Legend of the Mystical Ninja

Remake di un capitolo della saga **Ganbare Goemon**, il titolo è stato il primo episodio della serie platform d'avventura di grande successo in Giappone ad arrivare in Occidente, ed è tuttora considerato un titolo di culto.



## 8. Earthworm Jim

Videogioco a piattaforme che vede il lombrico **Jim** acquisire incredibili poteri e intelligenza umana grazie a una **Space Suit** caduta dal cielo che dovrà difendere dal terribile **Psy-Crow**, intenzionato a riportare la tuta alla regina aliena.



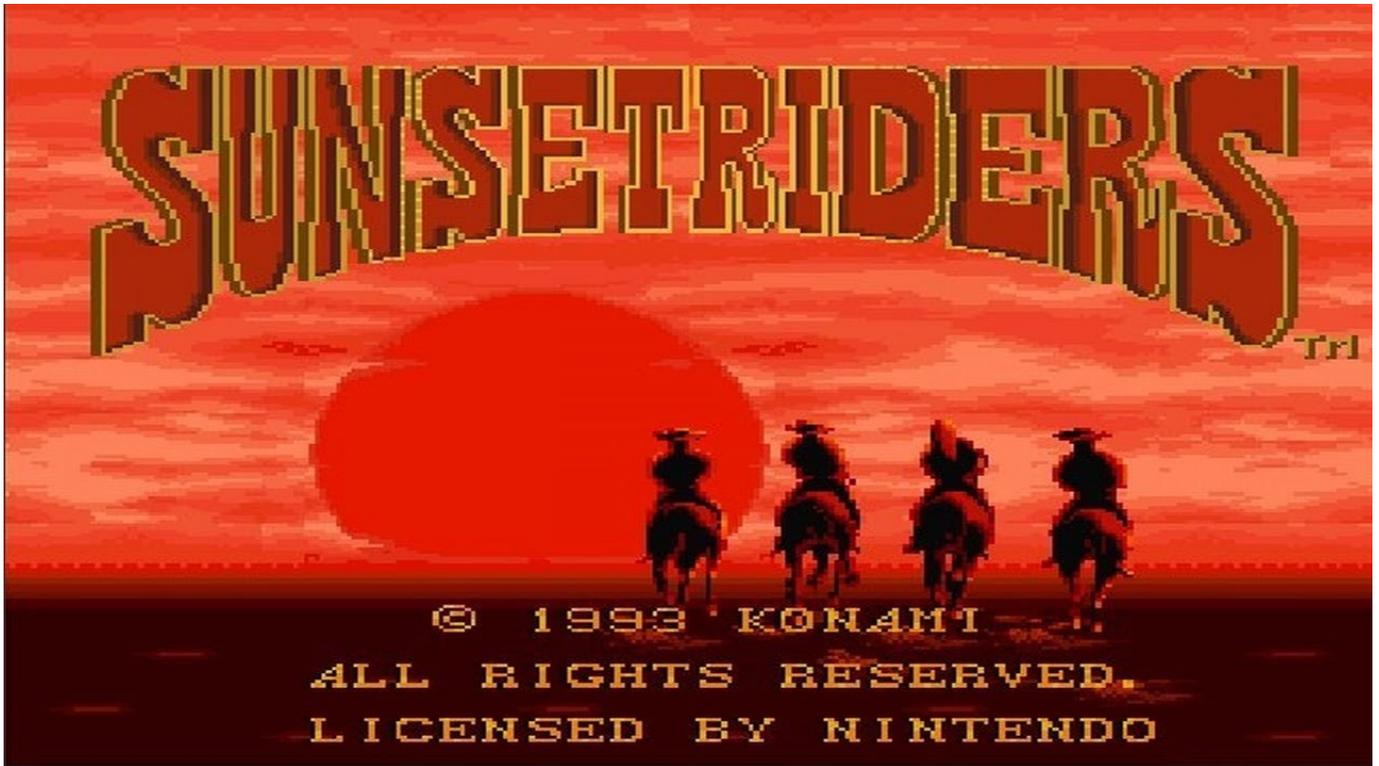
## 7. Super Bomberman

Gioco che darà il via a una fortunata serie e che vede alcuni piccoli personaggi combattere in un'arena a suon di esplosioni. Fu il titolo col quale Nintendo lanciò un **multitap** che permetteva una battaglia fra più di due giocatori contemporaneamente, aprendo la strada al multiplayer su 16 bit.



## 6. Zombies Ate My Neighbors

Titolo ormai di culto realizzato da **LucasArts** che mise il meglio del suo immaginario parodistico, facendo il verso ai b-movie di genere horror e alle invasioni zombie, qui fronteggiate dai protagonisti a colpi di pistole d'acqua, posate e bibite gassate.



## 5. Sunset Riders

Straordinario shooter a scorrimento ambientato nel Far West americano, nel quale si vestiranno i panni di un cacciatore di taglie che in ogni livello dovrà fronteggiare vari nemici fino ad affrontare il ricercato di turno e ottenere l'agognata ricompensa.



#### 4. International Superstar Soccer

Primo capitolo di una lunga serie che ha portato all'odierno *Pro Evolution Soccer*, punto di riferimento fra gli appassionati del calcio videoludico. La vera simulazione calcistica cominciò da lì, venuta dopo una miriade di titoli che emulavano il vero calcio piuttosto che simularlo.



### 3. Actraiser

Titolo a metà tra il platform d'avventura e il videogame simulativo che riesce a calibrare benissimo entrambe le anime, mettendo in atto dinamiche proprie del god game alternate a boss fight mozzafiato sullo sfondo di una mitologia elaborata e di una storia complessa e ben curata.



### 2. The Magical Quest: starring Mickey Mouse

Platform straordinario e immaginifico nato dalla collaborazione tra Disney e Capcom, questo titolo vede Mickey Mouse affrontare pericoli di ogni genere in mondi di fantasia tratti dall'immaginario favolistico con vesti e abilità sempre diverse, in un videogioco dalla storia avvincente e dal gameplay inaspettato che lo rende adatto a tutte le età



## 1. Chrono Trigger

Il titolo di cui forse la maggior parte del pubblico sente la mancanza, a cui Nintendo ha preferito forse *Secret of Mana*, e che è considerato ancora oggi uno dei jrpg più belli di ogni tempo, con una grande varietà di combattimenti e personaggi, una storia curatissima e 13 finali diversi che lo hanno reso uno dei titoli videoludici più amati di sempre.

---

## [Nintendo Switch non riesce ancora a soddisfare l'alta richiesta di mercato](#)

**Nintendo Switch** è stato lanciato a Marzo e da allora è nota la sua difficile reperibilità sul mercato, date le inaspettate vendite della console giapponese.

**Reggie Fils-Aime**, presidente della **Nintendo of America**, ha dichiarato che è stato consegnato al lancio uno stock di **Switch** "drasticamente" più basso del previsto, in contrasto alla domanda inferiore suggerita dagli analisti di mercato. Negozi come **GameStop**, ad oggi, esauriscono i loro stock di **Nintendo Switch** non appena questi arrivano in negozio. A onor del vero, **Fils-Aime** conferma che **Nintendo** potrebbe non riuscire a soddisfare la domanda di console per il prossimo Natale; tuttavia ha aggiunto che la compagnia sta facendo di tutto per far sì che ciò non accada.

Fra le persone rimaste senza la console più in voga del momento c'è anche **Hajime Tabata**, direttore di *Final Fantasy XV*, che ha rivelato inoltre l'intenzione di **Square Enix** di [portare la più recente incarnazione della saga su Nintendo Switch](#).

Lo **Switch** non è l'unica console **Nintendo** a non essere riuscita a soddisfare la domanda; il **Nes Classic Edition** è stato noto per la sua difficile reperibilità lo scorso anno e molti temono che lo stesso possa accadere allo **Snes Classic Edition** per il suo lancio fissato per il 29 Settembre. **Nintendo** ha incrementato la produzione delle due mini console e raccomandato a coloro che le cercano di non pagare oltre il prezzo suggerito di 80 dollari.

---

## [eBay combatte la vendita dei pre-order dello SNES Classic Mini](#)

Dopo **Amazon**, che ha mandato email a chiunque abbia preordinato più di una unità dello **SNES Classic Mini**, riducendo i pre-order a uno soltanto per utente, anche **eBay** si sta muovendo per combattere la vendita maggiorata dei pre-ordini della mini console che sono andati a ruba in pochi giorni, e sembra che stia li stiano rimuovendo dal sito regolarmente.

Un rappresentante di eBay ha dichiarato che verranno rimosse tutte le vendite di pre-order con più di 30 giorni di distanza dall'uscita del prodotto. non si sa se questa sia una scusa per rimuovere il problema del bagarinaggio, ma di sicuro terrà alla larga per un po' coloro i quali provano a giocare sulla rivendita degli stock limitati.