

GamePodcast #3 - Da Google Stadia a The Mandalorian

In questa puntata:

- arriva **Google Stadia**, ben al di sotto delle aspettative;
- **Anthem** e **Mass Effect** avranno nuova luce?;
- **Microsoft** è già più avanti di **Sony**?;
- **Sonic** è tornato!;
- **The Mandalorian** è il vero **Star Wars**;
- **For All Mankind**, la serie evento.

Tutto questo in compagnia di Marcello Ribuffo, Gabriele Sciarratta e Dario Gangi. Armatevi di auricolari e restate con noi!

Pac-Man VS K.C. Munchkin: un clone o un gioco originale?

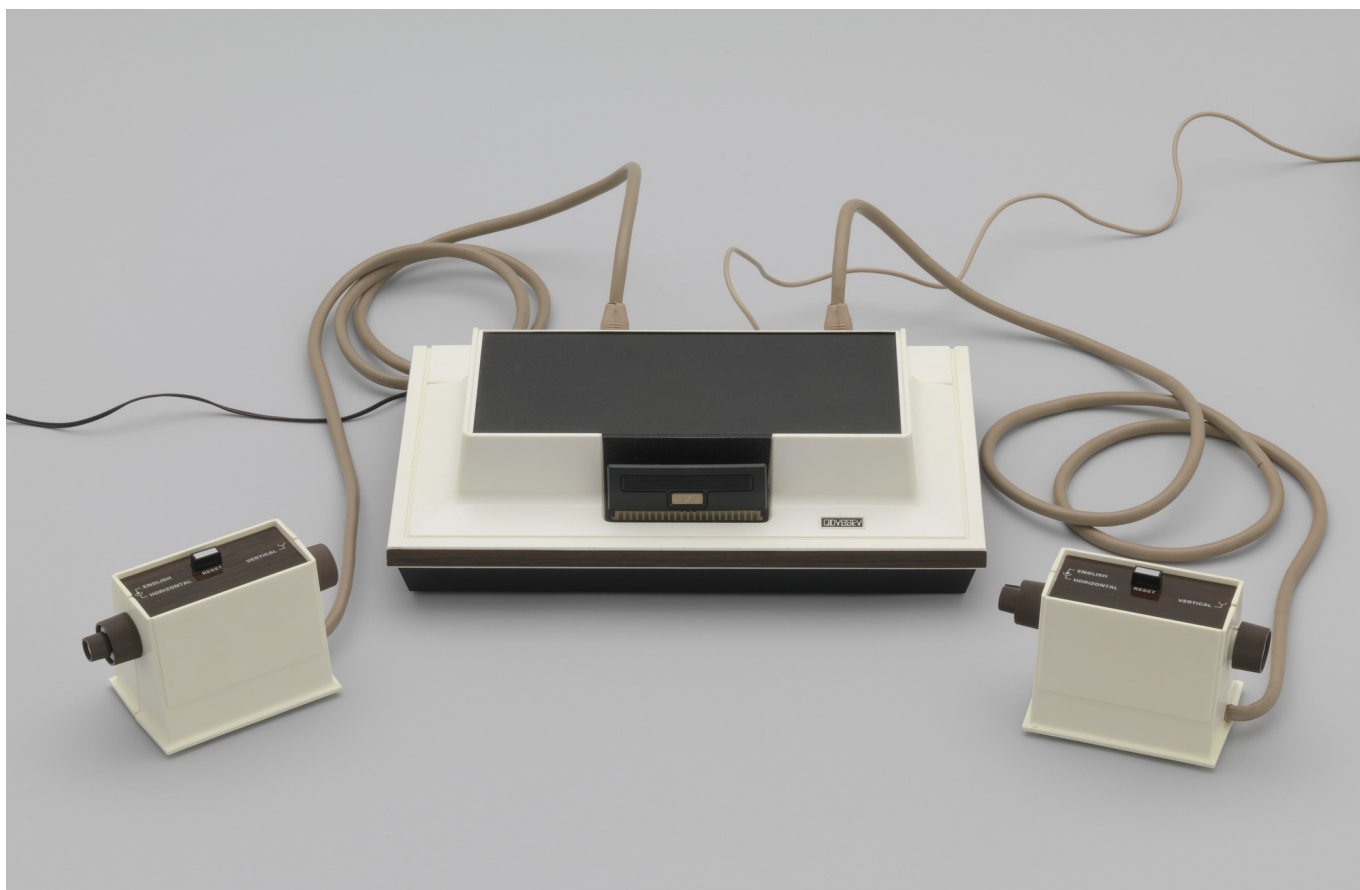
Prima che **Super Mario** rivaleggiasse con **Sonic** nel mercato casalingo, l'iconico **Donkey Kong** di casa **Nintendo** dovette fare i conti con **Pac-Man**, lo strabiliante videogioco del 1980 prodotto da **Namco** e distribuito da **Midway** in Nord America. **Toru Iwatani**, il suo ideatore, ebbe la geniale idea di creare un gioco che potesse attrarre anche le donne e infatti il risultato fu strabiliante. Al di là dell'impressionante fatturato nelle arcade, **Pac-Man** diventò in pochissimo tempo parte integrante della cultura popolare dei tempi, tanto quanto **Super Mario** lo diventò negli anni successivi: ne fu prodotta una serie a cartoni animati, il duo musicale **Buckner & Garcia** lanciarono un singolo ispirato al suddetto videogioco, **Pac-Man Fever**, che raggiunse la nona posizione nella **Billboard Hot 100** americana, senza contare i diversi spin-off che seguirono il gioco originale e tutto il merchandise a esso ispirato. Era normale aspettarsi presto una versione casalinga del popolarissimo arcade **Namco** e **Atari**, investì un milione e mezzo di dollari per il progetto, parte dei quali servì per assicurarsi l'esclusiva per le loro console. **Atari** dovette combattere contro centinaia di altre software house per evitare che il loro gioco fosse scopiazzato: cloni come **Snoggle** di **Brøderbund Software** furono tolti dal mercato non appena furono immessi, **Atari** riuscì addirittura a fermare **Maze-Man** di **Stoneware** non appena seppero che stavano preparando delle pubblicità su di esso! **On-Line Systems**, la futura **Sierra Entertainment**, e **Atari** furono sull'orlo di una battaglia legale quando la prima si rifiutò di togliere dal mercato i suoi **Jawbreaker** e **Gobbler**; il caso volle che nessun giudice accettò il caso ma **Ken Williams** non cantò vittoria in quanto nonostante difendesse l'originalità dei suoi giochi dicendo che non erano dei *rip-off* (ma che se un giudice avesse dichiarato diversamente l'avrebbe tolti volentieri dal mercato) aveva paura che tutto questo desse ad altre software house il diritto di copiare tranquillamente i giochi di chiunque. In tutto questo un caso particolare rimase impresso nella storia e mise anche le basi di come le battaglie sull'originalità dei videogiochi dovessero essere combattute in tribunale: questa è la storia

di **K.C. Munchkin!** per **Magnavox Odyssey²**, o **Phillips Videopac G700** (o semplicemente **Videopac**) in Europa, e di come un clone, o *rip-off*, potesse essere definito tale nell'allora nuovo mondo dei videogiochi.



I pionieri delle console casalinghe

Nel 1972 il **Magnavox Odyssey** arrivò nei negozi diventando ufficialmente la prima console casalinga della storia. Il concept c'era ma l'esecuzione non fu delle migliori: i cavi che collegavano gli strani controller erano corti e poco flessibili (anche se è vero che il cavo che collegava la console alla televisione era parecchio lungo), le schede che contenevano i giochi, quasi tutti per due giocatori, erano molto simili fra di loro (quasi sempre due quadratini luminosi programmati in maniera leggermente diversa) e dunque servivano pellicole da attaccare alla TV per sopperire la grafica; in tutto questo bisognava usare carte, tabelloni e lunghi manuali di istruzioni (che dicevano anche quale pellicola usare per quale scheda) per poter fare una semplice partita con un amico. Il concept di videogioco era ancora freschissimo e a quei tempi giochi immediati come **Pong** e **Gun Fight** potevano stare solamente all'interno di grossi cabinati da piazzare in bar e negozi di vario tipo; pertanto la produzione del primo **Magnavox Odyssey** fu interrotta già nel 1975, giusto per far spazio alle miriadi di **Pong Console** (molte delle quali prodotte dalla stessa **Magnavox**) che cominciarono a prendere piede da quell'anno in poi.



Nel 1977 **Atari** lanciò la rivoluzionaria **Atari 2600** con risultati eccellenti, dimostrando al mondo il potenziale delle console da gioco e dei videogiochi in generale. **Atari 2600** non fu né la prima console a utilizzare cartucce intercambiabili (quell'onore va al **Fairchild Channel F**) né la prima a entrare nel mercato ma il suo versatile hardware permise di diventare la console numero uno negli Stati Uniti e nel mondo. Intanto **Magnavox**, che ricordiamo è a tutt'oggi una compagnia gemella di **Phillips**, decise di sfruttare nuovamente il brand **Odyssey** per rilanciarsi nel mercato dei videogiochi e così verso la fine del 1978 vennero lanciate in Europa e Nord America i rispettivi **Phillips Videopac G7000** e **Magnavox Odyssey²**. La console era buona, vendette più unità della prima, ma tutto sommato il confronto con l'**Atari 2600** non reggeva affatto, né come potenza né come libreria software. **Pac-Man**, dal suo lancio nel 1980, spopolava nelle arcade e fu normale per **Phillips**, che ovviamente non aveva alcun problema di fondi, pensare di creare un porting per la loro console che intanto faticava a ritagliarsi una fetta all'interno del mercato dominato da **Atari**; contattarono **Midway** per contrattarne i diritti ma per loro sfortuna **Atari** li aveva già battuti sul tempo. Nel frattempo, prima ancora di raggiungere **Midway**, **Magnavox** aveva già commissionato a **Ed Averett**, loro programmatore indipendente, di creare un porting di **Pac-man** per anticipare i tempi ma non avendo la licenza il gioco doveva essere trasformato in qualcos'altro. Il genere **Dot-Gobbler**, o **Maze-Chase**, andava forte e pertanto gli fu chiesto di creare qualcosa che potesse competere contro il concept di **Pac-Man**, che fosse ispirato ma non una copia. **Magnavox** dovette giocare attentamente le sue carte: il gioco doveva avere un look più diverso possibile da **Pac-Man** e le pubblicità, sia in televisione che sulle riviste, dovevano evitare il più possibile di fare qualsivoglia paragone. **K.C. Munchkin!** arrivò sul **Magnavox Odyssey²** nel 1981, un anno prima dell'uscita di **Pac-Man** per **Atari 2600** riscontrando pareri più che positivi, diventando la killer app per quella sfortunata console.



Il diverso

Col tempo sono apparsi spudoratissimi cloni del popolare arcade **Namco** ma **K.C. Munchkin!** era diverso in molti sensi. Dunque, quali erano queste differenze? Innanzitutto i colori: il labirinto è fucsia e **K.C. Munchkin**, il nostro protagonista (il cui nome ricalca quello del presidente della **Phillips Kenneth C. Menkin**), ha delle sembianze simili a **Pac-Man** ma è azzurro, ha un'espressione facciale ben distinta e ha delle piccole antenne, esattamente come i fantasmi che in questo gioco sono tre e non quattro. Il labirinto è rettangolare, ha una struttura irregolare (dunque non speculare come in **Pac-Man**), una parte di esso gira, permettendo dunque al giocatore di passare da una parte all'altra immediatamente e persino in sicurezza (dunque sbarrando la strada a un potenziale fantasma) e sono presenti livelli in cui le pareti del labirinto si oscurano rendendo difficile il prosieguo al suo interno. Inoltre **K.C. Munchkin!** è uno dei primissimi giochi in cui era possibile per il giocatore programmare dei livelli, dando un grado di personalizzazione fino ad allora mai visto. La più grande differenza, tuttavia, stava nel fatto che in tutto il labirinto sono presenti soltanto 12 "pallini" da prendere (quattro sono pallini speciali che permettono, come in **Pac-Man**, di mangiare i fantasmi), nessuno dei quali stava fermo in un punto fisso e che dunque si spostavano per tutto il labirinto; ogni volta che un pallino veniva eliminato gli altri aumentavano di velocità, l'ultimo supera addirittura la velocità base di **K.C. Munchkin** e perciò bisogna intercettarlo anziché corrergli dietro.

L'originalità del gioco fu ripagata: il gioco vendette bene, le critiche erano favorevoli e il passaparola di sparse tanto che molti giocatori comprarono il **Magnavox Odyssey²** principalmente per giocare **K.C. Munchkin!** (probabilmente portando la console ai 2 milioni di unità vendute oggi riportate).

(Un gameplay dal canale **Retro Games Fan**)

Ad Atari non piace questo elemento

Magnavox fece di tutto per evitare di citare **Pac-Man** nelle pubblicità e occasioni varie; tuttavia nulla poteva fermare venditori e giornalisti di citare il gioco **Namco**. Un negozio di Chicago aveva comprato grossi spazi pubblicitari sul **Chicago Sun-Times** e **Chicago Tribune** e nel tentativo di promuovere i videogiochi in negozio descrisse **K.C. Munchkin!** come “un gioco a là **Pac-man**”; viste queste strane pubblicità **Atari** mandò degli investigatori nei negozi di elettronica e i commessi descrivevano il gioco come “una specie di **Pac-Man**” e “il **Pac-Man** dell’**Odyssey**”. **Atari** si infuriò e fece subito causa alla **Phillips** affinché rimuovessero **K.C. Munchkin!** dai negozi.

Atari chiese un’ingiunzione preliminare a una corte distrettuale americana ma questa, nonostante il caso sembrasse a senso unico, si schierò dalla parte di **Phillips** dichiarando che **K.C. Munchkin!** non era sostanzialmente simile a **Pac-Man** e dunque non ne violava il copyright. **Phillips** giocava sul fatto che gli sviluppatori non avevano copiato alcuna linea di codice da **Pac-Man** e la corte se ne accorse, osservando le differenze fra i due giochi come pallini in movimento, le espressioni facciali dei personaggi e i colori generali. La corte decretò che **K.C. Munchkin!** aveva un carattere diverso da **Pac-Man** e i suoi fantasmi erano più “paurosi”. **Phillips** rimase molto sorpresa da questo risultato inaspettato ma successivamente la corte d’appello si schierò invece dalla parte di **Atari** e fu lì che persero definitivamente la battaglia. Nonostante i giochi fossero diversi, come la corte distrettuale aveva dichiarato, entrambi i giochi dipendevano dal fatto che lo scopo del gioco era mangiare i pallini, il tutto inseguito da fantasmi; questo era ciò che distingueva **Pac-man**, invece, da altri **Maze Game** come **Rally X** o **Take the Money and Run**. Inoltre fu portato all’attenzione il fatto che **Pac-Man** fu creato specificatamente per far avvicinare “giocatori senza una personalità violenta”, come appunto le donne. La corte d’appello dichiarò dunque:

«La conclusione della corte distrettuale, cui dichiara che i due lavori non sono sostanzialmente simili, è chiaramente erronea, e il suo rifiuto di emanare un’ingiunzione preliminare costituisce un abuso di discrezione».

(-672 F. 2d 607, US Court of Appeals, Seventh Circuit)

In seguito **Phillips** tentò di portare il caso alla corte suprema ma questa non accettò il caso. Fu così che **Phillips**, nel marzo 1982, dovette ritirare le copie di **K.C. Munchkin!** dagli scaffali.

(Un gameplay dal canale World of Longplays. Se avete gli auricolari vi consigliamo di toglierli!)

Tanto rumore per nulla!

Lo stesso mese **Pac-Man** fu rilasciato con licenza ufficiale per **Atari 2600** e finalmente, il popolare gioco arcade poteva essere giocato comodamente sul proprio divano di casa. Le aspettative erano altissime e ciò permise a **Pac-Man** di diventare il gioco più venduto per **Atari 2600**. Tuttavia, come ormai noto, in molti portarono a casa una versione che si stanziava parecchio dalla versione arcade: **Tod Frye**, il programmatore principale del progetto, pensava che il gioco potesse spopolare inserendo una modalità per due giocatori ma ciò non fece altro che consumare grossa parte della limitata memoria dei giochi per **Atari 2600**. I colori erano diversi, **Pac-Man**, nonostante si muovesse verso l’alto, poteva guardare solo a destra e a sinistra, produceva un rumore fastidiosissimo (anziché il popolare “waka-waka” per la quale diventò famoso), i pallini erano

diventati dei rettangoli, il labirinto era ben diverso dalla versione arcade, i controlli erano un po' poveri ma soprattutto i fantasmi, pur essendo quattro, sfarfallavano costantemente, come se il gioco si dovesse rompere da un momento all'altro. Dopo tutto quello che **Atari** fece per tener fuori gli imitatori questo era il risultato! La rivista **Softline** accusò **Atari** di aver fatto di tutto per far sì che fossero gli unici nel mercato per poi consegnare in seguito una poverissima versione di **Pac-Man**, elevando invece nel contempo i cloni come i più vicini all'originale. **Ed Averett** invece evitò di dare la colpa a **Tod Frye**, invece se la prese con l'hardware dell'**Atari 2600** che secondo lui, e fu anche questo il motivo per cui un gioco come **Pac-Man** non poteva arrivare in console né come l'**Atari 2600** né nel **Magnavox Odyssey²**, non era sufficientemente potente, perciò bisognava produrre altro, come appunto **K.C. Munchkin!**.

Sempre nel 1982 **K.C. Munchkin** fece il suo ritorno nel nuovo **K.C.'s Crazy Chase!**, una piccola rivincita contro **Atari** che ebbe l'ultima risata in tribunale. In questo gioco **K.C. Munchkin**, sempre all'interno di dei labirinti simili a quelli del primo gioco, deve inseguire e mangiare pezzo per pezzo una specie di serpentine che somiglia parecchio al dragone di **Centipede** di **Atari**. In molti videro questo gioco come una sorta di parodia dell'intera vicenda, una voracissima **Atari**, sotto forma serpentine, intento a mangiare il piccolo **K.C. Munchkin** ma **Ed Averett** dichiarò in seguito che il gioco non fu creato affatto con questo spirito in mente. In quanto ad **Atari**, chissà, forse avranno visto il gioco ma dopo la bruttissima figura fatta col porting di **Pac-Man** preferirono stare zitti e lasciar correre l'acqua sotto il ponte.

E voi cosa ne pensate? **K.C. Munchkin!** è davvero un rip-off? In un universo parallelo ha superato **Pac-Man** e il suo protagonista è oggi una delle icone retrò più amate fra i giocatori?

(Un gameplay di **K.C.'s Crazy Chase!** dell'utente Marc Ruef)

[Dusty Rooms: la tragedia di Sonic X-Treme](#)

Oggi il **Sega Saturn** è decisamente una delle console più gettonate fra i retrogamer e sta vivendo una seconda vita grazie a internet e alla condivisione di informazioni riguardanti tutti quei giochi oscurati dalle più popolari **Sony PlayStation** e **Nintendo 64**, molti dei quali mai arrivati dal Giappone. Tuttavia, in molti concordano nel dire che uno dei più grandi fattori che ha sancito il fallimento di quest console, insieme ad altri fattori riguardanti il complesso hardware e le pubblicità poco convincenti, è stato quello di non avere un titolo dedicato a **Sonic**, la mascotte che riuscì a dar filo da torcere a **Mario** e **Nintendo**. Nel **Sega Saturn** è possibile trovare **Sonic Jam**, una compilation contenente i quattro titoli per **Sega Mega Drive** ottimizzati per la nuova macchina, **Sonic 3D Blast**, essenzialmente un porting del titolo per la precedente console 16-bit, e **Sonic R**, un discutibile gioco di corse (senza veicoli) con i personaggi della saga; nessuno di questi titoli fu mai posto come principale della saga da lanciare, se non altro, contro **Super Mario 64** e il nuovo **Crash Bandicoot**. Poteva mai **Sega** pensare di lanciare la sua nuova console senza un gioco di **Sonic**? Ovviamente no. **Sonic X-treme** sarebbe dovuto diventare non solo il nuovo titolo principale del porcospino blu ma anche la **killer-app** che avrebbe lanciato il **Saturn** una volta per tutte, ma purtroppo il gioco non uscì mai. Ma come mai **Sega** cancellò un progetto così grande e perché la loro console 32-bit rimase senza un gioco dell'iconico porcospino?



Verso il 3D

La storia di **Sonic X-Treme** comincia nel 1993: **Sonic** è in capo al mondo con ben tre titoli principali (**Sonic the Hedgehog**, il suo sequel e **Sonic CD**), altri due giganteschi titoli in uscita (**Sonic the Hedgehog 3** e **Sonic & Knuckles**) e un'infinità di spin-off su **Mega Drive**, **Master System** e **Game Gear**. **Yuji Naka**, ideatore del personaggio, e **Hayao Nakayama**, presidente di **Sega** in quel periodo, chiamarono il **Sega Technical Institute**, lo studio di **Sega** negli Stati Uniti che si occupò della saga dopo il primo capitolo insieme al **Sonic Team**, chiedendo un nuovo rivoluzionario titolo del porcospino blu basato sulla serie a cartoni animati della **ABC** per una nuova console **Sega** (che ai tempi non aveva chiaro quale sistema, fra **32X** e **Sega Saturn**, lanciare). Lo studio americano non aveva idea di cosa proporre in Giappone, soprattutto per il mancato sviluppo di **Sonic & Knuckles**. **Sega Technical Institute** si divise letteralmente in due: una parte rimase negli Stati Uniti per completare l'ultimo titolo 2D di **Sonic** per **Sega Mega Drive** mentre l'altra andò in Giappone per proporre nuove idee per un titolo principale. Furono proposte 3 idee:

- **Sonic 16**: titolo 2D e proponeva un insolito gameplay basato sullo stealth. Un gioco decisamente interessante, ma nulla a che vedere con il velocissimo gameplay dei giochi precedenti e perciò venne scartato. A ogni modo, molte parti della sceneggiatura, apparse su internet più tardi, vennero prese come spunto per essere utilizzate più in là con il progetto di **Sonic X-treme**.
- **Isometric Game**: al di là di non avere neanche un vero nome, questo progetto non superò mai lo stadio concettuale e non venne presentato alcun gameplay. Di questo progetto ne presero gli asset, alcuni anni più tardi, per **Sonic 3D Blast** ma quel sistema di gioco, un po' sperimentale, non poteva mai andare oltre lo stato di spin-off.
- **Sonic Mars**: fra i tre progetti questo era considerato il più valido in quanto era concepito totalmente in 3D e sul **32X** ma **Yuji Naka**, anche se approvò il progetto, non era totalmente impressionato da ciò che vide. Fu l'unico progetto a passare allo sviluppo ma alcune dispute interne, insieme all'insuccesso dell'ultimo add-on per **Mega Drive**, portarono all'abbandono

del capo programmatore e al momentaneo alt generale. **Chris Senn**, che lavorò all'eccellente **Comix Zone**, fu messo a capo del progetto: scartò il tema del cartoon ABC e interruppe un'altra volta lo sviluppo in attesa che **Sega** definisse meglio il successore del **Mega Drive**. Come i precedenti 3 progetti, anche questo, fu cancellato.

Malgrado tutto, **Sonic Mars** mise il team di sviluppo sul giusto binario, ovvero sul **Sega Saturn**, e un nuovo definitivo progetto fu avviato... e ancora una volta cancellato! **Sonic Saturn** non uscì mai dallo sviluppo né fu mai annunciato ufficialmente ma alcuni concept art e immagini dei prototipi confermarono la grafica 3D, l'idea per un bonus stage che fu usato, più in là, per **Sonic 3D Blast** e uno stile molto realistico e un po' più serio dei precedenti titoli (i fan si accorsero inoltre che alcune piastrelle dei pavimenti furono usate più tardi per **Sonic R**). A questo punto, per l'ennesima volta, il **Sega Technological Institute** dovette non solo ricominciare da capo ma dividersi ulteriormente: un primo team capitanato da **Chris Senn** e **Ofer Alon** (che chiameremo più in là "**Team-A**") avrebbe sviluppato i livelli mentre un secondo capitanato da **Chris Coffin** (che chiameremo "**Team-B**") avrebbe sviluppato gli scontri contro i boss, utilizzando un motore preesistente per **32X**, ed entrambi sarebbero stati supervisionati da **Mike Wallis**. Finalmente esisteva un assetto definito per poter sviluppare il titolo definitivo di **Sonic** per **Sega Saturn** ma questo schema, prima o poi, si sarebbe rivelato poco efficace.

(La demo di **Sonic Mars** su **32X**)

Uno sviluppo faticoso

Quello che si creò dalla divisione in due team... furono ulteriori divisioni! All'interno dei gruppi di lavoro si crearono altri piccoli sottogruppi e mantenere una comunicazione costante fra i due team era molto difficile per il numero generale dei dipendenti e le suddivisioni; nonostante tutto, entrambi i team stavano facendo un bel lavoro e i primi risultati stavano venendo fuori. Il **Team-A** aveva sviluppato un motore su un computer **Mac** che animava i personaggi, resi con un 3D prerenderizzato simile a **Donkey Kong Country**, e produceva una prospettiva "**fish eye**" (in italiano diremo a **grandangolo**) che davano ai livelli una rotondità mai vista prima (che avremmo visto molto più tardi in giochi come **Super Mario Galaxy**). L'ambiente girava intorno a **Sonic** e questa sarebbe stata la caratteristica chiave del nuovo titolo **Sega**. A un certo punto dello sviluppo sarebbero stati introdotti dei livelli specifici per altri personaggi: **Knuckles** sarebbe stato protagonista di alcuni livelli con una prospettiva *top-down* (simili a quelli di **Contra 3: the Alien Wars**), **Tails** avrebbe affrontato dei livelli simili a quelli che sarebbero stati i suoi in **Sonic Adventures** per **Dreamcast** e per **Tiara**, un nuovo personaggio femmina introdotto in **Sonic Mars**, stavano programmando dei livelli classici in 2D. Il motore grafico, prima prodotto su **Mac** e poi utilizzato su **Windows**, restituiva un'azione fluidissima su computer ma i programmatori sopravvalutarono le capacità del **Saturn**; il prototipo, a detta dei programmatori che ci lavorarono, girava fra i 3 e i 4 FPS sulla console e perciò dovettero ricorrere a un aiuto.

A questo punto il **Team-A** aveva bisogno di supporto e fu così che coinvolse la casa produttrice **Point of View**. La nuova compagnia propose al team un loro motore mostrando l'immagine di un **Sonic** poligonale sopra una superficie a scacchi e una sfera in aria; **Chris Senn** non fu totalmente impressionato dalla loro tecnologia e non aveva intenzione di scartare il motore alla quale aveva lavorato tanto perciò lasciarono perdere la loro offerta. Tuttavia, su consiglio di **Ofer Olan**, la **Point of View** fu coinvolta nel progetto preesistente per migliorare il motore del **Team-A** e farlo funzionare meglio su **Saturn** e così, da una costola del suddetto team, si formò un **Team-C**

capitanato da **Chris Senn** (uscendo definitivamente dal suo team originale).

(Il motore dei livelli del Team-A e Team-C)

L'ira dal Sol Levante

Nel Marzo del 1996 **Hayao Nakayama** programmò un volo per gli Stati Uniti per controllare il lavoro del **Sega Technical Institute**. Il **Team-C**, malgrado tutto, riuscì a ottimizzare il motore per il **Saturn**, lavorando giorno e notte fino all'arrivo del presidente di **Sega**. **Chris Senn** e **Ofer Alon** si diressero al meeting per trovare un **Nakayama** furioso che camminava verso il senso opposto; stupiti dalla reazione del presidente capirono che il meeting era già avvenuto e il **Team-A** aveva presentato una versione vecchissima del loro lavoro, una di quelle che girava fra i 3 e i 4 FPS. Tuttavia, **Nakayama** fu soddisfatto dal lavoro del **Team-B**, e decise che il gioco doveva essere sviluppato tramite quel motore (che non aveva la caratteristica chiave del motore del **Team-A** poiché basato sulle boss fight); **Chris Senn** e **Ofer Alon** tentarono in tutti i modi di mostrare al presidente la versione più recente del loro lavoro ma egli aveva già lasciato l'edificio mettendo così un punto definitivo al lavoro del **Team-A** e **Team-C** sollevando allo stesso tempo i due programmatori e **Point of View** dai loro incarichi.

Il progetto si avviò verso una fase più definitiva: il **Team-B**, il cui capo **Chris Coffin** sarebbe diventato il nuovo lead programmer, avrebbe condotto il resto del progetto (che assunse la nuova denominazione "**Project Condor**") e questo sarebbe dovuto essere pronto per Natale, in tempo per competere contro **Super Mario 64** e **Crash Bandicoot**. A questo punto della storia c'è un evento che coinvolge il motore grafico di **Nights into Dreams...** ma non si sa esattamente cosa sia successo; tutti i fatti riguardanti questo progetto sono state fornite da **Chris Senn** nel suo sito **Sonic X-treme Compendium** (oggi offline) ma da questo punto in poi egli non è più presente e perciò il prossimo evento è un po' avvolto nel mistero. Essendo stata fissata una data per Natale, il **Team-B** aveva bisogno immediatamente di mezzi per completare il loro gioco. Avrebbero chiesto dal Giappone il motore per **Nights into Dreams...** ma, apparentemente, senza alcun permesso da parte di **Yuji Naka** che sviluppò il popolare gioco per **Saturn**; il noto creatore di **Sonic** bloccò immediatamente i lavori mettendo un punto ai progressi fatti col suo motore grafico. Si dice anche che il motore di **Nights** non fu mai utilizzato in sé ma bensì plagiato, scatenando ugualmente l'ira di **Yuji Naka**. A ogni modo, di tutte le versioni, questa è l'unica versione trapelata su internet e, a oggi, è possibile scaricare l'immagine per poterla provare sul proprio **Sega Saturn** o su un emulatore. La iso è giusto una sorta di tech demo e perciò si può giusto correre per delle collinette, attraverso un fiume, collezionare una cinquantina di anelli e non c'è alcun nemico.

(La tech demo giocabile, realizzata col presunto motore di **Nights into Dreams...**)

La fine

Project Condor, ancora una volta, dovette ripartire da zero. Erano solamente rimasti alcuni modelli di grafica 3D e **Chris Coffin** doveva immediatamente fare qualcosa. Lavorò giorno e notte insieme al veterano della saga **Hirokazu Yasuhara** per poter arrivare alla scadenza e il gioco, arrivati a questo punto, assunse una grafica puramente 3D e cominciava a prendere una forma deliziosa;

sfortunatamente, proprio per l'assiduo impegno che stava dedicando al progetto, si beccò una grave polmonite ad Agosto e i dottori dissero che se avesse continuato sarebbe potuto persino morire. **Chris Coffin** dovette annunciare a **Mike Wallace** che il gioco non sarebbe stato pronto per il tempo stabilito e così il progetto fu cancellato definitivamente. **Sega**, in vista del Natale del 1996, decise di fare un porting di **Sonic 3D Blast** per **Mega Drive** e **Nights into Dreams...** divenne il titolo più venduto per **Saturn**. **Chris Senn** tentò di salvare il progetto chiedendo a **Sega** di poter continuare lo sviluppo per un rilascio su PC ma le sue richieste non furono ascoltate. Più in là, vedendo un interesse dei fan riguardo a **Sonic X-Treme**, annunciò **Project-S**, un gioco indipendente ispirato a ciò che sarebbe stato questo gioco ma purtroppo cancellò il tutto nel 2010.



(La fase finale del progetto)

Cosa rimane

Finita l'esperienza di **Sonic X-Treme**, il **Sonic Team** si poté concentrare su **Sonic Adventure** per la futura **Dreamcast**. La lezione era stata imparata e il nuovo titolo **Sega** uscì senza problemi dovuti alla comunicazione o alla programmazione. Tuttavia, nel 2010, venne rilasciato **Sonic Lost World** per **Nintendo Wii U**, **3DS** e **Windows**, titolo non scelto a caso poiché, appunto, presenta dei mondi roscopici e sferici proprio come il gioco che non uscì mai (appunto "Lost World"). Non sapremo mai come sarebbe stato **Sonic X-Treme** ma vorremo comunque porre una domanda: avrebbe potuto questo titolo salvare il **Sega Saturn**? La concorrenza era spietata e sia **Crash Bandicoot** che **Super Mario 64** erano giochi incredibilmente belli; per poter mettere il **Saturn** in un piano di rilevanza **Sega** avrebbe dovuto mettere un gioco competitivo e, vista la programmazione frammentaria, probabilmente **Sonic X-Treme** sarebbe stato pieno di difetti e troppo differenziato. Bisogna anche ammettere che la mancata uscita di questo titolo ha permesso però a **Saturn**, molti anni dopo, di spiccare come console da collezione: grazie alla mancanza di un vero gioco di **Sonic**, molti Developer (interni ed esterni) hanno provato a far spiccare la loro IP per dare alla console

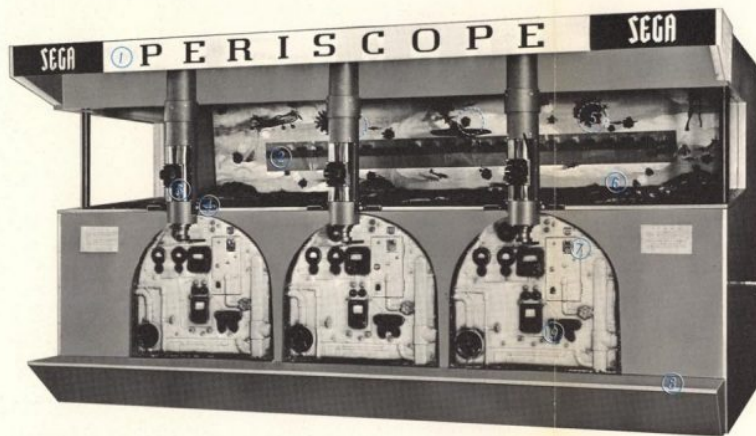
Sega un'identità diversa dalla competizione e dunque oggi abbiamo una libreria di giochi con una varietà impressionante. Solo su **Saturn** possiamo trovare *Nights into Dreams...*, *Panzer Dragoon Saga*, *Virtua Fighter 2*, *Fighters Megamix*, *Guardian Heroes*, *Radiant Silvergun* e molti altri. Sotto questo aspetto la mancata uscita di *Sonic X-Treme* potrebbe persino rappresentare un bene per la console ma è ovvio che la cancellazione del progetto non ha potuto dare all'hardware un vero volto per coloro che volevano saperne di più sulla console. Chissà se almeno, verso la fine, il gioco sarebbe stato davvero all'altezza della competizione; purtroppo non lo sapremo mai.



[Sega History](#)

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

CONTINUOUS ACTION ◊ EYE CATCHING APPEAL

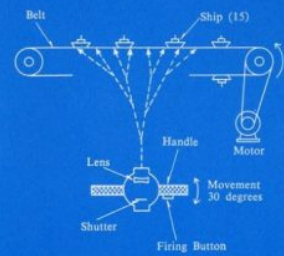


DESIGN DESCRIPTION

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

"Formica" type finish on front and sides

TRACKING MECHANISM



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



L'era arcade e il Master System

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

Giappone e poi, l'anno successivo, nel resto del mondo. Il **Mark III** offriva una CPU, GPU e RAM migliori del modello precedente e ciò significava ben 32 colori visualizzabili da una palette di 64 e un'azione più veloce su schermo; tuttavia la console fu azzoppata drasticamente dal suo chip sonoro che rimase lo stesso per garantire la compatibilità dei giochi del vecchio catalogo in Giappone. **Sega**, più in là, solo in Giappone, rilasciò l'add-on **FM Sound Unit** che offriva al giocatore un range di suoni superiori al chip sonoro di base, dunque un suono ben superiore alla controparte **Nintendo**. La console **Sega** offriva un catalogo di giochi veramente interessante come **Alex Kidd**, **Wonder Boy**, **Phantasy Star**, **Operation Wolf**, ma ritagliarsi una fetta in quel mercato dominato da **Nintendo** era un'impresa ardua; in Nord America **Nintendo**, firmando con le case produttive americane, si assicurava anche l'esclusiva per la propria console lasciando dunque il **Master System** con i soli **Activision** e **Parker Brothers**. La morsa di **Nintendo** sul mercato nordamericano spinse **Sega** a puntare su altri continenti, come l'Europa e il Sud America, dove riuscì addirittura a superare il **Nes**; specialmente in Brasile, il **Master System** divenne sinonimo di 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** cominciarono a interessarsi alla nuova console **Sega** per via delle sue caratteristiche superiori e in cerca di nuovi accordi commerciali meno rigidi di quelli di **Nintendo**; già nel 1989 **Capcom** mise sulla nuova piattaforma **Sega** il suo **Ghouls 'n Ghosts**, sequel di **Ghost and Goblin**, sorprendendosi della facilità di programmazione sulla console, di quanto fosse bello sviluppare per un mercato casalingo di giochi così simili alle arcade e compiacendosi perciò di quanto fosse buono il loro nuovo accordo con **Sega**. Il coinvolgimento di molte celebrità sportive, come il pugile **James "Buster" Douglas**, il giocatore di football **Joe Montana**, il golfista **Arnold Palmer**, aveva già attirato a sé una fascia poco considerata nella vita del **Nes**, ovvero gli appassionati dei **giochi sportivi**, e sottolineò come il **Genesis** potesse puntare a una fascia di pubblico più adulta. **Michael Jackson: Moonwalker** fu uno dei titoli più discussi e diede al **Genesis** una *attitude* che la console mantenne per tutto il suo ciclo vitale. La discussione sulla qualità della libreria di titoli rispetto alla concorrente giaceva spesso su un punto morto: il **Genesis** aveva 16 bit, il **Nes** solo 8. Con l'assunzione di **Tom Kalinske** nel 1990 come CEO di **Sega of America** furono lanciate in TV delle nuove pubblicità aggressive e dirette a **Nintendo** che miravano a sottolineare l'arretratezza tecnologica del **Nes**. Il nuovo slogan «**Genesis does what Nintendon't**» parlava chiaro e la console si aprì verso quella fascia di pubblico cresciuta sì col **Nes**, ma che ormai era grande e andava al liceo. Il **Genesis** poteva dar loro **giochi sportivi, giochi d'azione, giochi puzzle, porting** dei giochi presenti in **arcade**, in poche parole giochi adatti alla loro personalità. L'ultima cosa che mancava era una mascotte in grado di poter competere con **Mario**, icona dei videogiochi e che sembrava essere imbattibile. **Kalinske** aveva bisogno di un personaggio non solo carismatico ma che rappresentasse anche la cultura giovanile dei tempi e che potesse dare a **Nintendo** il colpo di grazia. In Giappone **Yuji Naka**, ispirato dalla propria capacità di completare ripetutamente e velocemente il primo livello di **Super Mario Bros**, voleva creare un gioco veloce, pieno di azione e mozzafiato. Il personaggio di questo gioco sarebbe stato destinato a diventare la nuova mascotte **Sega** e, dopo tante bozze, la scelta cadde su un insolito porcospino: gli fu dato un bel colore blu cobalto, una schiena spinosa che si rifacesse le capigliature *mohawk* in voga in quegli anni, delle scarpette rosse in contrasto con il blu e soprattutto un caratterino frizzante e "figo". **Sonic The Hedgehog** incorporò tutti questi aspetti già dal primo titolo, che fu subito messo in bundle con la console: il suo arrivo sul mercato scosse il mondo. Il nuovo bundle del 1991, lanciato con un **price drop** visto che la console era già sul mercato da due anni, fu un successo strepitoso e il cammino di **Sonic** verso la gloria era solo all'inizio. In questo contesto, **Nintendo** rilasciò il **Super Nintendo** in bundle con **Super Mario World** e, anche se non ebbe il successo sperato e molti giocatori erano in favore di **Sega**, **Kalinske** sapeva di avere la console più debole, e non voleva assolutamente che il **Sega Genesis** si rivelasse un fuoco di paglia; così corse ai ripari e tentò di capire come vendere la propria console nonostante concorresse con un'altra più potente. Si decise di far leva sull'unico vero punto a favore del **Genesis** contro lo **Snes**, un punto non da poco: il processore di 7.6 MHz contro quello di 3.7MHz dello **Snes**, e su questo fu costruita tutta la nuova campagna pubblicitaria di **Sega**. Le nuove pubblicità parlavano di un fantomatico "**blast processing**": non era altro che un modo per sottolineare la più rapida velocità di calcolo del **Sega Genesis**, ma fu una parola così "cool", studiata appositamente per essere utilizzata fra i giovani durante i dibattiti sulla console migliore senza necessariamente puntare sui fatti matematici, che funzionò. La pubblicità ebbe successo e servì non solo a infuocare il dibattito, ma anche a infuocare la competizione fra le due compagnie,

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



Una console poco convincente

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

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

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

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



La luce in fondo al tunnel

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

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

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

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



Il nuovo volto di Sega

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

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

[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.

Sonic Mania

Un gioco dai fan per i fan. Dopo una serie di titoli poco convincenti, **Sonic Mania** appare come il sole dopo una giornata di pioggia. Con la benedizione del **Sonic Team**, il team composto da **Christian Whitehead**, che ha dato nuova vita ai giochi **Sonic**, **Sonic 2** e **Sonic CD** su iOS, **Headcannon** e **Pagoda West Games** hanno decisamente dimostrato con questo titolo cosa serve per rendere un gioco del porcospino blu semplicemente eccezionale. Certo il fandom del porcospino è molto selettivo e il **Sonic Team** difficilmente riesce ad accontentare le loro richieste. La risposta sembra proprio un gioco super semplice e che si rifà alle proprie radici sul leggendario **Mega Drive**; per quanto eccellente il risultato possa sembrare, questa è comunque una sorta di contraddizione visto che il difficilissimo fandom ha sempre voluto vedere qualcosa di nuovo e innovativo... ma andiamo per gradi.



Un tuffo nel passato

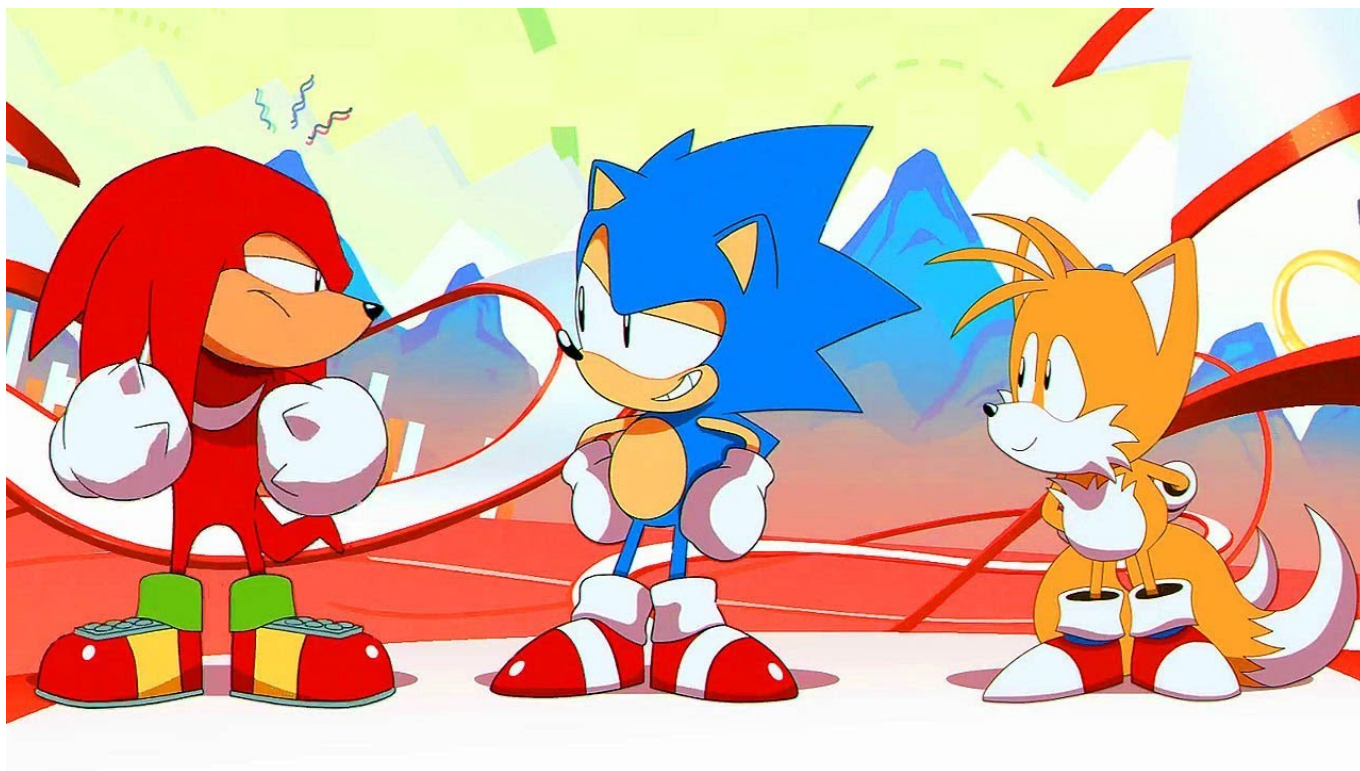
La storia vede i tre classici eroi, **Sonic**, **Tails** e **Knuckles**, alle prese con il nuovo piano del **dott. Eggman**: lo scienziato, in compagnia dei suoi nuovi sgherri, gli **Hard Boiled Heavies**, ha intenzione di usare la potentissima **gemma del tempo** per viaggiare nel tempo e recuperare ciò che serve per poter dominare **Little Planet**. Una volta estratta la gemma dal terreno, **Sonic**, **Tails** e **Knuckles** (che semplicemente si stava facendo i fatti suoi sotto un albero) vengono inghiottiti dal vortice temporale sprigionato da quest'ultima, e sarà allora che la nostra avventura avrà inizio fra le zone più classiche del passato. **Sonic Mania** non è solamente un richiamo a un passato nostalgico ma è un gioco che unisce ciò che ha reso leggendaria la saga a nuove idee. Troviamo le zone più tipiche

della serie, come le celebri **Green Hill Zone**, **Chemical Plant Zone** e **Oil Ocean zone**, insieme a molte altre nuove, come **Press Garden Zone** e la fantastica **Studiopolis Zone**. Ogni livello, come da tradizione diviso in due atti, è sempre originale e aggiunge sempre qualcosa di nuovo senza che questi elementi siano scontati o noiosi. La grafica è chiaramente ispirata a quella dei titoli del **Mega Drive**, migliorata con più frame di animazione e con fondali più ricchi, rotazione totale degli sprites e colori più vividi e vibranti. Il level design è perfetto e soddisfa sia chi vuole esplorare il livello più nel dettaglio sia chi invece preferisca sfrecciare dall'inizio alla fine nonché, sempre come da tradizione, premia il giocatore se si mantiene sulla parte alta del livello con più **rings**, **power up**, principalmente presi da **Sonic 3**, e ha più probabilità di finire in una delle aree bonus utili per ottenere le **Chaos Emerald** che permettono a **Sonic** di diventare **Super Sonic**. Questa area bonus si rifà a quella di **Sonic CD** in cui **Sonic** correva in un una specie di mondo in **Mode-7** e doveva rompere degli UFO sparsi per il livello; qui il concept è stato sia semplificato, mettendo solamente un ufo, sia migliorato dalle sfere blu che permettono di correre più veloce e i **rings** che serviranno per allungare il tempo a nostra disposizione per il nostro bonus. Tutto questo condito con una grafica da **Sega Saturn**: modelli poligonali semplici, ben colorati e pieni di nostalgia. Ancora come da tradizione in questo gioco passando da un **checkpoint** con più di 25 **rings** è possibile accedere all'altra area bonus: il labirinto delle sfere blu di **Sonic 3**. Chi ha una grande pazienza, e sa anche come fare apparire i **rings**, ha la strada più o meno spianata ma la novità, visto che i **Chaos Emerald** sono riservati all'altra area bonus, sta nel fatto che bisogna collezionare non solo tutte le sfere blu ma anche i **rings** indicati nella parte alta dello schermo. Quando avremmo ottenuto tutte le sfere blu, e se avremmo raccolto il numero di **rings** indicato, otterremo un gettone d'argento o dorato; il numero dei gettoni permette di sbloccare gli extra del gioco come la **modalità debug** e il minigioco **Mean Bean**, praticamente una versione di **Puyo Puyo** che si rifà a sua volta al suo spin-off su **Mega Drive** in cui il **dott. Eggman** era il protagonista. Il gioco è diviso in quattro campagne, ovvero una per personaggio più una che include sia **Sonic** che **Tails** controllato dal computer o, dividendo i **joycon** (nella versione per Nintendo Switch) fra due giocatori, da un amico. Questa avventura sarà accompagnata dalla magistrale colonna di **Tee Lopes** che si alterna fra i temi classici della serie e pezzi inediti, fra strumenti digitali e **sintesi FM** usata anche per dar vita agli effetti sonori.



«You're too slow»

Sonic Mania è decisamente una lettera d'amore rivolta a tutti i fan della serie ma forse questo potrebbe far desistere qualche giocatore alle prese per la prima volta con un titolo della saga. Non tutti forse sono in grado di comprendere gli easter egg e i cameo netti per i più devoti fan di Sega, come quei cartelli wanted nella **Mirage Saloon Zone**, l'insegna "Pinkbot" in **Studiopolis Zone** che richiama **Streets of Rage** su **Mega Drive**, il furgoncino "Hornet" che richiama **Daytona Usa**, la boss battle di **Chemical Plant Zone** che non è altro che un livello del già citato spin-off **Dr. Robotnik Mean Bean Machine** per **Mega Drive**, una boss battle che in sé è un intero easter egg! **Sonic Mania** è una vera e propria enciclopedia **Sega**, un titolo decisamente per i più nostalgici ma non per questo merita di passare inosservato dai giocatori più casual; con la giusta apertura mentale, **Sonic Mania** risulterà, come molti altri platform in questo stile, un gioco divertentissimo, dai controlli intuitivi, attuale e difficile al punto giusto. Il **retrogaming** ormai va di moda e alcuni giochi sono semplici richiami a un passato ormai andato, ma non questo. Vedete **Sonic Mania** come uno **Star Wars EP 7: The Force Awaken**: un modo per mandare avanti una serie i cui fan erano rimasti con l'amaro in bocca, un dare ai fan qualcosa di nuovo pur restituendo tutto quello che avevano reso grandi i precedenti titoli creando così un equilibrio perfetto. I diversi contenuti garantiscono ore e ore di gioco che ci riporteranno indietro nel passato ma ci terranno comunque ancorati in un presente ancora vivissimo e tutto da giocare. Un gioco come questo, ai tempi degli anni neri di **Sega**, avrebbe forse salvato l'ex gigante che ha avuto la possibilità di mettere in ginocchio **Nintendo**. In poche parole: «**To be this good takes AGES**»!



[Sonic Forces arriva in rete](#)

Proprio qualche ora fa è stato inaugurato il [sito web](#) (giapponese) del nuovissimo titolo di casa **SEGA**, **Sonic Forces**, tramite il quale è possibile vedere in anteprima i personaggi presenti nel gioco, che verrà rilasciato in data **7 Novembre 2017** per le piattaforme: **Switch, PS4 e Xbox One**. Oltre ai personaggi, è possibile visualizzare anche 8 piccoli **trailer** (in lingua inglese con sottotitoli in giapponese) della durata di circa **1 minuto** ciascuno, che danno un accenno della storyline, giusto per dare un assaggio agli appassionati della saga.