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 serioso 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 la "**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 superfice 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

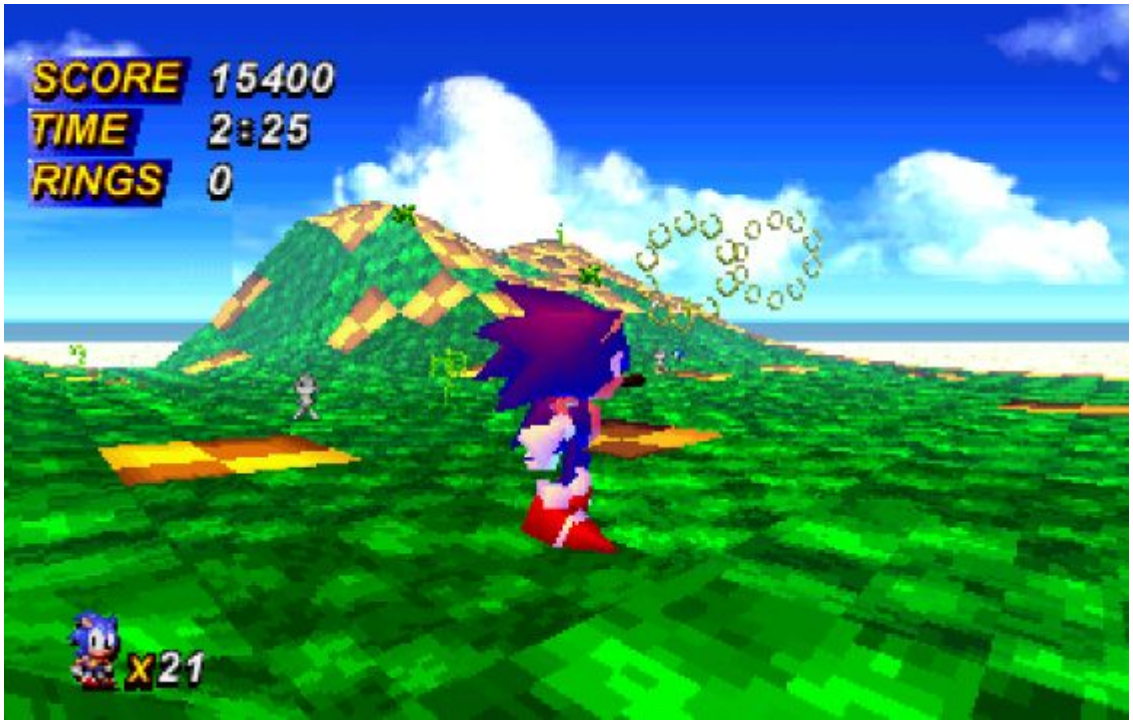
Nel Marzo del 1996 **Hayao Nakayama** programmò un volo per gli Stati Uniti per controllare il lavoro del **Sega Technical Institute**. Il **Team-C**, malgrado tutto, riuscì a ottimizzare il motore per il **Saturn**, lavorando giorno e notte fino all'arrivo del presidente di **Sega**. **Chris Senn** 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 potè 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 rotoscopici 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.

Sonic Mania

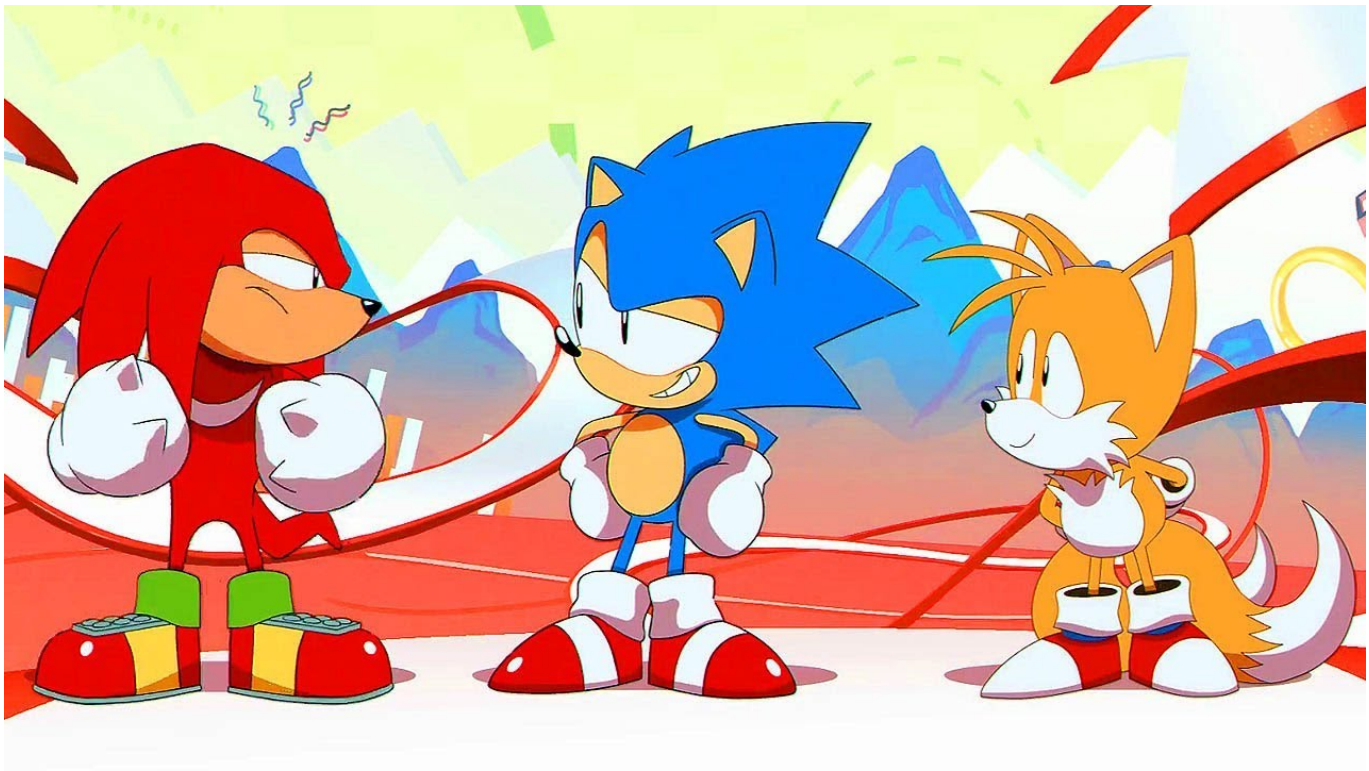
Un gioco dai fan per i fan. Dopo una serie di titoli poco convincenti, ***Sonic Mania*** appare come il sole dopo una giornata di pioggia. Con la benedizione del **Sonic Team**, il team composto da **Christian Whitehead**, che ha dato nuova vita ai giochi ***Sonic***, ***Sonic 2*** e ***Sonic CD*** su **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 **Knucles**, alle prese con il nuovo piano del **dott. Eggman**: lo scienziato, in compagnia dei sui 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 **Knulckles** (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**»!