

Action 52: fra ambizioni troppo grandi e ghepardi ninja

Videogiochi, videogiochi, videogiochi... Ogni giocatore ne vuole più che può! Quelli più giovani, oggi, nascono in famiglie in cui, con buona probabilità, i genitori sono stati dei gamer più o meno attivi e pertanto, quando arriva il momento di comprare il primo videogioco, conoscono il mercato e perciò non cadono vittime delle assurde console tarocche con 100.000 giochi del **Nintendo Entertainment System** (che poi sono solo una manciata che si ripetono più e più volte). C'è stato un periodo in cui i genitori dei giocatori, oggi un po' più vecchiotti, erano prede ideali per questo tipo di prodotti e, non raramente, quando a Natale si chiedeva una **PlayStation** c'era il pericolo che i parenti avrebbero potuto regalarti una **PolyStation** traumatizzandoti a vita! A ogni modo, nel 1989, un visionario ispirato da questo concetto provò a inserire in una cartuccia per **NES** ben 52 giochi originali, tutti programmati da zero, un'idea che, a senso suo, gli avrebbe fruttato milioni di dollari in poco tempo ma che invece si rivelò un disastro senza precedenti, finendo per diventare solamente un pezzo da collezione che nessuno vuole nella sua retrolibreria. Oggi, su **Dusty Rooms**, vi parleremo dell'orrendo **Action 52**, dal concetto, alla realizzazione, fino al suo inevitabile destino.



La formazione del team

Stati Uniti, 1989: il **Sega Genesis** era appena uscito ma il mercato era ancora nelle mani di **Nintendo** che, col suo **NES** e il neoarrivato **Game Boy**, era semplicemente sinonimo di videogioco. Anche senza internet, la comunità di giocatori era attivissima, il passaparola sostituiva le discussioni su **Facebook**, le riviste erano l'unica vera fonte di informazioni e, in assenza dei periodi dei saldi sui videogiochi o negozi dedicati come **Gamestop** che rottamano l'usato, l'unico metodo per aggirare gli

alti costi di un solo videogioco era scambiarsi le cartucce a scuola o quando il tempo lo consentiva. Che i software li comprassero i genitori o i giocatori un po' più grandicelli, rimaneva sempre il problema dei problemi: un gioco costava 60 dollari e in pochi potevano permettersi una libreria da sogno. Come scritto sul press kit dei tempi di **Action 52**, **Vince Perri**, ideatore di questa *multicart*, era un genitore con gli stessi problemi di molti americani e perciò odiava spendere 60\$ ogni volta che suo figlio finiva un videogioco. Tuttavia, un giorno si imbattè in una strana **cartuccia illegale** proveniente da **Taiwan** contenente **40 giochi** e la regalò al figlio che ne rimase sorpreso; **Vince Perri** diffuse la voce nel suo vicinato e molti genitori comprarono la stessa cartuccia e la regalarono ai propri figli. Egli rimase stupito dal concetto e ben presto in lui nacque l'idea di produrre e vendere un prodotto simile, però per vie legali e con giochi tutti originali; di lì a poco, **Perri** fondò la **Active Enterprises LTD.** e andò a caccia di investitori in Europa e in Arabia Saudita per realizzare la sua visione, cui aveva in mente di farne persino un franchise. Nonostante la grande idea, **Vince Perri** non era un programmatore, non aveva chiaro come funzionasse il mercato dei videogiochi e soprattutto non disponeva di grandi quantità di denaro e perciò doveva trovare del personale a buon mercato, con un disperato bisogno di lavorare.

Vince Perri possedeva un ufficio all'interno di un edificio adibito a studio di registrazione musicale a Miami e lì incontrò **Mario Gonzalez**, un neolaureato in audio-video e multimedia che lavorava lì (e alla quale dobbiamo anche tutte le informazioni che si fanno su questo misterioso videogioco). Gonzalez aveva esperienza nel campo della creazione dei videogiochi come musicista e designer e presto coinvolse altri due suoi colleghi universitari in cerca di lavoro, ovvero **Javier Perez** e **Albert Hernandez**, che si sarebbero occupati, rispettivamente, di design e programmazione. **Vince Perri** chiese ai ragazzi una sorta di demo per avere un'idea delle loro potenzialità e così gli mostrarono **Megatrix**, un clone di **Tetris** su **Amiga 500** che avevano programmato al college; ne rimase incredibilmente colpito ma **Perri** non aveva chiaro che il **NES** era nettamente inferiore al computer 16-bit della **Commodore**. Ciononostante, corse dagli investitori con la demo e ben presto ottenne gli investimenti per pagare ai tre programmatori un viaggio nello **Utah** per imparare a programmare su **NES**... Però in due settimane, visto che promise agli investitori tempi di realizzazione assurdi! Al loro ritorno si unì un **quarto programmatore**, che a oggi rimane ancora senza nome, e i primi tre, freschi di corso, posero le basi per programmare su **NES** a questo nuovo membro del team (che come **Mario Gonzales** è il responsabile di parte delle informazioni su **Action 52**).



(da sinistra verso destra: Mario Gonzalez, Albert Hernandez, Javier Perez e il quarto developer ignoto)

Al limite umano

Lo studio di registrazione divenne la loro base operativa e i quattro giovani rampanti lavorarono duramente con orario da schiavi: entravano in ufficio alle 11 di mattina per uscire alle 23 e, visto che le sale prove non hanno finestre e sono insonorizzate, finivano anche per staccare all'una di notte. Questo era dovuto al fatto che **Vince Perri** promise agli investitori di consegnare i 52 giochi in tre mesi, tempo in cui solitamente si può sviluppare, a pelo, un solo gioco, senza contare che un prodotto deve avere uno storyboard, degli artwork ed essere testato. Il visionario capo della **Active Enterprises LTD.** era così fiducioso verso i suoi dipendenti (che pagò giusto 1500\$ a testa per l'intero progetto) che passava giusto per le ore dei pasti per consegnare del cibo take away per poi sparire per tutta la giornata. Capendo che **Perri** non aveva chiaro quanto duro fosse programmare un solo videogioco, visto che già metteva in programma versioni per **Sega Genesis** e **Super Nintendo**, i quattro programmatori dovettero ridimensionare i concept dei loro giochi e programmare per lo stretto indispensabile: alcuni furono scartati e altri ridotti a giochi più semplici come **Dead-Ant** (trasformato poi in **Dedant**), un gioco in cui si doveva comandare una formica in una colonia per racimolare del cibo da dare a una regina ridotto a uno shooter verticale (esattamente come le formiche della Repubblica dello Sbergio che si difendono sparando proiettili agli altri insetti).

Action 52 doveva contenere un 52esimo gioco chiamato **Action Game Master** che si sarebbe sbloccato una volta completati tutti i 51 precedenti ma, verso la metà dello sviluppo del progetto, **Vince Perri** avrebbe avuto l'idea che, a senso suo, avrebbe catapultato la sua *multicart* e la **Active Enterprises LTD.** verso il successo, ovvero i **Cheetahmen**, dei ghepardi ispirati alle **Tartarughe Ninja** (visto che, dopo il **NES**, erano la cosa più in voga in quegli anni); il loro gioco sarebbe dovuto essere il migliore, il più grande, e la confezione avrebbe incluso un fumetto con delle avventure dei tre bestioni e al cui interno venivano promessi inoltre, in futuro, giocattoli, magliette e persino una

serie TV animata dalla “qualità Disney”. Ancora una volta, **Perri** dimostrò di non avere idea di come funzionasse lo sviluppo videoludico e così i programmatori, che avevano praticamente finito **Action Game Master**, dovettero scartare quel gioco per concentrarsi esclusivamente sul videogioco **Cheetahmen**, riducendo ancora di più i concept per gli altri giochi. In questo caos più totale, **Mario Gonzalez** uscì dalla scena per via di alcuni problemi con la sua ragazza e il progetto rimase affidato ai restanti tre; il giovane musicista aveva composto le colonne sonore per i giochi ma con lui fuori dal progetto non si poté più utilizzare la sua musica. A questo punto, per via della scadenza imminente, i tre cominciarono a rubare brani direttamente dai pezzi demo di **The Music Studio**, un software per computer di **Activision**, e furono campionate voci e piccole sezioni da un disco dance della zona di Miami. Anche dei codici vennero trafugati, come quello del menù, copiato dalla cartuccia taiwanese del figlio di **Vince Perri** (infatti il menù ha gli stessi effetti sonori di molte multicart).

(quanto è brutto Action 52? Decidete voi! Un gameplay variegato dell'utente YouTube nesguide)

L'immissione nel mercato e la capitolazione

Al completamento di **Action 52** i tre programmatori lasciarono la **Active Enterprises LTD.** e una *multicart* con giochi programmati dozzinalmente e pieni di problemi. **Vince Perri**, volendo seguire l'iter esatto dei videogiochi rilasciati legalmente, presentò il videogioco alla **Nintendo** che lo rifiutò; a questo punto non rimase altra soluzione se non vendere il videogioco nei negozi ma senza alcuna licenza ufficiale come faceva **Tengen** o **Color Dreams**. Venne stampato tutto il materiale pubblicitario, prodotta una pubblicità televisiva e persino lanciato un concorso con la quale era possibile vincere 1400 dollari (metà in denaro e metà borsa di studio) completando il gioco **Ooze**, impossibile da finire perché non era possibile andare oltre il secondo livello per via di un errore nella programmazione (e ciononostante, anche se il gioco magicamente fosse andato avanti, il codice da mandare alla **Active Enterprises LTD.** in caso di vittoria, che sarebbe spuntato nella schermata finale del gioco, era uguale in tutte le cartucce).

Action 52 arrivò nei negozi per l'assurdo prezzo di 199 dollari nel 1991, il costo di un **Super Nintendo** con **Super Mario World**, e, nonostante le iniziali buone vendite, il passaparola si diffuse a macchia d'olio, la *multicart* ricevette una pessima reputazione e pertanto rimase inevitabilmente invenduta nei negozi; di conseguenza la **Active Enterprises LTD.** si riempì di debiti e perciò **Vince Perri** doveva agire in fretta. Chiamò di nuovo i programmatori **Javier Perez** e **Albert Hernandez** per lavorare alla versione per **Sega Genesis**; questa volta i due furono mandati a programmare all'interno dello studio della **Farsight Technologies** dalla quale si poté produrre una versione di **Action 52** più funzionale, con meno bug e crash improvvisi. Nonostante gli sforzi, la versione 16-bit della multicart fu macchiata ugualmente dalla stessa reputazione della versione per **NES** e così, ben presto, **Active Enterprises LTD.** si avviò verso il fallimento. Con le ultime risorse, **Vince Perri** mise su uno stand al **Consumer Electronics Show** del 1993 per tentare di attrarre qualche investitore per poter lanciare la linea di giocattoli e lo show dei **Cheetahmen**, il sequel **Cheetahmen II** per **NES** (che eventualmente fu prodotto ma mai venduto), **Action 52** per **SNES** e persino una console portatile 16-bit, chiamata **Action Game Master Portable**, in grado di leggere cartucce per **NES**, **SNES**, **Sega Genesis** e persino **Sega CD**. I prospetti di **Vince Perri** erano tanto assurdi quanto irrealizzabili, nessuno osò finanziare i suoi progetti e pertanto **Active Enterprises LTD.** chiuse i battenti di lì a poco; le cartucce invendute furono richiamate e chiuse in un magazzino fino a quando negli anni 2000 furono riportate alla luce insieme a **Cheetahmen II** e messe su **eBay** per prezzi oltraggiosi.

I quattro developer non videro nessun provento dalle scarse vendite di **Action 52** e l'unica cosa che rimase da fare, più tardi nell'era di internet, fu uscire allo scoperto e raccontare la storia di questa assurda compagnia e del suo terribile gioco. **Vince Perri**, invece, è scomparso dalla circolazione e nessuno sa dove si trovi o che aspetto abbia, dal momento che non esiste una sua foto da nessuna parte; alcuni blogger e podcaster, nel tentativo di rintracciarlo, hanno incontrato persone vicine a lui che hanno preferito mantenere la sua ubicazione segreta o hanno fatto domande del tipo "cosa vuoi sapere da lui". Si dice che di recente sia morto ma neppure questa voce pare essere confermabile.

(ROARRRR! Siamo le Tartarughe Ninja pelose!)

[Dusty Rooms: 32 anni di Metroid](#)

Nel 1985 il **Nintendo Entertainment System** sanciva una volta per tutte la fine della crisi dei videogiochi in Nord America, sostituendosi ad **Atari** nel mercato delle console. Col suo spettacolare lancio, prima circoscritto nello stato di New York con i giochi "**Black Box**" (ovvero quelli con lo stesso box-art nero come *Excitebike*, *Clu Clu Land* o *Wild Gunman*) e poi in tutti gli Stati Uniti in bundle con **Super Mario Bros.**, l'allora semi-ignota compagnia giapponese cominciava la sua scalata al potere e, come **Atari** lo fu per la precedente generazione, **Nintendo** si poneva come sinonimo di videogioco. Come il **NES** fu posto era chiaro a tutti: la nuova console 8-bit era un HI-FI casalingo, da accostare tranquillamente al videoregistratore, mangianastri o giradischi, pensato per tutta la famiglia e, i giochi proposti, riflettevano senza ombra di dubbio queste scelte di mercato. Tuttavia, nel 1986, **Nintendo** decise di lanciare un gioco più tetro, decisamente molto distante dai tipici colori accesi per la quale il **NES** stava diventando famoso; oggi, per i suoi bei maturi 32 anni, daremo uno sguardo a **Metroid** e i suoi sequel, una saga **Nintendo** diventata con gli anni sinonimo di eccellenza tanto quanto quella di **Super Mario** e *The Legend of Zelda*, se non persino superiore.



Un gioco rivoluzionario

Metroid uscì per il **Famicom Disk System** il 6 Agosto 1986 ponendo atmosfere ed elementi di gioco mai visti prima. Sebbene l'**action-platformer**, più comune oggi come **metroidvania**, fosse già stato implementato in precedenza (anche se non è facile trovare una vera origine) questo è il titolo che lo ha reso famoso e ha messo le basi per tutti quei giochi che avrebbero voluto emulare questo nuovo tipo di gameplay. **Metroid** presentava un gameplay sidescroller tradizionale alla **Super Mario Bros.** ma con un *overworld* immenso completamente interconnesso grazie a portali, bivi, cunicoli e ascensori; per poterlo esplorare interamente i giocatori avrebbero dovuto trovare i diversi power up per l'armatura di **Samus Aran** per poi tornare in determinate sezioni dell'*overworld* e usarle per arrivare in dei punti altrimenti inaccessibili. Diversamente dai più colorati **Super Mario Bros.** e **The Legend of Zelda**, dalla quale traeva un pizzico della sua componente puzzle solving, il gameplay di **Metroid** era volto a far sentire il giocatore un vero e proprio "topo in un labirinto", sperduto e isolato per via dei suoi toni cupi, fortemente ispirati al film **Alien** di **Ridley Scott**, e la totale assenza di NPC con la quale interagire; pertanto, il giocatore era spinto a usare tutti i mezzi a sua disposizione, pensare fuori dagli schemi e, in un certo senso, superare la quarta parete che lo separava dal videogioco disegnandosi, per esempio, la mappa dell'*overworld* in un foglio di carta accanto a lui (visto che non era presente alcuna mappa *in-game*).

Il gioco sancisce ovviamente la prima apparizione di **Samus Aran**, il cui sesso rimase ignoto ai giocatori fino al termine dell'avventura. Sebbene la scelta di rendere donna il personaggio principale fu una decisione presa durante le fasi finali dello sviluppo per creare un effetto shock (principalmente perché nel libretto ci si riferiva a **Samus** come un lui), fu anche una scelta molto saggia per ciò che riguarda la rappresentazione dei protagonisti donna nel mondo videoludico. Per la prima volta, una ragazza veniva messa allo stesso livello dei virili eroi che erano spesso protagonisti dei giochi d'azione; **Samus** spianò senza dubbio la strada a tante altre audaci protagoniste

femminili, come **Lara Croft**, **Jade** e **Jill Valentine**, e grazie a lei il muro che separava gli eroi dalle eroine fu definitivamente abbattuto. Insieme a lei, **Metroid** introdusse molte delle caratteristiche che definirono il suo gameplay e che sussistono ancora oggi, come le sezioni da percorrere in **morfosfera**, i passaggi in cui ci servirà l'ausilio di un nemico da congelare col **raggio gelo** e i mille e mille segreti nascosti nella mappa del **pianeta Zebes**; non dimentichiamoci inoltre degli iconici nemici **Kraid** e **Ridley**, le forme base dei **Metroid** e la malefica **Mother Brain**. Giocare oggi con l'originale **Metroid** per **NES** è senza dubbio educativo e interessante ma non tutti, forse, possiamo accettare le lunghissime password, che includono lettere maiuscole, minuscole e numeri arabi, l'assenza di una mappa *in-game* (che ai tempi apparì per la prima volta soltanto nel primo numero di **Nintendo Power** nel 1988) e di un vero metodo per ricaricare l'energia di **Samus**. Pertanto, secondo noi, il miglior metodo per giocare alla prima avventura di **Samus** è senza dubbio il remake **Metroid: Zero Mission** per **Gameboy Advance**: in questa versione uscita nel 2004, possiamo godere di uno *storytelling* moderno, una mappa *in-game* rivisitata, sezioni inedite e tantissime nuove armi che si rifanno ai successivi capitoli.

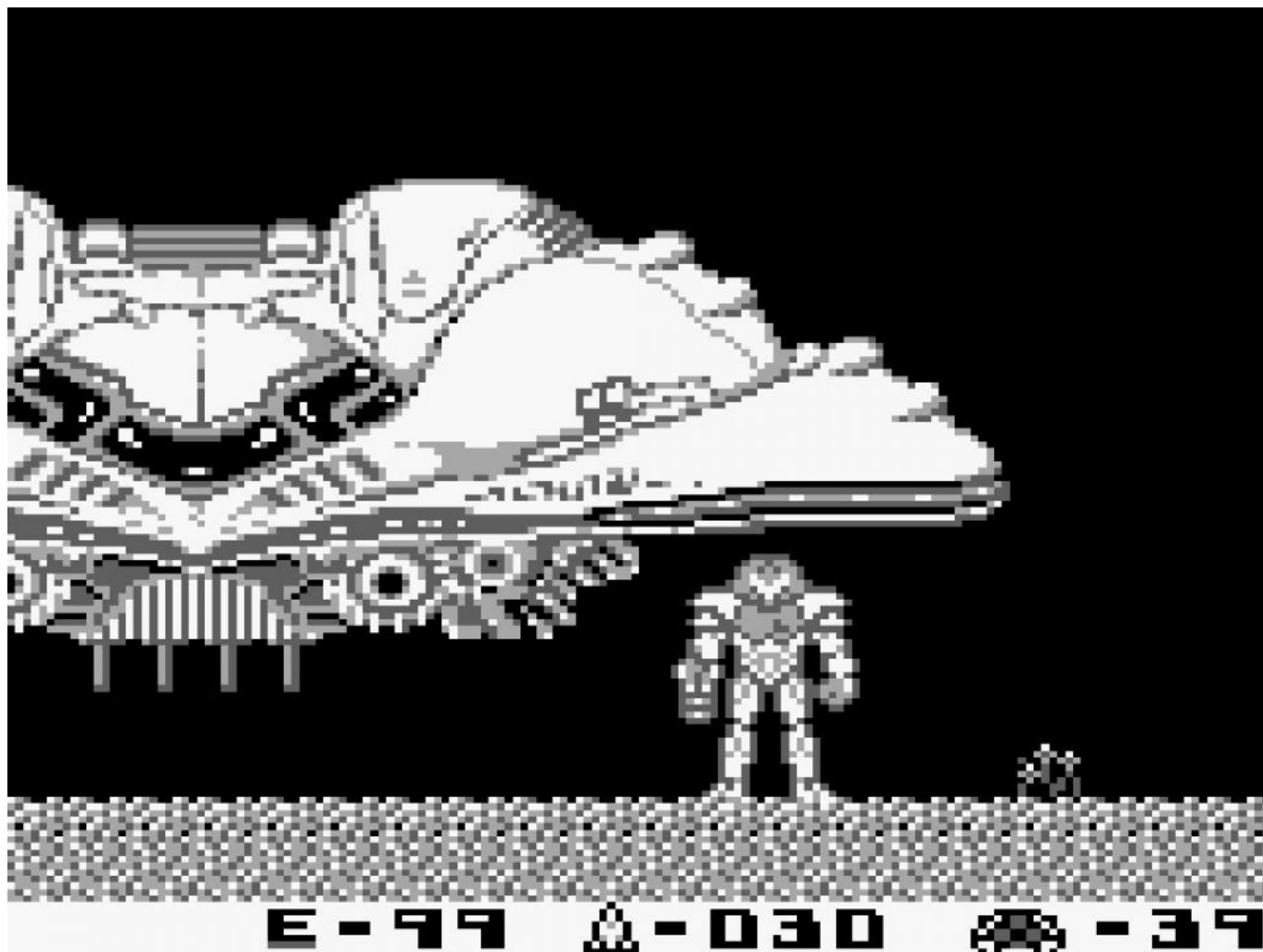


Un sequel carente

Il primo sequel di questo gioco per **NES** arrivò nel 1992 su **Nintendo Gameboy** e il suo titolo fu **Metroid II: Return of Samus**. In questo nuovo gioco, **Samus** arriva sul pianeta **SR388** per debellare la minaccia dei **Metroid**, eliminandoli definitivamente nel loro habitat naturale. In questa nuova avventura conosceremo questi parassiti più nel profondo in quanto affronteremo delle specie

che si evolvono dalla forma base e sono decisamente più aggressive e pericolose. **Metroid II** è un capitolo spesso dimenticato dai fan ma ha comunque dato alla serie altre caratteristiche che hanno decisamente migliorato il gameplay proposto nel primo titolo per **NES**: per prima cosa, **Samus** può accovacciarsi senza entrare in **morfosfera** e può sparare verso il basso quando si trova in aria; vengono finalmente implementate le **stazioni di ricarica**, che permettono di ricaricare la nostra energia e la scorta di missili, viene fatta una chiara distinzione fra la **Power Suit** e la **Varia Suit**, che costituisce a oggi il design tipico della cacciatrice di taglie spaziale, ma soprattutto viene scartato il sistema di password in favore del più comodo **salvataggio su RAM**. Ciononostante, molte altre caratteristiche hanno limitato le forti potenzialità di questo gioco: la mappa *in-game* continuò a non essere presente ma la sua assenza fu compensata da un gameplay semplificato. L'azione si svolge nel sottosuolo del pianeta **SR388** e dunque, più si scende più andremo avanti nel gioco. Tuttavia, è impossibile procedere fino a quando non bonificheremo una zona dai **Metroid** perché dei laghi di lava ce lo impediranno; una volta debellato il numero indicato in basso a destra nel menù di pausa, potremo proseguire verso il livello inferiore, almeno fino al prossimo impedimento. Questa meccanica permette sicuramente a coloro che vogliono approcciarsi alla serie tramite questo gioco, un gameplay graduale, dove si perde quel senso di dispersione infuso col precedente titolo. Per via della memoria del **Gameboy**, le aree proposte sono abbastanza piccole ma cercare i Metroid presenti in una determinata sezione può risultare tedioso, in quanto si perde facilmente il senso dell'orientamento (sempre per l'assenza di una mappa *in-game*). Sempre per i problemi di memoria, gli unici boss che incontreremo sono i **Metroid** e nonostante ci siano diverse forme di tali nemici il gioco, sotto questo aspetto, risulta poco vario (essendo anche questi ultimi abbastanza facili da sconfiggere).

Essendo invecchiato male, **Nintendo** ha pensato bene di rilasciare giusto l'anno scorso **Metroid: Samus Return** per **Nintendo 3DS** che ripropone un'operazione di remake simile a quella di **Metroid: Zero Mission**. A ogni modo, prima dell'intervento di **Nintendo**, lo sviluppatore indipendente **Milton Guasti** aveva rilasciato **AM2R (Another Metroid 2 Remake)**, un remake indipendente dalle fattezze grafiche di **Zero Mission** e rilasciato gratuitamente su **Gamejolt**; con buona probabilità, la compagnia giapponese stava già sviluppando il remake ufficiale di **Metroid II**, perciò non poterono fare altro che bloccare i download del gioco. Tuttavia, ciò che viene caricato su internet ci rimarrà per sempre e perciò, con un po' di fortuna, è ancora possibile trovarlo in siti diversi da Gamejolt (anche se noi vi consigliamo vivamente di giocare al remake ufficiale di **Nintendo** per **3DS**).



L'eccellenza di Super Metroid

Dopo due anni, nel 1994, arriva il terzo capitolo della saga che riprende esattamente la storia dove l'avevamo lasciata. Il finale di **Metroid II: Return of Samus** vedeva la cacciatrice essere inseguita da un piccolo **Metroid larvale** in preda a uno strano imprinting; all'inizio di **Super Metroid** vediamo la nostra cacciatrice di taglie incubare la creatura in una capsula e cederla a un laboratorio scientifico. Una volta allontanata, **Samus** trova una strage e **Ridley** intento a rubare la capsula contenente il **Metroid**. **Samus** non riuscirà a fermarlo e così lo inseguirà fino al vecchio pianeta **Zebes** dove scoprirà che i pirati spaziali stanno costruendo una base per poter utilizzare i **Metroid** per i loro scopi terroristici.

Super Metroid elimina tutto ciò che rendeva tedioso il primo e il secondo capitolo, prendendone i suoi aspetti più riusciti, migliorandoli ulteriormente. In questo capitolo **Samus** può finalmente sparare in diagonale, vantando anche una maggiore mobilità sin dall'inizio grazie ai **wall jump** che, se impareremo a utilizzarli come si deve, potranno addirittura rompere le sequenze di gioco e ottenere armi e potenziamenti prima del normale andamento del gioco; non a caso, questo è uno dei giochi più gettonati dagli *speedrunner*, i cui scopi sono completare determinati giochi nel minor tempo possibile. Tornano tutti i power up dei precedenti titoli insieme ad alcuni nuovi, come la **supercinesi**, il **visore a raggi-x**, la **giga-bomba** e altri, che finiranno per diventare degli standard per tutta la serie. Grazie alla cartuccia di 24MB, la più grande mai prodotta prima dell'arrivo di **Donkey Kong Country**, è stato finalmente possibile inserire un'immensa mappa all'interno del gioco in grado di segnalare i luoghi già visitati e quelli ancora da scoprire, decretando così la fine dei giorni in cui giravamo a vuoto per **Brinstar** o ci arrangiavamo con carta e penna. Grazie inoltre

alla potenza del Super Nintendo è stato possibile creare una grafica iper-dettagliata (per l'epoca) che finalmente riusciva davvero a dare quelle sensazioni che il primo titolo sperava di dare, ovvero quel senso di profondità, isolamento, e anche paura, dovuto all'isolamento, alla solitudine e al doversi trovare a che fare con specie aliene di cui non sappiamo niente; il tutto accompagnato da una componente di storytelling che si srotola senza alcun dialogo ma sempre chiara: man mano prendono luogo i momenti salienti della trama, specialmente durante l'avvincente finale del gioco, e da una colonna sonora magistrale resa possibile grazie all'impressionante chip sonoro [S-SMP](#). Per tutti questi motivi **Super Metroid** si annovera fra i migliori giochi mai creati e ancora oggi risulta incredibilmente attuale e intenso, come del resto lo è sempre stato. A oggi ci sono molti metodi per giocare questo gioco: se avete a casa un **Nintendo 3DS** o un **Wii U** potrete trovarlo tranquillamente sull'**E-Shop**, ma se volete un'esperienza più vicina all'originale allora vi converrà comprare uno **SNES Classic Edition** e giocarlo con il suo controller originale.



Pausa e ritorno in grande stile

Dopo il successo di **Super Metroid** nel 1994 era normale aspettarsi un nuovo capitolo della saga in 3D per il **Nintendo 64**, con nuovi controlli e un gameplay ancora più spettacolare del precedente. Tuttavia, **Yoshio Sakamoto**, il creatore, e **Shigeru Miyamoto** si ritrovarono senza alcuna idea per la nuova generazione, specialmente per ciò che riguardava i controlli e la prospettiva del gioco. Proprio per questo motivo non vi fu alcun *Metroid* per questa generazione. la sua unica apparizione su **N64** fu per il divertentissimo **Super Smash Bros.** nel 1999 e poco dopo la sua uscita si riaccese la speranza di rivedere presto la cacciatrice di taglie più famosa di tutta la galassia. I fan dovettero aspettare ancora altri tre anni ma furono premiati con l'uscita di ben due nuovi giochi della saga per due diverse console: il primo fu **Metroid Fusion**, in 2D e sviluppato dalle stesse persone che lavorarono su **Super Metroid** e rilasciato su **Gameboy Advance**. la storia vedeva **Samus Aran** accompagnare una squadra di ricerca sul **pianeta SR388** quando all'improvviso venne attaccata da una specie sconosciuta; mentre stava tornando alla base per ricevere soccorso, il parassita

conosciuto come **X** entrò nel sistema nervoso di **Samus** arrivando alla stazione di ricerca in fin di vita. I **parassiti X**, che nel frattempo si stavano moltiplicando, avevano letteralmente fuso alcune parti della sua armatura sul corpo della protagonista, tanto è vero che i medici dovettero operarla con l'armatura addosso, rimuovendo le parti infette, con Samus in fin di vita; fortunatamente qualcuno trovò una cura, ovvero un siero a base del DNA del **Metroid**, predatore naturale del **parassita X**. Così, **Samus** fu salvata, perdendo buona parte dell'armatura, ma in compenso diventò immune ai **parassiti X**. Un altro prezzo da pagare fu l'averle le stesse debolezze di un **Metroid**, come la forte sensibilità al freddo; adesso si poneva una nuova avventura davanti a lei: recuperare le parti della sua armatura rimosse chirurgicamente e mandarle alla **stazione di ricerca B.S.L.**, luogo da dove ricevette inoltre un preoccupante allarme.

L'altro nuovo titolo, sviluppato da **Retro Studios**, era invece **Metroid Prime**, che avviava pertanto la nuova sottoserie in 3D. Il nuovo titolo per **Gamecube** fu visto all'inizio con molto scetticismo ma con le prime recensioni da parte di critici e fan, il gioco raggiunse presto il successo sperato. Si sentiva nell'aria una sorta di fallimento assicurato: si pensava che potesse succedere alla saga di **Metroid** quanto accaduto con **Castlevania** su **Nintendo 64** ma fortunatamente, avvenne l'esatto contrario. Ogni elemento che rese grande la saga, come appunto le sezioni in morfosfera, l'esplorazione graduale e il forte senso di isolamento, fu rivisitato e rinnovato per un mondo 3D dinamico che funzionava alla perfezione; persino la mappa in 3D era chiara e capire dove si era stati e dove no era semplice come in **Super Metroid**. I controlli non si rifacevano invece asparattutto "pre-dual analog" per **Nintendo 64** come **Goldeneye 007** o **Turok**; il secondo analogico, presente comunque nel controller del **Gamecube** (se è per questo, usato normalmente in altri **FPS** che uscivano sulla console), veniva usato per scegliere una delle quattro armi disponibili ma il gioco offriva un sistema di puntamento di precisione, a discapito dei movimenti e un sistema di mira automatica durante le battaglie più movimentate, compensando in maniera completa l'assenza di questa opzione. Il sequel **Metroid Prime 2: Echoes**, uscito nel 2004, presentava lo stesso schema di controlli ma, così come per il primo titolo, non rappresentò per niente un ostacolo per il successo del gioco. L'avventura, in questo capitolo, veniva letteralmente raddoppiata in quanto a un "light world" si sovrapponeva un "dark world", un po' come accadeva in **The Legend of Zelda: a Link to the Past**, e il gioco prese appunto nuove componenti di gameplay mai viste in precedenza: i controlli furono cambiati e in un certo senso ultimati in **Metroid Prime 3: Corruption** per **Wii** che sfruttavano, ovviamente, il sistema di puntamento proposto coi **Wii-mote**, sposandosi al meglio con un gameplay da **FPS** della saga **Prime**. Più tardi, nel 2009, tutti i tre titoli *Prime* furono rilasciati nella collection **Metroid Prime: Trilogy**, introducendo così i **motion controller** anche nei primi due titoli della sotto-saga.



L'ultimo capitolo e i tempi recenti

Dopo la **trilogia Prime**, acclamata come una delle migliori della scorsa decade, garantire la medesima qualità era una mossa molto ardua, specialmente senza l'aiuto di **Retro Studios** che si concentrava a ridar vita a un altro franchise **Nintendo** smesso in disparte: **Donkey Kong Country**. In una mossa a sorpresa, **Nintendo** decise di allearsi con **Team Ninja**, autori delle acclamatissime serie **Dead or Alive**, **Ninja Gaiden** e **Nioh**, per concentrarsi su un **Metroid** che unisse sia componenti in 2D, sempre molto richiesta dai fan, che elementi in 3D. Ciò che ne venne fuori, nel 2010, fu **Metroid: Other M**, un titolo ibrido con sezioni in 2D ispirate a **Super Metroid** e fasi in 3D che presentano un gameplay dinamico, che ricorda in parte **Ninja Gaiden**, in cui in ogni momento possiamo cambiare la visuale in prima persona (sempre a discapito dei movimenti). Tuttavia, il punto focale era dare a **Samus** una voce e presentare il suo personaggio in una maniera tutta nuova, con dialoghi e monologhi (tal volta forse troppo lunghi). Il gioco ricevette opinioni discordanti da parte di critici e fan ma in fondo il tutto si riduceva a pareri soggettivi: il gioco in sé era buono e non presentava grosse sbavature ma in molti, di fronte a così tante novità, faticarono ad apprezzare il lavoro di **Team Ninja** e così **Metroid: Other M** rimane a oggi un bel gioco ma non imperativo per godere della saga di **Samus**.

La saga rimase dormiente fino al 2016, anno in cui fu rilasciato **Metroid Prime: Federation Force** per **Nintendo 3DS**, uno spin-off che nessuno voleva. All'**E3 2015** il trailer ricevette **25.000 dislike** e solamente 2500 like su **YouTube**; partì persino una petizione su **Change.org** per raccogliere 20.000 consensi per cancellare questo nuovo progetto ma nonostante le 7500 firme in un'ora l'obiettivo non fu mai raggiunto. Il gioco venne rilasciato l'anno successivo e, contrariamente a ciò che si presagiva, il gioco non fu distrutto dalla critica ma semplicemente accettato per quello che era. Fortunatamente, nel 2017, **Nintendo** si è rifatta, lanciando il già citato remake **Metroid: Samus Return** e, all'**E3** dello scorso anno, un teaser trailer in cui fu annunciato che **Metroid Prime 4** è momentaneamente in sviluppo per **Nintendo Switch** (anche se d'allora non abbiamo più ricevuto notizie).

L'esperienza dei fan con la saga ci insegna principalmente una cosa: **Metroid** è uno dei brand più importanti di **Nintendo** ed è proprio per questo motivo che non vediamo uscite frequenti, visto che ogni release, sia per i fan che per la compagnia stessa, deve essere speciale, portando una grande innovazione a livello di gameplay. Basta dare un'occhiata al comparto spin-off della saga per niente numeroso: abbiamo solamente **Metroid Prime: Hunters**, **Metroid Prime Pinball** e **Metroid Prime: Federation Force** e ciò dimostra le intenzioni di **Nintendo** per non far di questa saga una sorta di **Call of Duty** o **Assassin's Creed**; nonostante abbia un fortissimo appeal e grosse potenzialità il brand è intenzionato a mantenere quell'aura di sacro che da sempre l'ha contraddistinta e anche se i fan ogni volta dovranno attendere molto tempo fra un gioco e l'altro almeno si ha la semi-cerchezza che alla consegna verrà rilasciato un grande gioco, che sia un episodio principale o uno spin-off. Incrociamo le dita e aspettiamo pazientemente il prossimo **Metroid Prime 4!**



Spartan

Da pochissimo è arrivato **Spartan** su **Nintendo Switch**, un simpatico platformer sviluppato da **Sinister Cyclops Game Studios**, misconosciuto developer con all'attivo questo solo titolo, uscito anche su **Playstation 4** e **Xbox One**. **Spartan** si presenta come una sfida old school, un gioco piattaforme non lineare per i più allenati e che attinge, probabilmente, da classici come **Mc Kids** o **Alex Kidd**.



Questo è Spartan!

Siamo nell'**antica Grecia**: scompaiono improvvisamente tutte le armi, le armature e l'oro della leggendaria città-stato e appaiono diversi strani portali in tutta la penisola greca; toccherà dunque al re guerriero **Leonida**, figura ormai resa popolarissima dal film **300** (tratto a sua volta dall'omonimo fumetto di **Frank Miller**), andare alla ricerca degli oggetti scomparsi e capire chi sta dietro a questo mistero. L'obiettivo di ogni livello è trovare degli **oggetti nascosti** (normalmente **5**), sparsi per tutta l'area di gioco, che servono per attivare il portale e avanzare nell'overworld; sotto questo punto di vista **Spartan** tenta di rievocare uno stile di platformer non molto popolare, già visto in giochi retrò come **Oscar** o **Mc Kids** (entrambi titoli non entusiasmanti e pieni di difetti), la cui caratteristica principale era la non linearità dei livelli e, appunto, il collezionare degli oggetti per poi uscire dal livello; bisogna dare comunque un po' di credito a questo nuovo titolo in quanto le aree di gioco non sono mai troppo confusionarie e, anche se non c'è una mappa del livello e bisogna spesso fare backtracking, è abbastanza facile capire dove si è stati e dove no, specialmente grazie ai checkpoint ben disposti e di cui l'ultimo attivato è raggiungibile in ogni momento premendo il tasto "X" nel menù di pausa.

I controlli su Nintendo Switch sono abbastanza semplici: rispettivamente, con "B" e "Y" si salta e si attacca e con i dorsali "ZL" e "ZR" ci si difende e si corre; un set di tasti abbastanza semplici ma purtroppo il tutto è rovinato da una sorta di scivolosità nei movimenti che rovina l'esperienza generale poiché non solo molti dei salti devono essere effettuati con precisione ma spesso ci sono anche tanti ostacoli che ci uccideranno in un solo colpo e che, dunque, ci rispediranno al checkpoint. All'inizio gli attacchi e la difesa di **Leonida** ci sembreranno sufficientemente buoni ma, procedendo nel gioco, ci accorgeremo che ci sono degli evidenti sbilanciamenti e che ostacoleranno la nostra esperienza. I colpi di **spada**, come ci aspetteremo, sono corti però i nemici che ci si pongono davanti, all'inizio, sono sempre alla nostra portata e, soprattutto, cadranno con un solo attacco; tuttavia, andando avanti nel gioco, ci si presenteranno sempre nemici sempre più forti, veloci e che ovviamente necessiteranno più di un colpo per cadere giù e qui ci accorgeremo di quanto sia corto il nostro attacco, lento il nostro **Leonida** (nonostante la chiara differenza quando si preme "ZR") e inconsistente il nostro **scudo**. La difesa, così come l'attacco, ci sembrerà funzionare a dovere ma

tantissime volte non funziona mai come ci aspetteremo; lo **scudo** ha due posizioni di difesa (frontale e alta, richiamabile premendo su) ma, per un'esigenza di animazione, quando si richiama la prima posizione (che è quella di default), si attiverà per un millesimo di secondo la seconda posizione; non sembrerebbe un grande difetto ma lo sarà quando, senza capire il perché, lo **scudo** reagirà diversamente a uno stesso colpo che abbiamo parato in precedenza; in poche parole, se non si capisce questo meccanismo, alcune volte lo **scudo** vi difenderà, altre no. Non sono i soli difetti, poiché, talvolta, lo **scudo** potrà risultare inefficace all'occorrenza (e non per i problemi spiegati pocanzi, ma perché, semplicemente, alcuni attacchi saranno "perforanti") e perderemo inevitabilmente dei punti vita; se affronteremo nemici nell'area di gioco che ci porteranno allo stremo perché la difesa è incostante, che correranno come dei dannati e per i quali saranno necessari almeno 5 colpi per mandarli al tappeto, immaginate com'è combattere contro un boss! *In-game* non è possibile recuperare energia ma ci è permesso cambiare la difficoltà durante il gioco accedendo così a dei "**cuoricini stock**" (3 in tutto, come del resto i punti vita) che ci concederanno di recuperare dei punti vita; dunque un metodo per recuperare energia esiste in qualche modo ma ci chiediamo lo stesso perché non far apparire dei cuoricini dai nemici uccisi? Perché una cosa semplice come recuperare energia deve essere un progetto di scienze?

Vi diciamo solamente che dalla seconda sezione del gioco in poi, in media, completavamo un livello in oltre 30 minuti perché sinceramente abbiamo trovato il level design poco curato da come si può evincere dai troppi ostacoli "*one hit kill*" sparsi un po' dappertutto quasi senza logica; abbiamo giocato a tanti bei giochi indie, difficili "al punto giusto", ma questo, nonostante le buone collocazioni dei checkpoint, risulta poco bilanciato. Tutto questo, misto ai tempi di caricamento lunghissimi (di almeno 20 secondi) fra un menù, l'overworld e un livello, assurdi per un gioco 2D come questo, renderanno **Spartan** un gioco infernale, così difficile e astruso da non essere per niente divertente. Tuttavia, non si può dire che il titolo non sia longevo; almeno i **24 livelli**, fra il *trial and error* e i tempi di caricamento, saranno un' "insolita" lunga esperienza.



Un'anima debole

Il gioco presenta una colorata grafica 2D, gli elementi sono distinguibili, ben disegnati e le animazioni molto fluide ma il tutto sembra molto scarno e ricorda quasi uno di quei tanti cloni di **Super Mario Bros** per smartphone; quel che stupisce è che l'intero comparto grafico è stato realizzato con **Unreal Engine 4**, il motore grafico di [Dragon Ball Fighterz](#), [Fortnite](#), [Kholat](#), [Playerunknown's Battlegrounds](#), [Sea of Thieves](#) e il prossimo **Crackdown 3**, che qui dà risultati risibili, degni dei browser game in flash giocabili su www.newgrounds.com, popolarissimi nella scorsa decade. Insomma... ci saremmo aspettati qualcosina in più sul piano grafico. anche se per fortuna tutto gira su **Switch** in maniera stabile e senza bug rilevanti o rallentamenti.

Le **musiche** riescono a richiamare quell'atmosfera e quelle sonorità tipicamente mediterranee tramite scale e strumenti tipici greci, con giusto una qualche sfumatura moderna, un po' come accade in giochi "solari" come quelli della saga di **Shantae**; possiamo almeno dire che la musica lascia almeno una nota positiva in questo gioco un po' disastroso.



Lasciamo perdere

Il gioco, dai video e dai trailer, sembrava essere interessante, curioso, poteva essere una piccola gemma nascosta in mezzo ai tanti titoli indie dell'**E-shop** ma purtroppo non si rivela all'altezza della competizione, soprattutto su **Nintendo Switch** dove ci sono moltissimi **platform 2D** e **3D** indie degni di nota (basti pensare a **Celeste**). Il gioco sembra promettere bene, non ha una cattiva presentazione - insomma, giocare nei panni di **Leonida** è fantastico - ma, al di là delle graziose ambientazioni greche e di una non-linearità più o meno ben implementata, ha decisamente ben poco da offrire; se non fosse per i controlli scivolosi, attacco e difesa inconcludenti, lunghissimi tempi di caricamento e un gameplay alla lunga tedioso (e non piacevolmente difficile come sarebbe stato appropriato) dai troppi ostacoli "one hit kill", potremmo avere un bel titolo. È bene precisare che non è un problema di mera difficoltà: giochi come **I Wanna Be the Guy** risultano ben più ostici, ma

le logiche di **trial and error** sono ben bilanciate e inserite in un level design di tutto rispetto, cosa che non avviene in questo titolo. **Sinister Cyclops Game Studio** ha ancora strada da fare come developer, e questo titolo sarebbe anche meglio collocabile titolo sull'**App Store** di **iOS** o sul **Play Store** di **Google**, sempre a patto di ribilanciarlo.

Ci dispiace veramente dire, poiché amiamo i giochi indie di questo genere, che l'ago della bilancia penda di più verso gli elementi negativi e perciò vi consigliamo, visto anche il non meritevole prezzo di 11.99€ sul **Nintendo E-Shop**, semplicemente di provare qualcos'altro. Un'occasione mancata.

[Super Mario è comunista?](#)

Ah, il buon vecchio **Mario**! Esiste un nome più di questo in grado di richiamare il videogioco? L'adorabile idraulico italiano è apparso in un'infinità di titoli **Nintendo**, per la gioia di milioni e milioni di giocatori con il suo spirito e il suo bel faccione baffuto. Tuttavia, nel tempo, è stata mossa l'ipotesi che **Mario** possa appoggiare strane tendenze politiche, una particolarmente opposta al mondo occidentale dov'è nato; stiamo proprio di quell'ideale tipicamente russo, quello più composto da lavoratori come lui, ovvero il **Comunismo**. Le idee, secondo alcuni, sono molto evidenti ed estraibili specialmente da **Super Mario Bros.**, il titolo di lancio del **NES** che cambiò il *landscape* videoludico. Che dietro quel sorrisone, quegli «yahoo, mamma mia» ci sia un animo rosso fuoco in cerca di rivoluzione? Vi ricordiamo inoltre che questo sito parla di videogiochi, non di politica, e che queste sono in fondo teorie e/o segnali alla quale non è mai stata data una conferma dagli sviluppatori (né, quasi sicuramente, mai l'avranno); perciò prendete questo articolo con la giusta leggerezza, divertitevi e semplicemente immaginiamo il nostro **Mario** mettere una "X" sul simbolo del Partito Comunista del Regno dei Funghi - ci sarà nel suo Universo, no? Diamo uno sguardo a quegli elementi che, diciamo, meritano una seconda occhiata, ma prima torniamo un attimo a scuola!



Comunismo in 3, 2, 1...

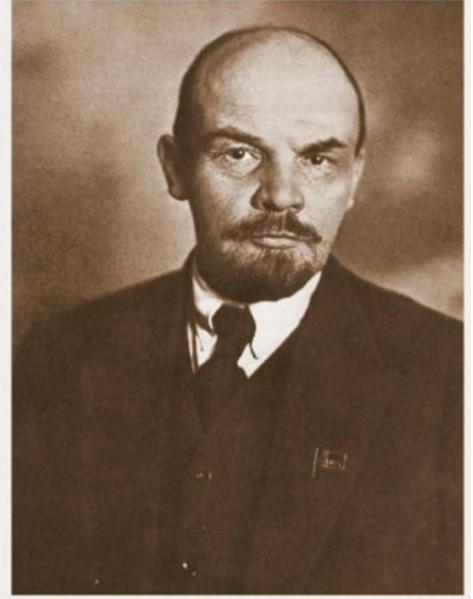
Per capire questi elementi vi daremo velocemente un'infarinatura sul **Comunismo** e la sua storia, senza soffermarci troppo in nessun punto in particolare. Siamo nel bel pieno della **Prima Guerra Mondiale**, nel 1917, e la **Russia**, per far fronte alle spese belliche, decise di battere più moneta del solito; questo causò un'**inflazione** terribile, i **prezzi** del cibo salirono alle stelle (serviva un carretto di soldi solo per comprare un pezzo di pane) e la **classe operaia**, che lavorava in condizioni povere ed era sostenuta da una sanità carente, non vide alcun aumento nel loro salario. Il popolo non era affatto contento e la figura responsabile di tale povertà era solo una: lo **Zar Nicola II**. Fu da queste basi che partì la **Rivoluzione di Febbraio**, evento che portò all'abdicazione della famiglia reale. Si instaurò subito un governo provvisorio ma il popolo era ancora alla ricerca di un volto. Ecco che si fece avanti il **Comunismo**, un ideale, ispirato fra gli altri dalle idee di **Karl Marx**, che vedeva una società senza classi sociali in cui tutti, dai più poveri ai più ricchi, avrebbero beneficiato della ricchezza del paese; fu così che il **Partito Bolscevico**, con un colpo di stato, si insediò nel governo e diventò il nuovo scheletro della **Russia** nella cosiddetta **Rivoluzione d'Ottobre**. Infine, ricordiamo le tre figure chiave della rivoluzione russa: il primo è **Vladimir Lenin** che guidò il partito nella **Rivoluzione d'Ottobre** e tentò di trasformare la **Russia** in uno stato socialista; egli, però, ebbe vita breve alla guida del partito, morendo nel 21 Gennaio 1924 per via di una forma di sifilide che gli causò, in precedenza, ben tre ictus. Durante i suoi ultimi anni, **Lenin** designò **Lev Trotsky** come suo successore, ma il **Generale Iosif Stalin** finì per accaparrarsi il potere tutto per sé, esiliando e facendo eliminare il vero erede della rivoluzione. Per una bella e breve rappresentazione allegorica di queste vicende, leggete **Animal Farm** del buon vecchio **George Orwell**.



trotsky 1879/1940



Stalin 1878/1953



lênin 1870/1924

It's a me, il proletariato! Yahoo!

Torniamo adesso nel coloratissimo Regno dei Funghi; diamo subito un'occhiata e vediamo quali miceti dominano la scena. È possibile notare, se diamo uno sguardo attento a tutti gli *sprite* del primo gioco, che il **rosso** domina particolarmente il design ed è, se non altro, il colore che da sempre ha contraddistinto **Mario**. Inutile dire che è lo stesso colore associato al pensiero comunista (il partito rosso, i rossi, le armate rosse, le brigate rosse, la stessa bandiera dell'Unione Sovietica era rossa) ma la storia ci dice che il caro idraulico italiano è rosso per contrastare il cielo azzurro del regno dei funghi; una storia credibile se solo non fosse che **il rosso non è davvero opposto al blu**. Nel disco dei colori primari e secondari (più precisamente conosciuto come **disco di Itten**) si può notare che è il vero opposto di quest'ultimo è l'**arancione**, uno di quelli che nella palette di colori del **NES** ha un sacco sfumature, addirittura più del **rosso**. Uno dei simboli più presenti nella saga è il **Super Fungo**, che presenta un cappello rosso con dei puntini bianchi; il suo corrispettivo reale è l'**Amanita Muscaria**, fungo velenoso che, al di là del provocare allucinazioni, si trova specificatamente in **Siberia**, la parte est della **Madre Russia**. Le ipotesi si fanno sempre più forti specialmente quando **Mario** prende il **Fiore del Fuoco**; i tipici colori dell'idraulico, il **rosso** e il **blu** (o **marrone** nel primo gioco), muteranno in **rosso** e **bianco**, i colori della bandiera del **Partito Bolscevico** di **Lenin**. Una strana scelta di colori, ma le ipotesi non si fermano qua.

Il **cappello di Mario** sembrerebbe abbastanza innocente se non fosse per la strana somiglianza con quello indossato spesso da **Stalin**; entrambi hanno un design molto simile, la visiera più o meno della stessa lunghezza e un emblema circolare al centro. Ogni buon Compagno, inoltre, vi dirà che un bel baffo è praticamente "parte dell'uniforme"; cos'altro contraddistingue il bel faccione del mangia-spaghetti? Lo scopettino sotto il nasone **Mario** sembra proprio strappato dalla faccia di **Stalin**! E se tutto questo ancora non vi convince: ricordate i suoi lavori? In **Donkey Kong** e **Wrecking Crew** era un carpentiere e con **Mario Bros** diventa ufficialmente idraulico, entrambi lavori che coinvolgono **lavoro manuale**, mestieri che compongono la **classe operaia** designata nella **rivoluzione proletaria**.



Mario il liberatore

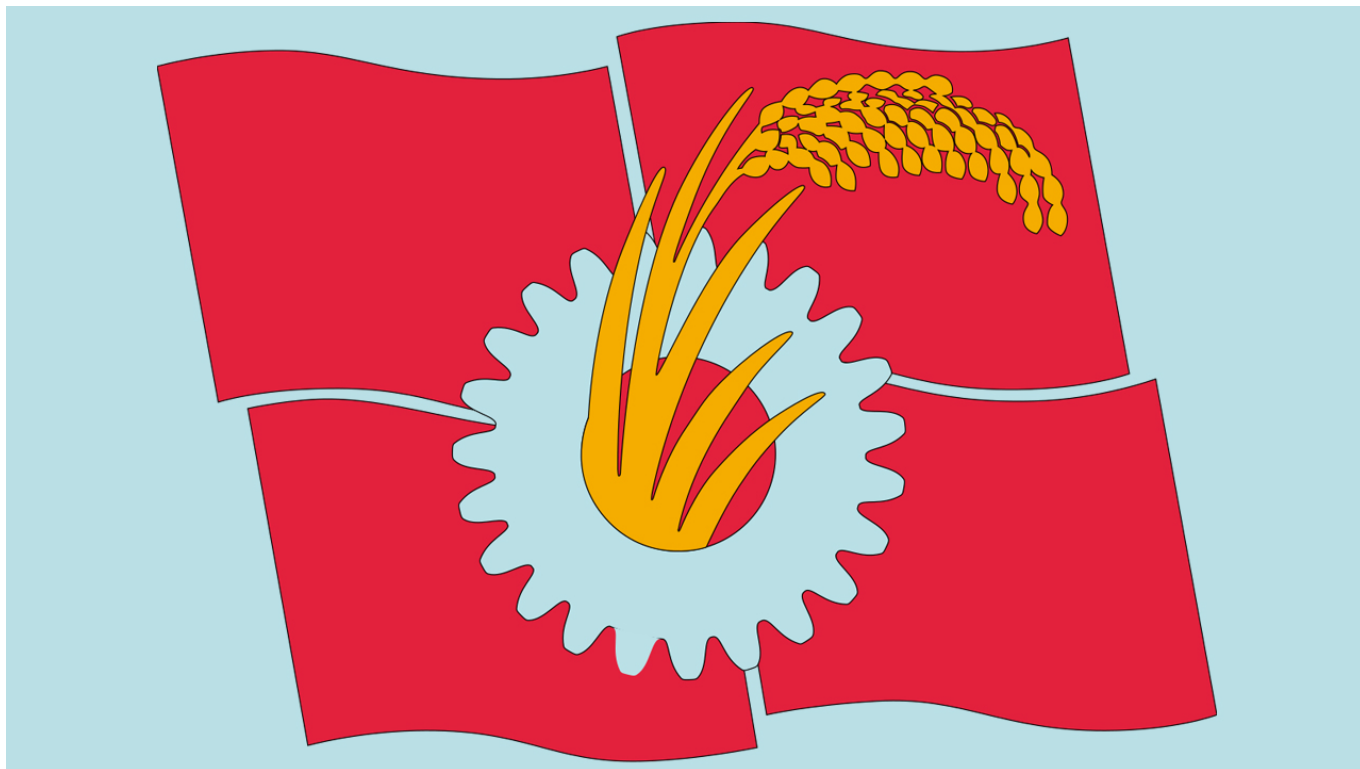
E ora entriamo un po' di più nel simbolismo della saga. Prima di prendere in esame le storie che coinvolgono in prima persona l'icona **Nintendo**, diamo uno sguardo alla sua nemesi: **Wario** potrebbe rappresentare, in un certo senso, l'idea stessa del capitalismo. L'antagonista di Mario è caratterizzato da una grossissima stazza e una spiccatissima avidità; tutti i suoi giochi si concentrano sul **collezionare tesori** e **accumulare ricchezza** (che permettono addirittura in alcuni giochi di ottenere un finale migliore), tipico comportamento di un avido capitalista senza scrupoli.

Tornando alla saga principale, al termine di ogni livello del primo titolo **Mario** abbassa una bandiera nemica per alzarne una sua in un fortino. La prima somiglia (visto che stiamo parlando di un gioco 8-bit) a un **simbolo di pace** verde su uno sfondo bianco mentre quella sua è una più chiara **stella rossa a cinque punte**. Questa, nell'iconografia comunista, è uno dei simboli più usati insieme alla "**falce e martello**", rappresenta proprio la mano del lavoratore (cinque le punte, cinque le dita) ed è il simbolo dell'armata rossa, la stessa che prese il potere durante la **Rivoluzione di Ottobre**; dunque ricordate ancora l'obiettivo di **Super Mario Bros.**? Rovesciare il tiranno **Bowser**, come nella **Rivoluzione di Febbraio**, ribellarsi alla dittatura che porta scompiglio nel **Regno dei Funghi** e farlo tramite l'esercito rosso. Inoltre, come ribadito da **Mao Zedong** nei **Discorsi alla conferenza di Yanan sulla letteratura e l'arte** (dai, infiliamo anche lui nel mix): «**non potrà esistere un amore universale finché la società sarà divisa in classi**». Perciò, abbasso la (bandiera della) pace e viva il popolo!



Seriamente?

Quello di cui abbiamo parlato è ovviamente bizzarro, vi stiamo forse facendo credere che **Nintendo** abbia stretto strani accordi con l'ex **Unione Sovietica**; ci sentiamo di asserire che **Mario non è comunista** e che molti elementi sono delle divertenti coincidenze. Ricordiamoci che lo scopo del gioco è, sì, rovesciare **Bowser** ma è anche, e soprattutto, salvare la **Principessa Peach** per instaurare la sua più mite ed equa monarchia. Inoltre, quello che sembrerebbe un **simbolo di pace** al termine di un livello è in realtà un teschio; se fosse stato tale allora ci sarebbe stato qualche spazietto vuoto in più nella parte bassa dell'icona. Le tante coincidenze, specialmente nel primo gioco, ci hanno fatto pensare che **Mario**, vista anche la sua estrazione sociale, potesse essere **comunista** ma il gioco (come è giusto che sia) non fa alcuna propaganda politica e in fondo la storia parla semplicemente di un idraulico innamorato alla ricerca della sua amata principessa. Tuttavia c'è ancora un ultimo elemento di cui dobbiamo ancora parlare ma che non ha nulla a che vedere con **Mario**, bensì col **Giappone**. Il **Partito Comunista Giapponese**, dopo gli anni 50, ha avuto una buona influenza nella società giapponese e il suo periodo più prolifico è stato proprio negli anni '80, esattamente gli anni in cui **Super Mario Bros.** venne sviluppato; durante le elezioni di quel periodo il partito prese il **10%**, che corrispondono a ben **5 milioni** di voti, perciò può esistere dunque la possibilità che una o più persone coinvolte nello sviluppo del gioco possano aver fatto trapelare in qualche modo le loro idee politiche. A ogni modo queste rimarranno sempre delle supposizioni e dubitiamo che **Nintendo** possa, un giorno, confermare o meno tutte queste teorie del web. E poi, alla fine della fiera, dove **Mario** metta la "X" durante le elezioni è solamente affar suo!



Bandiera del Partito Comunista Giapponese

Super Mario History

Alla ricerca di un'identità

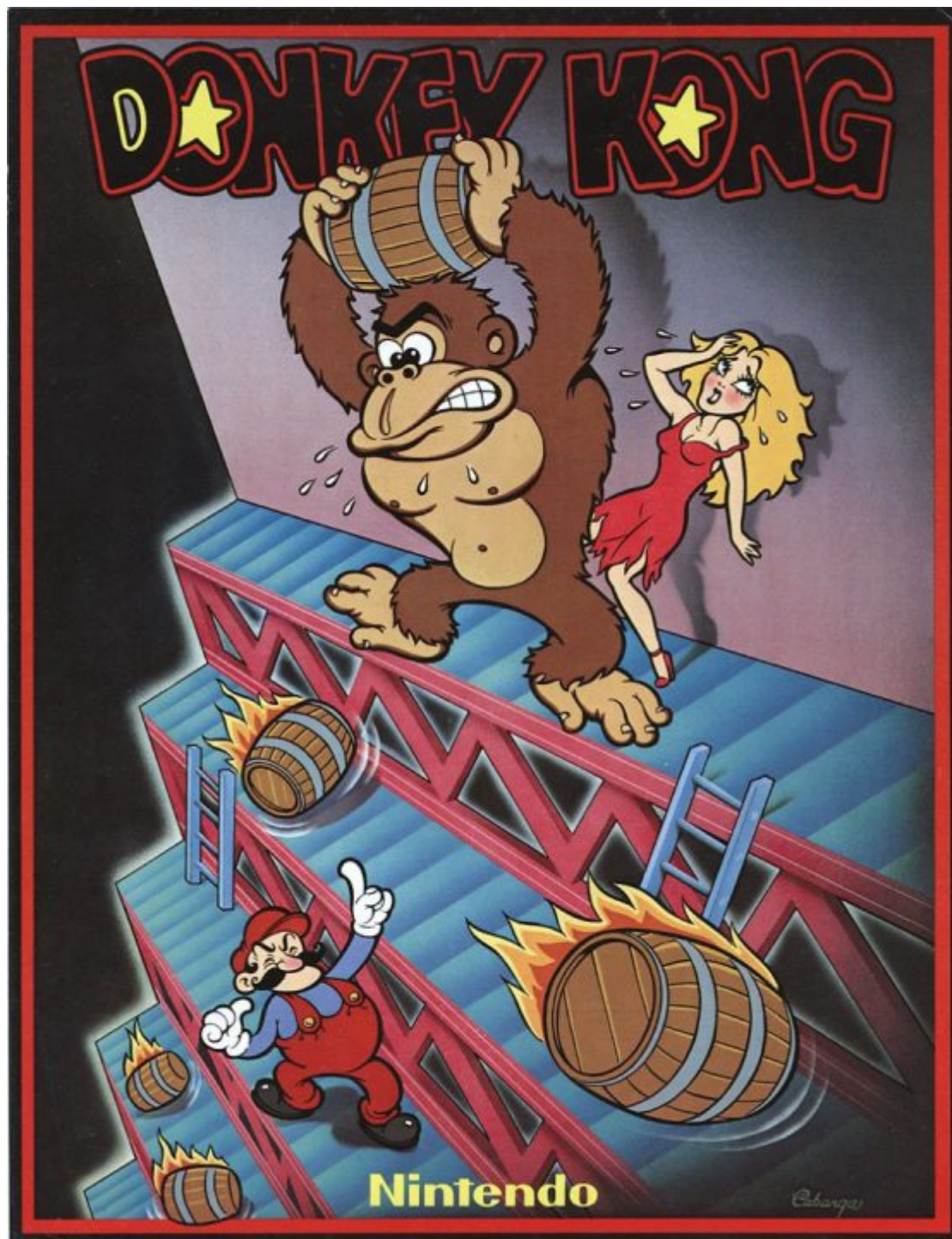
La **Nintendo** non è sempre stata la compagnia che conosciamo oggi. Questo, ormai, colosso industriale ha le sue lontane origini nel 1889 quando la compagnia produceva principalmente carte del popolare gioco giapponese "hanafuda" o "carte fiorite" come tal volta tradotto. Dal 1956 la **Nintendo**, passata di diritto a **Hiroshi Yamauchi** nipote del fondatore **Fusajiro Yamauchi**, si dedicò alla produzione di molte altre cose oltre alle popolari carte da gioco come ad esempio giocattoli, una linea di taxi chiamata *daiya*, una stazione TV, una catena di *love hotel* e persino riso istantaneo. Tutte queste iniziative fallirono e dopo le olimpiadi di Tokio del 1964 le azioni di **Nintendo** raggiunsero il loro minimo, toccando le 60¥ ad azione. In questo clima scoraggiante **Nintendo** decise di investire nel crescente mercato dell'elettronica, ponendo la prima pietra sulla quale la compagnia costruì la sua odierna reputazione. Nel 1974 **Nintendo** si assicurò la distribuzione della prima console casalinga del mondo in Giappone, il **Magnavox Odissey**, ma fu solo nel 1977 che la grande N lanciò nel mercato la loro prima serie di hardware proprietari, le *built-in game* console **Color TV-Game**. Le cose per **Nintendo** sembravano cominciare a girare per il verso giusto, specialmente dopo il lancio dei **Game & Watch** che divennero popolarissimi in Giappone, ma un esserino rotondo e giallo che risponde al nome di **Pac Man** impazzava per le sale giochi stracciando ogni forma di record finora posta da giochi come **Space Invaders** e **Galaxian**. **Nintendo**, già nel 1979, aveva già lanciato nelle sale giochi **Radar Scope**, un gioco che ebbe un discreto successo ma fallì ad impressionare gran parte dei giocatori. **Yamauchi**, visti anche i migliaia di cabinati invenduti nei magazzini, decise di richiamare tutti i cabinati di **Radar Scope** e di costruire un nuovo gioco basato su quel hardware.



L'uomo qualunque alla riscossa

Inizialmente l'idea era quella di ottenere una licenza per creare un gioco sul famoso fumetto **Popeye**, ovvero **Braccio di Ferro**, ma **Nintendo** non riuscì ad ottenere i diritti. Il concetto base del fumetto però rimase: una donzella indifesa nelle mani di un "bruto" da salvare. Il celebre **Shigeru Miyamoto**, che si mise in prima linea per cambiare l'hardware di **Laserscope**, cominciò a disegnare dei personaggi originali. Il ruolo del protagonista, o meglio del personaggio controllato, fu affidato ad un baffuto carpentiere con una blusa blu e un cappello rosso; il ruolo dell'antagonista, che diede il nome al gioco, venne affidato ad un gigantesco gorilla molto simile a **King Kong** che, non a caso, rapiva una delicata fanciulla. Questi personaggi finirono nell'ormai leggendario classico arcade **Donkey Kong** del 1981, un gioco destinato a diventare un pilastro fondamentale del gaming di

sempre. Nonostante i giocatori all'inizio storsero il naso una volta visto il bizzarro nome di questo nuovo gioco (**Donkey Kong** significa letteralmente "asino scimmia", un errore di dizione dovuta all'intenzione di **Miyamoto** di creare qualcosa come "Scimmia Scema") **Donkey Kong** diventò in poco tempo uno di quei giochi in cui si formava la fila solo per giocarci. Il personaggio principale, all'epoca solo **Jumpman**, era un newyorkese qualunque ma, grazie anche alla distribuzione di nuovo materiale promozionale, il nome del personaggio principale fu finalmente definito: **Mario**, un nome proprio di una persona qualunque con la quale potersi identificare. La scelta del nome "Mario" fu una storia curiosa; **Nintendo** era indietro con l'affitto del loro stabilimento negli Stati Uniti ed un tale **Mario Segale**, proprietario dello stabilimento, ebbe un'infuocata discussione con **Minoru Arakawa**, primo presidente e fondatore della **Nintendo of America**, a proposito dei ritardi coi pagamenti. Dopo che il signor Segale lasciò l'edificio i dipendenti furono consono a chiamare il loro personaggio, in nord America, **Mario**. **Miyamoto** ricorda, durante le prime fasi dello sviluppo di **Donkey Kong**, che **Mario** non aveva ancora un tasto per saltare e che il gioco, dovendo evitare i barili lanciati da **Donkey Kong** soltanto arrampicandosi per le scale nello stage, risultava troppo difficile; così il geniale **Miyamoto** si pose la semplice domanda: "se mi arriva addosso un barile, rotolando, a tutta velocità, che faccio"? Fu così che il salto non solo diventò la mossa che distinse **Mario** per tutti i giochi a venire ma gettò anche le basi per il genere che diventerà il **platform**. Il sequel **Donkey Kong JR.**, più o meno simile al precedente **Donkey Kong**, confermò e cementò il nome del personaggio in **Mario** ed inoltre fu il primo ed unico gioco in cui **Mario** ricorse come antagonista. Le strade di **Donkey Kong** e **Mario** si separarono; il gorilla fu affiancato ad un poco rilevante giardiniere per l'uscita del discreto **Donkey Kong 3**, tale **Stanley**, mentre a **Mario** gli venne dato un fratello: **Luigi**. I due fratelli, impegnati nel settore dell'idraulica, fecero la loro prima comparsa nel gioco del 1983 "**Mario Bros**" un gioco in cui lo scopo del gioco era quello di collaborare, ma anche competere, nel far fuori le tante creature che intasavano le tubature della città di New York. Questo gioco, se pur non portava grandissime innovazioni, era molto divertente e, oltre a **Luigi**, furono introdotti molti elementi che diventeranno parte del canone della serie come le tubature verdi, i blocchi **POW** e le tartarughe che diventeranno poi **Koopa**.



Super Mario alla conquista del mondo

In Giappone, nel 1983, **Nintendo** aveva già lanciato il **Famicom** che, dopo un inizio un po' turbolento, divenne la console più venduta del 1984. In Giappone il mercato delle console era florido ma in nord America le cose andavano diversamente. La famosa crisi dei videogiochi del 1983, e che portò alla chiusura l'originale **Atari Inc.**, era fortemente sentita: un mercato inondato da console poco diverse fra loro e poco interessanti, inflazione rampante dei videogiochi dovuta anche all'assenza di misure di controllo sulla produzione (chiunque era libero di produrre un videogioco ed immetterlo nel mercato) e la sempre più presente competizione da parte dei primi computer casalinghi. Queste furono le cause della ormai documentatissima crisi. I computer casalinghi avevano la fetta più grossa di ciò che era rimasto del mercato dei videogiochi poichè i genitori erano più disposti a comprare dei computer ai loro figli per poter sia giocare che poterlo usare per i

compiti o per qualcosa di produttivo. Persone come **Jack Tramiel**, fondatore della **Commodore**, erano fiduciosi e sicuri che il futuro dei videogiochi risiedesse nei computer. Il lancio di una console, in uno scenario come questo, poteva essere letale per **Nintendo**; i passi da intraprendere dovevano essere programmati nel minimo dettaglio. La console presentata al **Consumers Electronic Show** del 1984 come **Nintendo Advanced Videogame System** era molto diversa dal **Famicom** ma anche molto diversa alla versione definitiva del **Nintendo Entertainment System**. Questa console, vista la presa dei computer in Nord America, aveva persino una tastiera ed un lettore per le cassette a nastro, usatissime nei primi home computer. Vista la negativa ricezione del pubblico al **CES 1984** **Nintendo** non ci mise molto a cambiare il design di quella console e decise anche che per il lancio della loro console in nord America questa doveva avere dei titoli fortissimi e rilevanti. Un gioco di avventura ed esplorazione, che poi divenne **The Legend of Zelda**, e un gioco più veloce ed atletico entrarono in sviluppo più o meno nello stesso tempo. Il team di sviluppo dietro al primo **Super Mario Bros** definì il gioco in ogni dettaglio: il gioco doveva essere intuitivo, semplice, stimolante e visibilmente incredibile. Dopo un lancio di prova nello stato di New York con i giochi della linea **black box** (ovvero quei giochi le cui scatole riportavano la grafica del gioco confezionato) il **NES** fu lanciato in tutto il mondo con **Super Mario Bros** in bundle. Fu in quel momento che **Mario** divenne sinonimo di videogioco; quel gioco non solo incorporava tutto quello che i giochi erano stati finora ma portava novità mai viste prima. In aggiunta alla grafica all'epoca eccezionale, bella quasi quanto un gioco per sala giochi, **Super Mario Bros** introdusse il **sidescrolling**: il livello andava avanti con **Mario** e quei livelli risultavano, per i tempi, lunghissimi. C'era chi addirittura pensava che finito il primo livello il gioco fosse finito ma invece, a loro sorpresa, **Mario** finiva nel sottosuolo del neo-introdotta **regno dei funghi**, mostrando un lato completamente diverso dal primo livello luminoso e colorato. Ed ancora, proseguendo in questo nuovo mondo virtuale, i giocatori finivano nel primo castello dove potevano affrontare **Bowser**, probabilmente il primo vero **boss** dei videogiochi, ma una volta sconfitto l'avventura proseguiva poiché *"la principessa si trovava in un altro castello"*. La longevità di quel gioco spinse i giocatori ad esplorare i più profondi meandri del gioco, scoprendo **aree bonus**, **aree teletrasporti** e trucchetti per superare le parti più difficili. Il gioco stupì tanto nella maestosità quanto nella semplicità; **Mario**, anche nella sua forma base, poteva affrontare qualsiasi nemico del gioco, bastava solamente saltare addosso ai nemici oppure agilmente evitare le situazioni più complesse. Il sistema di *power up*, rappresentati dagli iconici **Super Fungo**, **I Fiori del Fuoco** e la **Super Stella**, permetteva un potenziamento graduale concedendo a Mario dei colpi in più e delle abilità aggiuntive senza che il gioco si facilitasse più di tanto, la difficoltà era perfetta ed adatta a tutti; persino alcuni genitori di bambini che avevano ricevuto il **NES** per qualche occasione giocavano di tanto in tanto al videogioco coloratissimo regalato ai loro figli. In fondo il successo del **NES** risiedeva nel fatto che fosse venduto come una sorta di *HI-FI*; il fronte della console leggeva **"entertainment system"**, non era un *"videogioco"* come un **Atari 2600** si presentava, il **NES** all'interno della casa aveva la stessa importanza di un videoregistratore o di un (primitivo) lettore CD ad alta fedeltà. Parlando di CD, che dire della musica? Il motivetto creato da **Koji Kondo** finì per diventare uno dei pezzi più famosi del mondo; il pezzo è così famoso da essere conosciuto persino da persone che non hanno mai giocato a **Super Mario Bros**. Band famose, orchestre, un buon 80% dei musicisti del mondo hanno suonato il tema di **Super Mario Bros** almeno una volta.

Una scelta necessaria

Super Mario Bros rivoluzionò decisamente il mondo dei videogiochi. Negli anni successivi al 1985, ci furono i primi tentativi di imitazione. Uno fra i tanti, ad esempio, fu **Alex Kidd in Miracle World**,

gioco del **Sega Master System** del 1986. Questo fu un titolo validissimo: fu uno dei primi giochi ad avere uno *scrolling* verticale e graficamente era migliore di **Super Mario Bros** grazie alla vasta *palette* di colori del sistema. **Alex Kidd** però non fu semplicemente all'altezza del suo rivale; i suoi controlli erano scivolosi, il carisma del protagonista era nullo in confronto a quello del suo rivale e gli sviluppatori, dopo più di un anno dall'uscita di **Super Mario Bros** sul mercato, presero l'orrenda decisione di invertire i controlli nel similissimo controller del **Master System**. Tentativo di plagio invece fu **The Great Giana Sisters**, gioco che non solo storpiava il titolo del più famoso gioco per **NES** ma ne copiava il gameplay e l'aspetto in generale. **Nintendo** prese provvedimenti contro gli sviluppatori e il gioco fu ritirato dal mercato poco dopo la sua uscita. Il mondo chiedeva a gran voce un sequel, un sequel che Nintendo, già nel 1986, aveva già prodotto in quattro mesi per l'*add-on Famicom Disk system*. **Super Mario Bros 2**, al di là di qualche nuovo più curato dettaglio grafico, era semi identico all'originale anche se nuovi elementi furono introdotti rispetto al primo titolo: la possibilità di poter scegliere sia **Mario** che **Luigi** nella schermata del titolo, abilità diverse per ciascuno dei personaggi, un fungo velenoso, il vento che in alcuni livelli influenzava i salti, *warp zone* fittizie che rispedivano il giocatore indietro nel gioco, etc... **Howard Phillips**, un dipendente **Nintendo** che testava i nuovi giochi che arrivavano dal Giappone, giocando all'originale **Super Mario Bros 2** provò un forte senso di frustrazione e non si divertì affatto. **Nintendo** decise di rimandare momentaneamente il rilascio e trovare un modo per rilasciare un nuovo titolo della saga di **Mario** che fosse diverso ma allo stesso tempo che restituisse le stesse sensazioni ottenute con il primo titolo. La decisione era quella di *re-mappare* un titolo diverso con i personaggi dell'universo di **Mario**, ma quale? Un titolo Giapponese di nome **Yume Kojima: Doki Doki Panic** fu prodotto dalla **Nintendo** per una expo della **Fuji-TV**; questo titolo, un validissimo platformer, aveva un nuovo motore grafico dotato di *scrolling* verticale e delle meccaniche, se pur diverse da **Super Mario Bros**, che potevano adattarsi perfettamente a **Mario** e compagni. Il **Super Mario Bros 2** che arrivò in occidente nel 1988 era totalmente diverso dal primo titolo ma divertente quanto tanto il primo. Era possibile scegliere ben quattro personaggi all'inizio di ogni livello, ovviamente tutti relativi all'universo della saga (**Mario**, **Luigi**, **Toad** e la principessa **Peach**), non si saltava più addosso ai **Goomba** e **Koopa** (che non erano presenti nel gioco) ma si raccoglievano degli ortaggi per terra da poter scaraventare contro i nemici, via i tubi verdi, via i blocchi da colpire con la testa e via la bandierina a fine livello. **Super Mario Bros 2** era un gioco del tutto diverso dal primo capitolo eppure restituiva perfettamente quelle stesse sensazioni avute giocando col primo gioco; i fan accolsero il gioco più che positivamente il nuovo titolo e durante il natale del 1988 fu uno degli oggetti più difficili da trovare in commercio. **Super Mario Bros 2**, così come **Zelda II: the Adventure of Link** o **Castlevania 2: Simon's quest**, godette di ottima luce proprio perché presentò un qualcosa che scuotesse la formula classica, proponesse qualcosa di nuovo senza stravolgere l'interesse del gioco e restituisse le stesse sensazioni del primo titolo. Con l'avvento di internet i fan rigettarono i loro pareri positivi verso **Super Mario Bros 2** condannando il fatto di non aver ricevuto il vero sequel del primo titolo e di essere stati, in un certo senso, presi in giro; la verità è stata scomoda ma fu una decisione necessaria. il vero **Super Mario Bros 2**, sarebbe probabilmente passato inosservato per la troppa similarità col primo titolo e la difficoltà aumentata avrebbe solamente fatto infuriare i giocatori più casuali. In uno scenario in cui il mercato dei videogiochi era in continua evoluzione un titolo ancorato al passato non avrebbe fatto una bella figura. Non dimentichiamoci che diverse figure chiave del titolo originale lavorarono per **Doki Doki Panic**, principalmente **Kensuke Tanabe**, **Koji Kondo** ma soprattutto **Shigeru Miyamoto** che supervisionò tutto il progetto dall'inizio. Il gioco, anche se in precedenza fu concepito con altri personaggi, era veramente come se fosse destinato a diventare un titolo della saga di **Mario** tanto da essere tornato in Giappone nel 1992 come **Super Mario USA** riscuotendo ancora molto successo.



Parte della cultura popolare

Insieme a **Mario**, nel **Nes**, c'erano migliaia di **platformer** uno più bello dell'altro. Lo scenario era più florido che mai e in un clima in cui il **platformer** era il genere più in voga e **Mario** famoso quanto i **Beatles** lo furono per la musica pop un terzo **Super Mario Bros** sarebbe stato il top del top. Prima del suo terzo capitolo su **NES** l'idraulico più famoso al mondo fece un'apparizione sulla nuova console portatile di casa Nintendo che rivoluzionò il mercato dei videogiochi portatili: il **Gameboy**. Quello che ne venì fuori fu **Super Mario Land**, il primo gioco della nuova console portatile e il primo gioco della saga a non essere sviluppato da **Shigeru Miyamoto** ma bensì da **Gunpei Yokoi**, ideatore della console stessa. Fu un titolo molto diverso dalle incarnazioni sulle console casalinghe ma, come già dimostrato in passato, **Mario** fu capace di vendere perfettamente il sistema anche se poi **Super Mario Land** fu scartato come gioco in bundle in favore di **Tetris** che, in seguito, scrisse un'altra storia. **Super Mario Bros 3** invece debutto in anteprima in pompa magna

sul grande schermo, come parte integrante del film del 1989 *"The Wizard"*, arrivato in Italia come *"Il piccolo grande mago dei videogames"*, in cui venne proposto come l'ultima prova per il maghetto dei videogiochi. Quel film dimostrò come i videogiochi non solo fossero parte integrante della cultura popolare di quei anni ma anche di come la figura di **Mario** era in grado di attirare l'attenzione di tutti. In quegli anni a **Mario** erano state dedicate ben due serie TV di cartoni animati (senza contare che più in là ne uscì una terza), c'erano dei cereali per la prima colazione a tema, sacchi a pelo, cestini per il pranzo, sorprese negli Happy Meal di Mc Donald's... **Mario** era semplicemente un fenomeno inarrestabile. *Super Mario Bros 3*, ancora una volta, riscrisse la storia non solo per le vendite ma per aver rinnovato un genere che era già al suo picco: scrolling in ogni direzione, mondi a tema tutti diversi, un'infinità di livelli, nuovi *power up*, segreti sia nei livelli che nelle mappe dell'*overworld*, canzoni memorabili... *Super Mario Bros 3* è ancora oggi ritenuto da molti il più bel *platformer* mai realizzato, un gioco vicino alla perfezione e che ha posto le basi per tutti i *platformer* a venire.



Un rivale all'orizzonte

In un clima del genere sembrava andare tutto per il verso giusto ma un rivale si stava per fare avanti e sembrava più agguerrito che mai. Nel 1989 **Sega** lanciò nel mercato la sua nuova console a 16 bit, il **Sega Mega Drive** o **Genesis** in nord America, che offriva una grafica più dettagliata, un sonoro superiore e una qualità generale paragonabile ai loro giochi arcade. La strada intrapresa da **Sega**, all'inizio, era proprio quella di portare la sala giochi a casa dei giocatori ma la loro stessa console non era potente quanto i loro sistemi arcade in costante evoluzione; inoltre giochi come appunto

Super Mario Bros 3 rendevano ancora rilevante una console la cui tecnologia doveva essere, nel 1990, obsoleta e **Sega**, nonostante avesse la tecnologia dalla sua parte, non riusciva nemmeno a scalfire quella che era la concorrenza **Nintendo**. Nintendo era un colosso inarrestabile ma nel 1991 **Nintendo** dovette rivedere la sua strategia. **Sega** notò che i giocatori cresciuti col **NES** erano cresciuti, andavano al liceo e probabilmente avevano bisogno di un qualcosa di più adulto. In quei anni **Sega** colpiva duramente **Nintendo** con slogan come "*Genesis does what nintendon't*" e "*Welcome to the next level*", riuscì a coinvolgere personalità dello sport e dello spettacolo per la promozione della loro nuova console ma fu con l'uscita di **Sonic the Hedgehog**, una nuova proprietà intellettuale, che **Sega** diede finalmente un duro colpo a **Nintendo**. Il **Mega Drive/Genesis** in bundle con **Sonic the Hedgehog** mise in crisi per la prima volta **Nintendo** dopo una sicura stretta sul mercato delle console. **Super Mario World**, in bundle con il neonato **Super Nintendo**, rispose in tutto tono alla nuova mascotte **Sega** e alla sua spietata campagna pubblicitaria. **Super Mario World** triplicò decisamente i contenuti del precedente **Super Mario Bros 3**: *l'overworld* era decisamente più vasto, migliaia di livelli tutti rivisitabili, livelli segreti, migliaia di nuovi nemici e boss sempre diversi, l'aggiunta del nuovissimo compagno **Yoshi** il cui arrivo era voluto da **Miyamoto** sin dal primo gioco, una nuovissima veste grafica a 16 bit e un vero sonoro digitale ai passi con le sintesi digitali dell'epoca. **Super Mario World** e il suo sistema sembravano eclissare il **Sega Mega Drive/Genesis** sotto ogni aspetto ma il tardo arrivo sul mercato (ben 2 anni dopo la concorrenza, dunque nel 1991) portò il **Super Nintendo** a costare di più della concorrenza che nel frattempo poté permettersi un *price drop* con una *killer app* a tutti gli effetti. Con gli anni 90 arrivò una cultura sempre più ribelle e "l'antieroe" diventava sempre più di moda. In un periodo del genere **Mario**, un onesto idraulico innamorato della sua principessa, sembrava essere meno rilevante di **Sonic**, personaggio sbarazzino, con un carattere frizzante e tutto sommato più "figo". Fu decisamente un duro colpo per **Nintendo** ma questi non gettarono la spugna così facilmente. In questo periodo più o meno difficile diedero a **Mario** nuovi scenari e nuove possibilità con la quale sfondare. Il 1992 vide la nascita di **Super Mario Kart**, il primo gioco dell'omonima saga che rivoluzionò il genere del kart racing. **Super Mario Kart** fu un grande successo ed è un gioco che, ancora oggi, regala momenti e sessioni di multiplayer indimenticabili. E ancora, sempre nel '92, uscì il curiosissimo **Mario Paint**, un gioco che era più un programma di editing artistico (con tanto di mouse e tavolozza) pensato per i più piccoli con la quale era possibile disegnare, colorare, comporre musica e fare semplici animazioni. Alcuni creatori Youtube, come ad esempio il famoso **James Rolfe** che ha dato vita al popolarissimo personaggio **Angry Videogame Nerd**, hanno citato **Mario Paint** come la loro prima esperienza con un software di editing, software che poi li spinse verso orizzonti più vasti. Poi nel 1993 uscì **Super Mario All Stars**, una collezione contenente i primi tre giochi con una grafica rinnovata e un sonoro modernizzato. I giocatori ebbero finalmente l'occasione di giocare inoltre con la versione giapponese di **Super Mario Bros 2**, rinominata **Super Mario Bros: the Lost Levels**, che non arrivò in occidente nel 1986. Dal 1993 **Sega** cominciò a prendere delle batoste per via dei fallimentari **Sega CD/Mega CD** e **Mega32X/32X** che, anche se promettevano grafiche e capacità di dati maggiori, sottolineavano la loro arretratezza rispetto al **Super Nintendo** che nel frattempo riguadagnava terreno grazie anche ad altri giochi come **Starfox**, **Super Metroid** e **Final Fantasy III (VI)**. In questo scenario **Mario** torna in campo con due curiosissimi titoli che poi finirono per diventare nuove saghe distaccate dal canone principale. Il primo, presentato come il sequel di **Super Mario World**, fu **Super Mario World 2: Yoshi's Island**. Questo splendido *platformer* ha ben poco a che vedere col capitolo precedente citato nel titolo in quanto al centro dell'attenzione c'è l'amico **Yoshi** che accompagna **Baby Mario** in giro per la sua isola alla ricerca del fratellino **Baby Luigi**. Il dinosauro verde ha più o meno le stesse abilità che aveva nel gioco precedente ma adesso ha la possibilità di espellere delle uova che poi può usare come proiettili contro i nemici più duri e di librarsi in aria per un periodo di tempo limitato. Il level design è uno dei più belli mai realizzati ed è ciò che ha posto **Yoshi's Island** fra i più acclamati *platformers* di sempre. Il secondo titolo fu invece una collaborazione con la **Squaresoft** che culminò con **Super Mario RPG**, un fantastico gioco di ruolo che vide **Mario** in uno scenario ben

terza dimensione e il risultato fu sbalorditivo. La potenza del **Nintendo 64** offriva una grafica eccezionale, **Mario** e la grafica 3D si sposavano perfettamente insieme ma ciò che contraddistinse il gioco fu la grandezza, la varietà dei mondi ma soprattutto i fluidissimi ed intuitivissimi controlli. Non c'erano più livelli con un inizio ed una fine come nei titoli precedenti ma mondi aperti con missioni da svolgere. Il gioco vero e proprio non sarebbe finito con la disfatta di **Bowser** come tutti gli altri, il vero scopo era raccogliere tutte le 120 **super stelle** sparse per i mondi raggiungibili dal castello della principessa **Peach** cui faceva da *hub*. La nuova avventura di **Mario** non era più tanto un viaggio ma più una missione da portare a termine. Il termine di paragone iniziale fu ovviamente la neonata stella di **Crash Bandicoot**, il nuovo *platformer* che impazziva sulla nuova console **Sony**. Per quanto **Crash Bandicoot** fosse un ottimo gioco, la nuova mascotte **Sony** non era libera quanto **Mario** in quanto i suoi livelli erano sì in 3D ma lineari. I controlli erano decisamente all'altezza del suo rivale Nintendo ma in quanto innovazione **Crash Bandicoot** ne portava ben poche. **Super Mario 64** fu uno di quei giochi che fecero resistere il **Nintendo 64** in uno scenario che sembrava una guerra persa in partenza; le cartucce, se pur un media (apparentemente) meno potente dei capientissimi Compact Disk, assicuravano a **Nintendo** la totale assenza di pirateria e tutto ciò che immettevano nel mercato tornava indietro come guadagno economico. Per il resto del ciclo vitale della console **Mario** diede spazio a tante nuove I.P. in arrivo sulla console **Nintendo**. Sul **Nintendo 64 Super Mario** divenne una sorta di icona del divertimento e sulla nuova console a 64 Bit si possono trovare una marea di giochi party con tutta la ciurma dell'idraulico baffuto. Giochi come **Mario Kart 64**, i tre giochi **Mario Party**, **Mario Tennis**, **Mario Golf** e ancora il primo **Super Smash Bros**, tutti giochi che assicuravano sessioni di multiplayer infuocate grazie alle quattro porte per i controller già installate nel sistema; il **Nintendo 64** è ancora oggi ritenuta la console definitiva per il multiplayer locale.



Sperimentazioni e ritorno alle radici

Il **Gamecube** arrivò sulle scene nel tardo 2001 e fu la prima console **Nintendo** a leggere mini-dischetti ottici. Ancora una volta i fan storsero il naso sulla scelta del media della console ma grazie ad essi il **Gamecube** fu come risultato una console difficilissima da modificare, tanto che le prime modifiche per leggere i backup apparvero solo verso la fine del suo ciclo vitale, ancora una volta assicurandosi il ritorno economico di tutto ciò che veniva immesso nel mercato. Il **Gamecube** fu la prima console **Nintendo** a non avere un gioco di **Super Mario** al lancio. Il lancio invece fu affidato al fratello **Luigi** con il curiosissimo spin-off **Luigi's Mansion** il cui obiettivo era proprio quello di trovare **Mario** all'interno della magione stregata. La nuova avventura di **Mario** arrivò l'anno successivo, nel 2002, con **Super Mario Sunshine**. Nintendo decise di sperimentare molto con questo titolo: diedero molto più storytelling e dunque un background un più ricco dei precedenti giochi, l'azione non era più all'interno del **regno dei funghi**, bensì nell'**isola Delfino**, isola popolata da simpatici esserini chiamati **Palmensi** e l'atmosfera del gioco era decisamente più soleggiata ed esotica. Il gameplay fu l'elemento più modificato: similmente a **Luigi's Mansion** a **Mario** venne dato un dispositivo, il **FLUDD**, in grado di caricare acqua e sfruttarla a suo vantaggio. **Super Mario Sunshine** mostrava chiari investimenti in grafica, sonoro, storia e gameplay ma, nonostante una critica favorevole, alcuni fan si trovarono alienati di fronte al nuovo titolo, troppo diverso dal precedente **Super Mario 64** e, a tratti, anche troppo difficile. L'idea di un nuovo titolo più classico si fece strada poco dopo la sua uscita. Giravano voci che **Nintendo** avrebbe sviluppato un nuovo titolo dalla demo mostrata al **Nintendo Space World** del 2000 intitolata **Super Mario 128**. Le voci erano infondate e da quella demo fu un concept dalla quale poi venne sviluppato **Pikmin**. Nel **Gameboy Advance**, uscito nel 2002, vennero rilasciati una serie di titoli classici, in ordine: **Super Mario Bros 2**, **Super Mario World**, **Yoshi's Island** e **Super Mario Bros 3**. Finiti i giochi classici (**Super Mario Bros** fu anche rilasciato per **Gameboy Advance** per la serie **NES Classics**) si fece avanti l'ipotesi fra i fan di un quinto gioco classico inedito da aggiungere alla serie **Super Mario Advance**. I fan ebbero ragione ma il titolo uscì per il popolarissimo **Nintendo DS** con il nome di **New Super Mario Bros**, un inedito gioco in 2.5D che sancì il ritorno alle radici classiche del gioco. **New Super Mario Bros** rappresentò la riscoperta del canone classico della serie, il gioco funzionava esattamente come un vecchio titolo del passato ma presentava tantissimi nuovi elementi come nuovi *power up*, nuove *gimmick* per i livelli, nuove canzoni e nuovi nemici boss, sempre sconfiggibili tramite il classico salto addosso. **New Super Mario Bros** riscosse un successo senza precedenti: con 31 milioni di copie vendute in tutto il mondo divenne il titolo più venduto del **Nintendo DS** nonché uno dei giochi più venduti di tutti i tempi.



Verso l'eccellenza ed oltre

In questo clima di riscoperta **Nintendo** era pronta a colpire di nuovo con un titolo della saga senza precedenti. Passarono cinque anni dall'ultima apparizione di **Super Mario** in una console casalinga e nel frattempo, nel 2006, il **Nintendo Wii** ebbe un impatto nel mercato pari a quella della **Playstation** durante la sua generazione, il prossimo gioco di **Mario**, faccia della compagnia e icona dei videogiochi, doveva essere perfetto. Dopo anni in sviluppo **Super Mario Galaxy** uscì nel Novembre del 2007 riscontrando immediatamente pareri positivi della critica e dei fan. Il nuovo palcoscenico di **Super Mario** non era più la terra ferma bensì lo spazio e le galassie al di fuori del regno dei funghi: ciò che fece rimanere a bocca aperta critici e giocatori fu la cura e la precisione della gravità implementata in questi nuovi mondi rotondi di questo capitolo. Il mondo ruotava letteralmente in torno a **Mario**, la dimensione dei **platform** fu totalmente squadernata, **Super Mario Galaxy** diede ai fan, alla critica e persino agli sviluppatori di tutto il mondo un nuovo modo per vedere un **platform 3D**, difficilmente la stessa eccellenza fu raggiunta da altri sviluppatori. I livelli erano della difficoltà giusta, tutto era curato nei minimi particolari, persino la musica dell'*overworld*, la stazione spaziale del nuovo personaggio **Rosalina**, era una sinfonia composta sul ritmo passetti di **Super Mario**. Non si badò a spese, appunto, neppure per la musica, la gran parte dei pezzi fu composta da un'orchestra di 50 persone. In tutto questo i *motion control*, sulla quale Nintendo aveva costruito la reputazione del **Wii**, non erano né troppo invasivi né assenti, il puntatore ed il sensore di movimento dei **Wiimote** erano usati senza nessuna *gimmick* superflua e mai noiosa. La cura con la quale fu sviluppato **Super Mario Galaxy** fu un evento quasi irripetibile.

Nel 2010 fu rilasciato, dopo un **New Super Mario Bros** per **Wii**, il sequel diretto **Super Mario Galaxy 2** che fu una vera e propria continuazione del primo. Molti elementi, quale la cura per la gravità e diversi power up, fecero ritorno ma la struttura del gioco cambiò in quanto questa volta, per scovare **Bowser**, bisognerà viaggiare con la nostra nave/pianeta spaziale attraverso una serie di mondi in serie. Inoltre, in questo capitolo, fece ritorno il caro **Yoshi** che fu un'aggiunta perfetta all'interezza del gioco. Gli anni in sviluppo di **Super Mario Galaxy 2** stanno ancora a dimostrare la cura con la quale Nintendo sviluppa un titolo di **Mario** e che i titoli principali di questa saga non possono essere buttati nel mercato solo per riscuotere vendite; un titolo di **Super Mario** non è solo un gioco, ma un evento. L'eccellenza di **Super Mario Galaxy** è anche dimostrata dal fatto che è stato l'unico titolo 3D ad aver ricevuto un sequel diretto.



Gli anni recenti

Le cose per **Nintendo** e **Mario** girano per il verso giusto ma allo scattare della nuova generazione delle nuove console le cose non sembrano andar bene come le altre volte. Il lancio del **Nintendo 3DS** fu molto lento e la nuova *gimmick* del 3D senza occhiali non convinceva molto i fans. Le cose andarono molto peggio per il mercato delle console casalinghe con il semi-fallimentare **Wii U**, successore del **Wii**, con la quale i giocatori non riuscivano ad entrare in contatto. In uno scenario del genere, in cui anche la concorrenza fatica ad emergere per via della presenza sempre più imponente di **Steam**, i nuovi giochi di **Mario** sembrano all'apparenza già visti ma tutto quanto si rivela una falsa impressione. Per **3DS** uscirà **Super Mario 3D Land**, un gioco che crea una nuova formula fondendo il passato con il presente: il gioco si pone come un *platformer stage by stage*, dunque come i più classici giochi 2D, ma i livelli, seppur lineari, sono in 3D ed esplorabili fin dove possibile. L'implementazione del multiplayer fino a quattro giocatori ha reso **Super Mario 3D Land** uno dei giochi più validi e divertenti della nuova console portatile, diventando anche uno dei giochi più venduti del **Nintendo 3DS**. Sul fronte del **Wii U** invece troviamo il più espanso **Super Mario 3D World**, sequel di **3D World** e che porta nuovi *power up*, livelli più grandi e il bonus di **Cpt. Toad**

dalla quale poi verrà tratto un intero gioco. In questo periodo vengono fuori anche due nuovi capitoli 2D per **3DS** e **Wii U**, rispettivamente **New Super Mario Bros 2** e **New Super Mario Bros U** (e un DLC intitolato **New Super Luigi Bros U**) ma nonostante tutti questi titoli è l'hardware Nintendo che sembra non essere all'altezza del mercato. I titoli sono tutti validissimi, **Super Mario 3D World** era stato nominato il miglior videogioco da regalare per il natale 2013 ed uno dei giochi più comprati su amazon in quel periodo, ma nulla sembra attecchire coi fan, specialmente con coloro che non hanno un **Wii U**. Le vendite di quest'ultima però, in occasione dei 30 anni di **Mario**, riscontrarono un rialzo di vendite quando fu lanciato **Super Mario Maker** in bundle con la console. Un po' come **Mario Paint**, **Super Mario Maker** è più un software di editing che un gioco; per la prima volta ai fan della saga viene dato un vero e proprio *tool* di creazione per dei livelli di **Super Mario**. Questo gioco celebra in tutto e per tutto la storia dell'icona dei videogiochi: è possibile scegliere quale motore grafico (e dunque quale fisica del gioco) usare, se quello di **Super Mario Bros**, **Super Mario Bros 3**, **Super Mario World** o **New Super Mario Bros**, inserire blocchi calpestabili, blocchi rompibili, *power up*, nemici, porte, creare sub-aree... Tutto in una maniera incredibilmente intuitiva e facile per tutti. Ad oggi i livelli creati con **Super Mario Maker** sono attorno ai 7 milioni ed il numero è, ovviamente, ancora in crescita. Dal 2016 in poi le cose però sembrano migliorare per la grande N e l'idraulico più famoso al mondo. Nel 2016 Nintendo, che si è aperta al mercato delle app per mobile, ha curato lo sviluppo di **Super Mario Run** per **iOS**, un gioco che fonde le meccaniche di un endless runner, genere ormai popolarissimo fra gli utenti di smartphone di tutto il mondo, con un *platform* più classico nel vero senso della parola. Su **Nintendo Switch** la **Ubisoft** ci sta deliziando con il nuovissimo **Mario + Rabbids Kingdom Battle**, un'accoppiata che sta rivelando vincente e che riscontra pareri altamente positivi da parte di critica e fan. Ma il futuro è ancora luminoso per **Mario** infatti fra poco saremo testimoni della sua nuova avventura: il rilascio di **Super Mario Odyssey**, in programma per il 27 Ottobre 2017, si sente già nell'aria e la fanbase dell'idraulico non vede l'ora di cimentarsi in questa nuova avventura.



E se...

Chissà se Nintendo avesse davvero ottenuto la licenza per i personaggi di **Popeye** da mettere in quel videogioco del 1981... Sarebbe **Nintendo** la stessa compagnia che conosciamo oggi? **Mario** sarebbe mai esistito? Ci sarebbe mai stata un'icona grande quanto **Mario** nel mondo? Avrebbe mai avuto lo stesso peso per la cultura popolare? Ad oggi ci è veramente difficile pensare ad un mondo senza **Mario**, l'uomo qualunque con una marcia in più, il personaggio in cui tutti ci siamo immedesimati almeno una volta. Tante serie videoludiche, nel tempo, sono iniziate e finite ma **Mario** è da sempre stata la costante che ha reso i videogiochi quello che sono oggi.



[Top 7: i peggiori film tratti da videogiochi](#)

È difficile trovare un lungometraggio tratto da un videogiochi che accontenti tutti. Abbiamo quindi deciso di passare in rassegna i peggiori, che consigliamo caldamente di non guardare.

#7 SUPER MARIO BROS - 1993



Le origini di tutto: **Super Mario Bros** ha aperto la strada ai film basati su un videogioco ed è considerato uno dei peggiori film di tutti i tempi nonostante vanta la presenza di **Bob Hoskins** e **Dennis Hopper**.

La trama si distacca molto da quanto siamo abituati a vedere e di certo non è l'unico difetto: pessimo make-up, personaggi mal caratterizzati e dialoghi imbarazzanti sono solo esempi di un progetto mal riuscito e soprattutto partito male. Per arrivare alla stesura finale del copione passarono, infatti, circa tre anni nei quali nessuno degli sceneggiatori seppe costruire una trama basata sul famoso videogioco. E il risultato è evidente: un flop sotto tutti i punti di vista.

#6 MORTAL KOMBAT: DISTRUZIONE TOTALE - 1997



Dopo il primo film del 1995 - volendo accettabile - nel '97 **Mortal Kombat** torna con un sottotitolo che la dice lunga su quanto si è cercato di fare col precedente film: **Distruzione totale**.

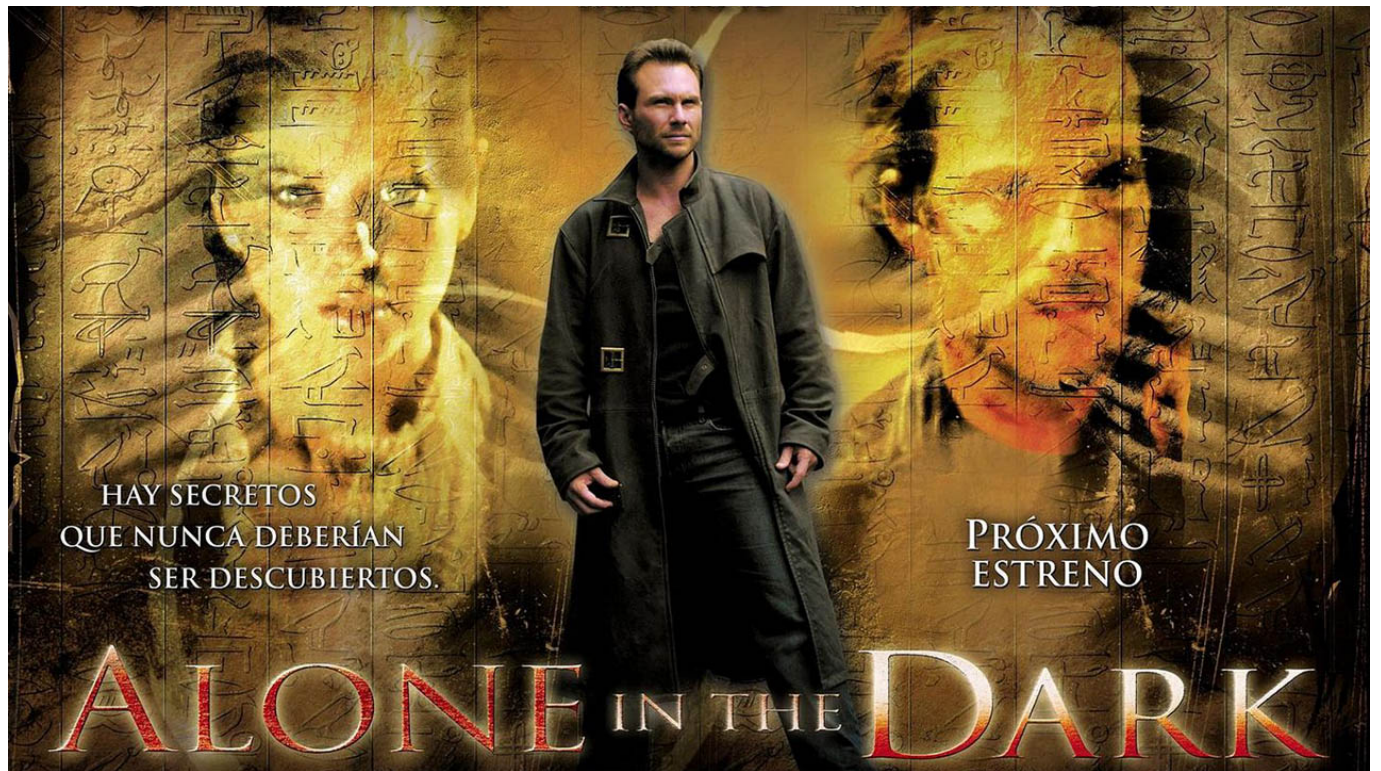
In questo secondo capitolo assisteremo al susseguirsi di vicende confuse nonostante un discreto incipit, attori probabilmente in vacanza e *nonsense* in quasi tutti i minuti della pellicola. Nonostante gran parte del cast del primo film sia stata accantonata e sostituita, nessuno notò la differenza, in quanto personaggi che dovevano essere fondamentali non risultarono tali, lasciando perplesso lo spettatore anche sul perché della loro presenza. Ma il peggio è riservato agli effetti speciali, pessimi e spesso ridondanti, essendo utilizzati anche quando non fosse necessario. Un po' come le esplosioni nei film di Micheal Bay.

#5 DOOM - 2005



I 100 minuti più lunghi della vostra vita: tentativo di abbattere le barriere tra cinema e videogiochi, **Doom** ci riesce per una manciata di minuti solo quando diventa un FPS con brutti effetti speciali. Ispirato al **Doom** meno riuscito, il terzo, questo film vede come protagonista **The Rock** che, prima di lanciarsi su **The Fast and Furious**, ha deciso di prestarsi in una trama più realistica: una base scientifica su Marte circondata da zombie. Chiudendo un occhio sulle caotiche sparatorie - e in un film che si ispira a un FPS è quanto dire - il film risulta scialbo, scontato e quanto di più banale si possa volere.

#4 ALONE IN THE DARK - 2005



Il 2005 è il turno di *Alone in The Dark*, che oltre a essere pessimo - e, del resto, altrimenti non sarebbe in lista - riesce a risultare anche insignificante: bastano appena dieci minuti per cominciare a provare una certa sonnolenza, tendenza che non migliora nel corso del film . Sceneggiatura, regia, fotografia e **Tara Reid** risultano senza mordente facendoci pensare che del videogioco abbiano preso soltanto il titolo.

#3 STREET FIGHTERS: THE LEGEND OF CHUN-LI - 2009



Tutti conosciamo **Chun-Li**, una bella ragazza cinese dell'**Interpol** dotata della capacità di tirar calci a una velocità disumana. Tutto questo, nel film, è stato affidato ad un'attrice che rappresenta la massima espressione del casting mal riuscito: **Kristin Kreuk**. Durante il corso della pellicola la sua interpretazione risulta insipida e assolutamente fuori contesto. Il film in sé riprende solo qualche nome e qualche colpo della famosa saga di picchiaduro, facendo rimpiangere il lungometraggio del 1994 con **Jean Claude Van Damme**.

#2 BLOODRAYNE - 2005



Di **BloodRayne** - diciamoci la verità - ci importa solo della protagonista, con quella sensualità micidiale alla **Eva Green**, qui interpretata da **Kristanna Loken**, che però non raggiunge nemmeno un decimo del carisma della protagonista del videogioco. In un film che vede la presenza di **Ben Kingsley** e **Michelle Rodriguez**, la storia pare proseguire a caso. Questo, e tanti altri difetti, hanno permesso al film, di ricevere ben cinque nomination ai **Razzie Awards**: peggior attrice protagonista, peggior attrice non protagonista, peggior attore non protagonista, peggior regia e peggior sceneggiatura.

Oltre a un meritato secondo posto in questa top.

#1 TEKKEN - 2009



Ambientato nella città di Tekken City (?), la Tekken Corporation (?) sponsorizza un torneo chiamato **Iron First**, dove i combattenti lottano tra loro per ottenere celebrità e prestigio, anche mediante l'utilizzo di armi bianche (?). Decide di partecipare anche **Jin Kazama**, che cerca vendetta nei confronti di **Heihachi Mishima**. Già a partire dall'incipit si possono notare errori grossolani e alcune mancanze gravi che sono una caratteristica assodata del videogame come il **gene Devil**. Resta inspiegabile poi come le coreografie dei combattimenti risultino tremendamente confuse e soprattutto slegate da quanto siamo abituati a vedere e soprattutto giocare. Sicuramente è tra le peggiori trasposizioni cinematografiche di un videogioco ma, purtroppo, non c'è mai limite al peggio.

#Bonus TEKKEN 2: kazuya's revenge



E con il sequel si è, infatti, riusciti addirittura a far peggio: **Tekken 2** si presenta come un prequel ma molte delle vicende narrate risultano in totale contrasto con quanto visto nel film precedente. Tutto è incentrato su **Kazuya Mishima**, uno dei personaggi più carismatici mai creati, letale e senza un minimo di moralità, almeno nel videogioco. Nel film è un inetto il cui intento principale è passeggiare. Tralasciando qualche nome preso dalla saga e gettato a caso all'interno della sceneggiatura, il film non ha nulla a che fare con **Tekken**, anche perché non ci sono combattimenti.