

Il vademecum del buon collezionista

Immettersi nel mondo del **retrogaming** è più o meno semplice, e divertente e impiegherà piccola parte del vostro denaro ma si deve cominciare per prima cosa col valutare lo spazio che potrete dedicare in casa per le diverse console e il tipo di televisore che volete utilizzare. Quando si collezionano degli oggetti qualunque è sempre bello mostrarli a tutti e dunque un bel **mobile a scomparti**, come il **Kallax** o l'**Expedit** di **Ikea**, è quello che vi serve. In questo modo eviterete (o per lo meno nasconderete) il disordine coi cavi che andranno a finire tutti nella stessa tv. Degli **splitter RCA** vi saranno utilissimi in quanto i televisori, sia nuovi che vecchi, non hanno molti ingressi RCA o Scart e dunque, a meno che non vogliate attaccare e staccare le prese per i segnali video di ogni console ogni volta che cambierete sistema, un oggetto del genere vi semplificherà la vita. Parlando di cavi è importante **evitare di tenere diverse console alla stessa presa di corrente**; quando non si usano, è consigliabile tenere le console staccate o sistemare più ciabatte e tenere accesa solo quella contenente la presa della console che vogliamo andare ad utilizzare. Adesso - e da qui si capisce se siamo dei "collezionisti puristi" o meno - bisogna scegliere il tipo di televisore che vogliamo utilizzare per giocare con le nostre console retrò. Comprare un televisore dedicato può essere ovviamente una scelta saggia ma, per non spendere altri soldi, valutate bene quelli che avete già o valutate se riuscite a recuperare qualche vecchio televisore dal vostro garage. La scelta su dove attaccare questi sistemi cade chiaramente su due opzioni: i **televisori a tubo catodico** o i più nuovi **schermi piatti ad alta definizione**. Con i **televisori a tubo catodico** è possibile ricostruire l'esperienza retrò in tutto e per tutto, in quanto i vecchi giochi venivano sviluppati tenendo conto di questi, i quali purtroppo sono ingombranti e il segnale, in Italia, viene trasmesso a **50HZ**; ciò significa che potrete collegare alla televisione solamente console **PAL** a meno che non compriate dei **cavi Scart appositi** per le console **NTSC**, se deciderete di prenderle. I **televisori a schermo piatto** eliminano del tutto questo problema ma l'immagine viene schiacciata nel formato 16:9 e l'altissima definizione del televisore ingrandirà ogni singolo pixel. A questo punto vi converrà comprare un **upscaler** come il **Framemeister**, che vi permetterà anche di visualizzare l'immagine con diverse opzioni, o comprare delle nuove retroconsole apposite come il **Retron 5**, che riesce a leggere le cartucce di ben 5 sistemi, la **AVS di retro USB** o il **Retro Duo** (che pur non avendo l'uscita HDMI si comporta molto bene con questo tipo di televisori). Queste console vi permetteranno di giocare con le cartucce originali dei vecchi sistemi ma, se siete interessati a giocare con pochi titoli, le alternative **plug 'n play**, che trasmettono in HDMI e non, possono rivelarsi un'ottima soluzione; potrete scegliere fra i più recenti **Nes Classic Mini**, **Snes Classic Mini**, **Atari Flashback 8 gold**, **Coleco Flashback**, **Sega Genesis Flashback** e molte altre. La strada di quelli che scelgono le **plug 'n play** finisce qua ma, se siete fra quelli che vogliono collezionare gli hardware originali, allora potrete addentrarvi in questa nuova avventura alla scoperta di tesori, rarità, colpi di fortuna e follie!



Alla ricerca del gaming perduto

Innanzitutto, prima di spendere ingenti quantità di denaro per oggetti come **3DO** e simili, verificate se avete ancora qualche vecchia console messa da parte oppure chiedete ai vostri amici se hanno (e se vogliono darvi) qualche vecchia console che hanno messo da qualche parte in cantina. Fare sbarazzi nei magazzini è divertente e avventuroso e trovare i pezzi promessi dopo ore e ore a cercare fra degli scatoloni pieni di vecchi telefoni e decorazioni di natale fuori moda vi farà sentire come **Indiana Jones** all'inizio de ***I Predatori dell'Arca Perduta***. Non tutti i vostri amici saranno disposti a darvi i loro pezzi ma potrete comunque acquistare i vecchie console e giochi in diversi modi. Girare per i piccoli o grandi **mercatini dell'usato** cittadini è un bel passatempo che vi permetterà di trovare i pezzi più comuni e, con tanta fortuna, persino le cose più rare; sono vendute solitamente da persone che semplicemente se ne vogliono liberare e quindi non vi chiederanno molto. Quando trovate un pezzo raro ricordate di **contenervi**; tenete sempre un atteggiamento freddo e distaccato e non spiegate la storia di un pezzo raro a un venditore, altrimenti questo potrebbe aumentare il prezzo di ciò che vi stanno vendendo. Tuttavia spiegare la storia di qualche pezzo alcune volte può aiutarvi ad abbassarlo. Vi faccio un esempio: esistono due tipi di **Master System**, il primo ha l'uscita A/V, lo slot per i giochi su card proprietarie, più resistente e, ai fini del collezionismo, più bello; il secondo è più piccolo, con il gioco ***Alex Kidd in Miracle World*** montato al suo interno, ma senza l'uscita A/V e, tutto sommato, più economico in termini di qualità. Se qualcuno sta tentando di vendervi un **Master System II** a un prezzo che non vi piace fategli presente questi fatti, dategli che ha meno *feature* rispetto al primo modello; se glielo mettete a paragone è possibile che vi abbasserà un po' il prezzo. Ad ogni modo, se trovate quello che cercate, assicuratevi che funzioni, se si tratta di console verificate che vi diano cavi, joypad e possibilmente qualche gioco e, se qualcosa ancora non vi convince, come l'aspetto e le condizioni generali, allora negoziate; ricordate sempre di spendere la cifra che avete in mente per qualcosa, e che siete riusciti

a formarvi dopo accurate ricerche. Tanti venditori, anche online, sono in grado di far passare l'oggetto più comune per una rarità perciò fate sempre delle apposite indagini sulla **tiratura**, sull'**anno di pubblicazione**, capite anche se è un pezzo che in passato ha venduto bene oppure no e date sempre uno sguardo su **Ebay** per capire più o meno qual è il prezzo medio. Se i mercatini e i piccoli negozi che vendono alcuni pezzi retrò non vi bastano più e cercate dei pezzi più specifici per la vostra collezione allora converrà spostare la vostra ricerca su internet. Su siti come **Subito.it** è possibile trovare venditori che cedono pezzi più o meno agli stessi prezzi di un mercatino e dunque, anche lì, è possibile incappare in qualche insaputa rarità, ma **Ebay** è un sito più appropriato, dove si trova spesso gente più dedita al **retrogaming** e che conosce bene gli oggetti che sta trattando. Qui è possibile trovare molti più oggetti, rari e non, ma bisogna sapersi difendere dalle fregature, sia per gli oggetti che vi stanno vendendo sia perché non vedrete mai in faccia il venditore con la quale state trattando. Assicuratevi che il venditore abbia **buoni feedback**, instaurate con lui una **buona comunicazione** utilizzando esclusivamente la **messaggistica di Ebay** (perché potrà essere controllata dai responsabili del sito in caso di controversie), chiedete sempre al venditore **foto** dei pezzi funzionanti, di offrire l'**imballaggio** più sicuro e di farvi avere il **codice della spedizione** il prima possibile. Il più delle volte si tratta sempre di venditori affidabili ma, si sa, su internet la sicurezza non è mai troppa. Non dimenticate inoltre di fare tutto questo specialmente se siete voi a vendere, solamente mettete **prezzi onesti**, comportatevi sempre come se l'acquirente foste voi e se mettete la possibilità di **spedizione in tutto il mondo** sappiate in anticipo i prezzi delle spedizioni di questi ultimi e siate sicuri delle vostre capacità in inglese.



Quanto spendere

Ciò che fa un prezzo nel mercato del **retrogaming** non è solamente il risultato delle ricerche su quel determinato pezzo ma anche le sue condizioni e insieme a cosa è venduto. I pezzi senza scatola né manuale, detti **"loose"**, costano sempre poco ma è vi consigliamo di non superare mai la soglia dei **70/80€ (30/40€** per i giochi); i pezzi **boxati** costano decisamente di più ma, per un prezzo maggiore, riuscirete a ottenere manuali e scatola, il tutto quasi sempre in condizioni ottime. Tuttavia è possibile recuperare le scatole e manuali in un secondo momento in quanto non è cosa rara che si trovino su Ebay annunci di questo tipo. Dipende sempre da voi: preferite solamente avere il gioco e godervi solamente l'esperienza videoludica o vi piace avere il pacco completo? I **pezzi rari** sono dei veri e propri investimenti dunque valutate sempre al meglio prima di prendere tali decisioni. I **giochi rari** valgono tanto, ma sono veramente dei bei giochi? Alcune volte collezionisti di tutto il mondo hanno speso tonnellate di soldi per titoli per **Nes** come **Flintstones: Surprise at Dinosaur Peak, Rodland o Ducktales 2** che sono, sì, dei bei giochi ma valgono il prezzo che hanno su Ebay? Figuriamoci poi quei collezionisti che spendono ancora più soldi per titoli come **Cheetamen 2** per **Nes, Super Bowling** per **Nintendo 64** che sono dei giochi sostanzialmente brutti! È anche vero che ci sono tanti titoli per cui si sarebbe veramente disposti a pagare quelle cifre assurde come per **Earthbound e Chrono Trigger** per **Snes, Conker's Bad Fur Day** per **Nintendo 64, Radiant Silvergun e Panzer Dragoon Saga** per **Sega Saturn e Ikaruga** per **Dreamcast**. Ricordatevi solamente che il prezzo che un pezzo raggiunge su internet non equivale alla bellezza del gioco e che ci sono tanti bei **giochi rari** quanti brutti o per cui non ne vale la pena. Se non siete interessati al valore del gioco ma alla sua fruizione è comunque sempre possibile giocare allo stesso gioco in altri modi: magari è presente in altre console, accorpati in collezioni varie o persino in media più recenti. Per i **videogiochi rari** si hanno comunque delle alternative che permetteranno ai giocatori più squattrinati di provare questi giochi senza doverci spendere un capitale; stesso discorso non si può fare invece con le **console rare**: queste difficilmente scendono di prezzo e il loro acquisto va sempre fatto in base alla libreria di giochi presente. Se ci sono almeno una ventina di titoli che vi interessano fate pure, altrimenti non ne vale assolutamente la pena. Inoltre, alcune console si rompono facilmente e senza un appropriato **imballaggio** finiranno col rompersi durante il tragitto e difficilmente potranno essere riparate. Fare l'acquisto di una console rara dipende molto dai vostri gusti videoludici ma, se siete fan di certi giochi, allora console come il **Sega Dreamcast, il 3DO ed il Neo Geo AES** sono hardware che fanno decisamente per voi. Ci sono console rare come il **Sega Dreamcast e il Sega Saturn** che lo sono perché l'utenza che un tempo le comprò, piccola rispetto le loro concorrenti, non le ha messe più in circolo e quindi è più difficile trovarle; tuttavia i giochi hanno prezzi più umani perché le tirature venivano fatte per l'utenza che era comunque buona e dunque c'è una buona diffusione. Stesso discorso invece non può essere fatta per altre console come l'**Atari Jaguar** o il **Neo Geo AES** che sono console la cui utenza era molto bassa, dunque i giochi sono molto più difficili da trovare ed ovviamente più costosi. Vale dunque la pena comprare certe console? Alcune, anche se rare, costano comunque meno delle console moderne ma di più di altre retro; quindi spesso sì. Prima che i prezzi si gonfino, vi consigliamo di mettere le mani su tutto ciò che c'è di **Sega**; le loro 4 console, ovvero **Master System, Mega Drive, Saturn e Dreamcast**, sono console superbe, hanno un prezzo accessibile e se c'è qualcosa da imparare dal passato lo si può imparare dai loro giochi stupendi come **Alex Kidd in Miracle World, Fantasy Zone, Operation Wolf, Alien Syndrome, Rastan, Phantasy Star**, i titoli di **Sonic, Golden Axe, Outrun, Toejam and Earl**, le serie di **Streets of Rage, Thunder Force, Panzer Dragoon, Nights... into dreams**, i picchiaduro **Capcom** che su **Saturn e Dreamcast** godettero dei migliori porting dalle **arcade, Jet Set Radio, Soul Calibur, Resident Evil: Code Veronica, Shenmue**, e la lista potrebbe non finire mai. Se volete invece andare alla scoperta dell'origine dei videogiochi e collezionare i titoli che hanno fatto da base al gaming fino a oggi, allora non vi resta che prendere un **Atari 2600**, il cui prezzo è relativamente basso, e andare alla volta di titoli come **Combat, Missile Command,**

Asteroids, i titoli di *Swordquest*, *Yars' Revenge*, *Pitfall*, *Breakout* e molti altri. Se vi piacciono anche i titoli particolari è consigliabile un **3DO** che ad oggi costa giusto una frazione di quello che costava ai tempi; qui è possibile trovare ottimi porting dal **PC** come *Myst*, *Another World*, *Flashback: the quest for identity* e *Alone in the Dark*, i primi lavori della **Crystal Dynamics** come *Crash'n Burn* e *Total Eclipse*, *Way of the Warrior* della **Naughty Dog**, l'ottimo porting di *Road Rash* e il primo *Need For Speed*. Queste console, e sicuramente molte altre, meritano di essere riscoperte ma pensateci due volte prima di comprare pezzi come il **Nintendo Virtual Boy**, la **Game.Com** di **Tiger**, l'**Atari Jaguar** o il **Sega 32X**; se siete interessati ad alcuni giochi su queste console e avete tanti soldi da spendere allora fate pure!



Cura e manutenzione

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

soprattutto regalerà a voi e ai vostri amici delle serate indimenticabili fra multiplayer infuocati, luci al neon e console ingiallite!

PS4: nuovo colore per il DualShock e Mini Wired Gamepad in arrivo

Si avvicinano le vacanze di Natale e **Sony** ha rivelato due importanti novità per **PS4**. La prima è un nuovo scintillante **DualShock 4** - "**Sunset Orange**" - che sarà disponibile dal 14 Novembre in Europa e Australia ma di cui non si conosce ancora la data per il rilascio in Nord America.



La seconda novità riguarda il **Mini Wired Gamepad** progettato per i giocatori più giovani.

Inoltre **Sony**, rivelando quest'ultimo, ha dichiarato:

«Progettato pensando ai giocatori più giovani, il nuovo Mini Wired Gamepad è più piccolo del Dualshock 4 del 40% ed ha un design dalla forma semplice e piatta che si adatta facilmente alle mani più piccole. La cosa più conveniente è che il controller costerà solamente 29.99 dollari, il che lo rende una migliore opzione per l'acquisto di un controller per i vostri compagni di gioco su Knack

2.

Il Mini Wired Gamepad fornisce tutte le funzioni essenziali per giocare alla maggior parte dei giochi PS4 consegnando ai giocatori un'esperienza di gioco ottimale, sono presenti le levette analogiche, i tasti R1/L1/R2/L2, i tasti direzionali e i tasti d'azione. Alcuni input riservati al touch pad potranno essere simulati dalle levette analogiche. Il controller include un cavo da 3 metri, ideato per una facile installazione in modo da giocare immediatamente. ».

Il nuovo controller, prodotto da **Hori** ma approvato da **Sony**, sarà disponibile negli Stati Uniti e in Canada per le vacanze di Natale.



[Electronic Arts chiude Visceral Games](#)

Electronic Arts, aggiornando i propri fan sullo sviluppo del progetto di **Star Wars** della **Visceral Games** capitanato da **Amy Hennig**, ha annunciato che la divisione verrà chiusa e lo sviluppo del titolo passerà a **EA Vancouver**. Ovviamente questo influirà sulla data di rilascio originariamente prevista per l'anno fiscale 2019. **Visceral Games**, nota come **EA Redwood** dal 1998 al 2009, è stata

lo studio che in passato ha rilasciato titoli come la trilogia di *Dead Space*, *Dante's Inferno* e *Battlefield Hardline* e che ora farà la stessa fine degli altri studios acquisiti da EA e che successivamente hanno chiuso come Bullfrog, Westwood Studios, Bioware, Origin e molti altri.

Patrick Söderlund, vice presidente esecutivo di Electronic Arts scrive:

«La nostra industria si evolve sempre più velocemente, come mai in passato. I giochi a cui vogliamo dedicare del tempo, le esperienze che vogliamo trarre da questi giochi, il modo in cui li giochiamo... tutto questo cambia di continuo. Sono questi i criteri che si seguono quando si creano i giochi. In questo ambiente che cambia continuamente facciamo in modo di creare esperienze che i nostri giocatori desiderano e oggi stiamo per fare un cambio significativo per uno dei nostri titoli.

Il nostro studio Visceral stava sviluppando un titolo action-adventure ambientato nell'universo di Star Wars. Allo stato attuale, stava prendendo forma come un gioco d'avventura basato su una storia lineare. Durante tutto il processo di sviluppo abbiamo testato il concept del gioco con i giocatori, ascoltato i loro feedback e analizzato i cambiamenti del mercato. È chiaro che per consegnare un'esperienza che i giocatori desiderano rivisitare e di cui godere a lungo nel tempo bisogna cambiare le carte in tavola. Manterremo lo spettacolare comparto visivo tipico dell'universo di Star Wars e ci concentreremo nel portare una storia di Star Wars alla luce. Più importante, punteremo ad un'esperienza più ampia che possa portare varietà e utenza generale, che mostri le capacità del nostro Frostbite Engine e rimescoli gli elementi centrali del gioco per consegnare ai giocatori un'avventura di Star Wars più profonda e che si presti all'esplorazione.

Questo ci porta ad altri cambiamenti:

Un team dal EA Worldwide Studios prenderà le redini dello sviluppo di questo gioco, capitanato dalla EA Vancouver che stava già lavorando al progetto. La nostra Visceral Studio chiuderà presto i battenti e stiamo tentando di trasferire più membri del team possibili in altri progetti o in altri team EA. Infine, anche se avevamo programmato in origine il lancio di questo gioco per il tardo 2019, stiamo cercando un nuovo periodo per la data di rilascio che annunceremo in futuro. Portare alla vita nuovi giochi di Star Wars per ogni appassionato nel mondo è la forza che ci fa andare avanti come creatori. È ciò che ci ha ispirati nel consegnare la nuovissima esperienza di Star Wars Battlefront II, lanciato giusto qualche settimana fa. ».

A quanto pare **EA Vancouver** erediterà gli asset del gioco e il materiale finora concepito. Sembra come se **EA** stia tentando di trasformare questo progetto di **Star Wars** in un gioco dal servizio online simile a **Destiny**; questo spiegherebbe la necessità di tempo. È possibile però che non tutti i dipendenti verranno accorpati in nuovi team di sviluppo; altre compagnie di sviluppo, in cerca di personale competente, hanno dato vita al nuovo trend su Twitter "**#visceraljobs**" intento a trovare i dipendenti della **Visceral** la cui dimissione è certa o ancora da contrattare. Ancora incerto invece il

futuro del coinvolgimento di **Amy Hennig**, sceneggiatrice di *Uncharted*, il cui rapporto con **EA** è ancora da definire.

[Destiny 2: vendite fisiche più basse del 50% rispetto l'originale](#)

Le vendite delle copie fisiche di *Destiny 2* di **Bungie** durante il suo primo mese sul mercato sono ben al di sotto delle aspettative negli Stati Uniti. Secondo la **NPD**, che ha analizzato i dati di previsione di vendita da parte di tre analisti di **Wall Street**, le vendite fisiche di *Destiny 2* durante il mese di lancio sono più basse di oltre il 50% rispetto al suo predecessore.

Il gruppo **NPD** ha notato che il calo nelle vendite negli Stati Uniti è simile al calo del 58% che *Destiny 2* ha avuto durante la sua prima settimana sul mercato Britannico sempre rispetto al capitolo precedente. L'analista **Michael Olson** della **Piper Jaffray**, in aggiunta al bollettino del **NPD**, dichiara «il mese di lancio di *Destiny 2* è stato a corto dell'iterazione originale in una quantità poco indifferente».

L'analista **Michael Patcher** di **Wedbush** ha anche notato che le vendite del sequel sono state "deludenti" e che i dati del gruppo **NPD** sono più bassi del 37% rispetto alla sua previsione iniziale. Ovviamente, è giusto ricordare che questi dati si basano solamente sulle vendite fisiche del gioco e non prendono in considerazione quelle digitali per la quale la saga di *Destiny* è nota. Per il rilascio su **PC** tramite la piattaforma **Battle.net**, in programma per il 24 Ottobre, è possibile che ci sia un'impennata per le vendite di questo mese.

[Blade Runner 2049](#)

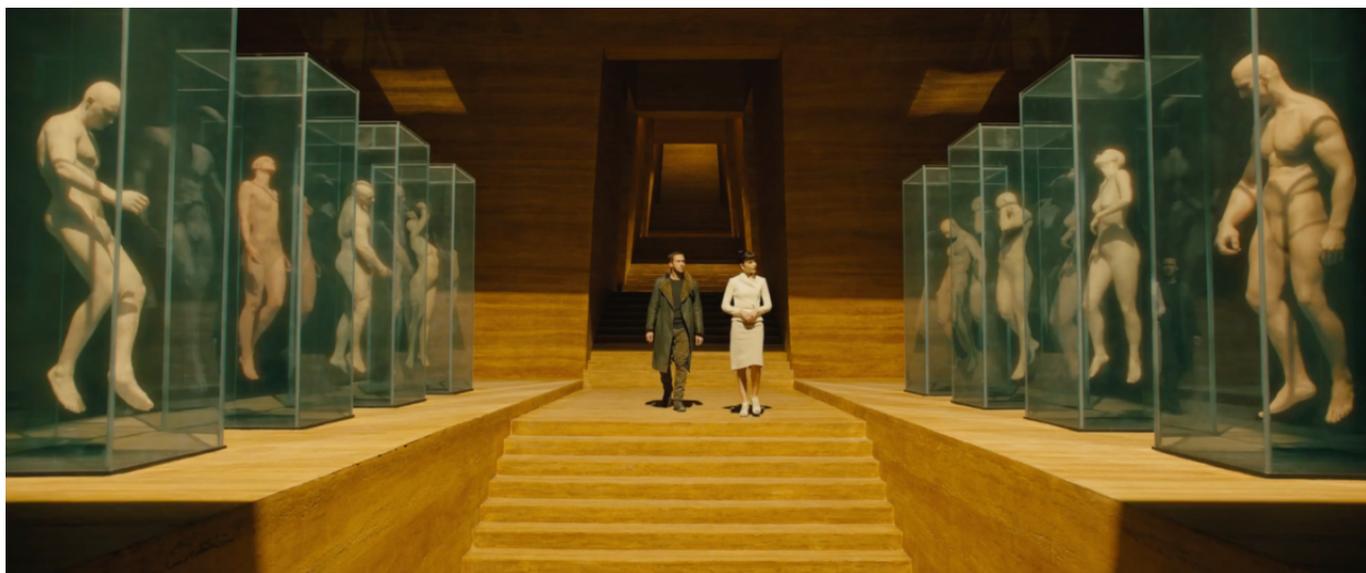
Era il 1982 quando il capolavoro di **Ridley Scott** uscì nelle sale cinematografiche di tutto il mondo; *Blade Runner* non solo fu un pioniere dell'effettistica sempre più presente nei film di **Hollywood** ma ebbe un impatto culturale senza precedenti. *Blade Runner* divenne un punto di riferimento per la cultura **cyberpunk**, stile i cui tratti caratterizzanti sono la **fantascienza**, il **post-modernismo** nonché la **psichedelia** e il **romanticismo**; mondi utopici in cui gli uomini, anche se serviti in tutto e per tutto dalla tecnologia, perdono il contatto con sé stessi e l'individuo diventa piccolo, insignificante, isolato in una società il cui **rapporto fra essere umano e tecnologia** si intreccia così tanto da non esserci più un confine fra questi ultimi. L'uomo diventa macchina e la macchina diventa umana. *Blade Runner* divenne presto un film di culto, uno dei film più protetti di **Hollywood** e che ben presto acquisì un'aura di intoccabilità e perfezione che oggi gli permettono lo status di leggenda. La pellicola, come è normale che succeda, ha influenzato diverse opere cinematografiche successive come *Terminator* del 1984, *Brazil* del 1985, *il Quinto Elemento* del 1997, e in oriente la sua ispirazione è chiara in manga e anime come *Akira* del 1988 e la serie di *Ghost in the Shell* che ha visto quest'anno una nuova reiterazione cinematografica. Gli elementi

del film sono anche ben visibili in diversi videogiochi come **Flashback: the quest for identity** del 1993, **Beneath a Steel Sky** del 1994 e l'acclamato **Snatcher** del 1989, gioco creato dal celebre **Hideo Kojima** e la cui similitudine con la pellicola è palese. L'idea di un sequel fu considerata dal regista **Ridley Scott** per molti anni finché in anni recenti questo progetto si andò a concretizzare pian piano: l'acquisizione dei diritti da parte della **Alcon Entertainment** nel 2011, il coinvolgimento del regista e di **Harrison Ford** nel 2012, fino alla conferma del sequel avvenuta nel 2015 con il titolo **Blade Runner 2049** e con **Denis Villeneuve** come regista. L'annuncio di questo film divise i fan più devoti del regista e della pellicola: ci furono (e ci sono ancora) quelli che videro in **Blade Runner 2049** la solita mossa commerciale hollywoodiana, l'ennesimo revival nostalgico per attirare nuovi fan o il reboot mascherato da sequel innecessario, e quelli che non vedevano l'ora di riimmergersi in quella Los Angeles futuristica e rivedere il caro vecchio **agente Deckard** alle prese con un nuovo caso da risolvere. I nuovi trailer, usciti per il lancio nelle sale cinematografiche, hanno forse allontanato ancora di più gli scettici con ancora un briciolo di speranza per il film, mostrando diverse scene d'azione e montate come un qualsiasi film hollywoodiano. Ma **Blade Runner 2049** è davvero un film come gli altri?



Piccola nota: gli eventi del film sono preceduti da tre corti, commissionati da **Villeneuve** stesso, che raccontano di alcuni eventi avvenuti fra **Blade Runner** e **Blade Runner 2049**. La visione di questi non è fondamentale per la comprensione del film, tuttavia sono un bellissimo extra da godere prima o dopo la visione del nuovo film al cinema, specialmente il corto animato **2022: Black Out** diretto da **Shinichiro Watanabe**, creatore della serie anime **Cowboy Bebop**. Il film si apre con una nota che ci spiega che, dopo gli eventi di **Blade Runner**, la **Tyrell Corporation**, che produceva i replicanti **Nexus-6**, è fallita ma che questa è stata assorbita dalla **Wallace Corporation** che promise alla gente dei replicanti più obbedienti e sicuri. La storia poi si sposta al 2049, anno in cui il nostro protagonista **K**, un replicante di ultima serie interpretato da **Ryan Gosling**, è alle prese con un "ritiro" di un vecchio replicante, tale **Sapper Morton** interpretato dall'ex pluri-campione WWE **Dave Bautista**. Da questo evento partirà successivamente l'indagine di **K** dopo che egli, nel luogo della missione, avrà fatto una scoperta molto particolare. Da qui parte il vero film il cui *pacing* è

degno dell'originale; **Blade Runner 2049** è un film che si sviluppa lentamente esattamente come un film **noir**, senza annoiare o confondere le idee dello spettatore. Come il suo predecessore - ma questo lo si poteva benissimo immaginare - non è un film semplice da seguire, la pellicola chiede allo spettatore un po' più del minimo dello sforzo mentale, giusto quel po' per renderci parte dell'indagine del protagonista rendendo noi stessi spettatori protagonisti della pellicola. Da protagonisti ci sentiremo veramente immersi in quelle atmosfere mastodontiche del film, volando sulla nostra **Spinner** fra i palazzi giganteschi della **Los Angeles** del 2049 e camminando fra le affollatissime strade piene di gente di ogni tipo e stuzzicherie che producono fortissimi odori. Da questi scenari dispersivi si passa anche alla sede della **Wallace** che, al contrario degli stereotipati laboratori futuristici, vengono rappresentati ambienti minimali dalla scenografia povera. Qui gli ambienti hanno un che di templare un po' come a sottolineare il fatto che dai laboratori **Wallace** nasce la vita e dunque si ha proprio l'impressione di trovarsi in un luogo sacro dove hanno luogo i miracoli della scienza; set dunque ideali per gli ambiziosi personaggi **Luv** e il proprietario **Niander Wallace**, rispettivamente interpretati dagli eccezionali **Sylvia Hoeks** e **Jared Leto**. Questa maestosità nelle scenografie è accompagnata dall'altrettanto maestosa colonna sonora composta da **Hans Zimmer** e **Benjamin Wallfisch**; i temi classici di **Vangelis** fanno ritorno in questo nuovo film ma, ovviamente, la pellicola include nuovi bellissimi brani composti appositamente per essa. Come si sa le musiche di **Hans Zimmer** sono sempre molto epiche e solenni come lo si può evincere dalle colonne sonore delle serie di film **Pirati dei Caraibi**, la trilogia di **Batman** di **Christopher Nolan** e il recente **Dunkirk**; tuttavia, nonostante il compositore del film emuli perfettamente lo stile tipico della soundtrack del primo capitolo, l'assenza del tocco dolce di **Vangelis** si sente e la classica pomposità tipica di **Zimmer** potrebbe risultare a tratti un po' fastidiosa in un film del genere. C'è un'alchimia evidente fra film e colonna sonora, però probabilmente non c'è quel tocco misterioso e introspettivo della musica del primo capitolo e che dunque portava un film come **Blade Runner** fuori dagli schemi. Purtroppo film moderni necessitano di colonne sonore moderne e, comunque sia, **Hans Zimmer** consegna una colonna sonora ben fatta e ben ispirata anche se manca di leggerezza. Parlando dunque di modernità è giusto volgere uno sguardo al cast del film e all'obiettivo che questo film si pone: **Blade Runner 2049**, un po' come è avvenuto in **Star Wars Ep 7: tTe Force Awakens**, è un film che, sì, porta ad oggi un'eredità passata, un revival di un qualcosa di tanti anni fa, ma lo fa utilizzando principalmente attori recenti. Siete in grado di contare quante volte abbiamo citato il nome di **Harrison Ford** in questo articolo? Giusto una volta! I più nostalgici che hanno in mente di guardare un film in cui **l'agente Rick Deckard** è al centro delle vicende del film rimarranno abbastanza delusi, ma in senso buono: se la storia dovesse continuare questo film è un vero e proprio passaggio di testimone, dal cast storico al cast nuovo pronto ad emozionare in una maniera nuova ma sempre fedele ai temi originali del film. Il cast è stato veramente azzeccato, gli attori lavorano insieme perfettamente e con **Blade Runner 2049** hanno sicuramente confermato ancora una volta le loro grandi capacità recitative e che sono in grado di portare la serie verso nuovi orizzonti per il futuro. **Harrison Ford**, e con lui del cast originale giusto **Edward James Olmos** e **Sean Young**, non è veramente al centro di questo film ma questo è decisamente un bene; Ford dimostra (ed ha già dimostrato in **Star Wars Ep. 7**) che è in grado di mettersi da parte, lasciare spazio ad attori più giovani e talentuosi ma soprattutto catalizzare la storia ed essere di supporto al protagonista che si dimostra decisamente all'altezza del ruolo, così come tutto il cast. Portare avanti il nome di **Blade Runner** comporta una grossa responsabilità ma il cast è stato decisamente all'altezza delle aspettative.



Blade Runner 2049 ha decisamente sofferto di dubbie scelte di marketing: in fase di promozione si è deciso di mostrare un lato del film poco interessante, un lato pieno di azione intento solo a stupire. Come già detto, **Blade Runner 2049** - come del resto il primo **Blade Runner** - è un film lento e le scene d'azione che imbottiscono i trailer sono veramente poche, o meglio, poche in relazione alla durata del film (ben 2 ore e 43 minuti). Purtroppo in un'epoca in cui i revival funzionano bene o falliscono miseramente **Blade Runner 2049** si è decisamente posto male allontanando principalmente chi aveva adorato il film originale; questo nuovo film è veramente degno del precedente ma purtroppo, per avvicinare nuovo pubblico, hanno montato dei trailer pomposi che non hanno ben poco a che vedere con la pellicola. Questo è un film in grado di convincere specialmente i più scettici, un film che ha dimostrato di proiettarsi verso il futuro senza dimenticarsi della formula originale; **Blade Runner 2049** è un film che spezza la monotonia e che in uno scenario in cui i revival sono all'ordine del giorno, si distingue con classe e si pone ad una spanna sopra gli altri. Per una migliore visione del film inoltre consigliamo di vederlo in **2D** poiché **Blade Runner 2049** è un film molto visuale, molto iconico, e probabilmente lo sforzo mentale richiesto per la fruizione del film permette un'immersione ancora più reale e viva, l'effetto stupore possibilmente è meno immediato ma più soddisfacente; gli occhiali **3D** sicuramente faranno la loro bella figura ma un'immediata immersione con gli occhiali **3D** è forse sconsigliabile per un film lento e che necessita molta attenzione. **Blade Runner 2049** è certamente uno dei titoli più caldi del mese di Ottobre e che merita assolutamente di essere visto.



[Gli sviluppatori di Machinarium svelano il primo trailer di Chuchel](#)

La casa di sviluppo **Amanita Design**, conosciuta principalmente per *Machinarium* e *Botanicula*, ci ha stuzzicato lo scorso Novembre con un un progetto intitolato **Chuchel** e di recente lo studio ha pubblicato il primo trailer per il gioco.

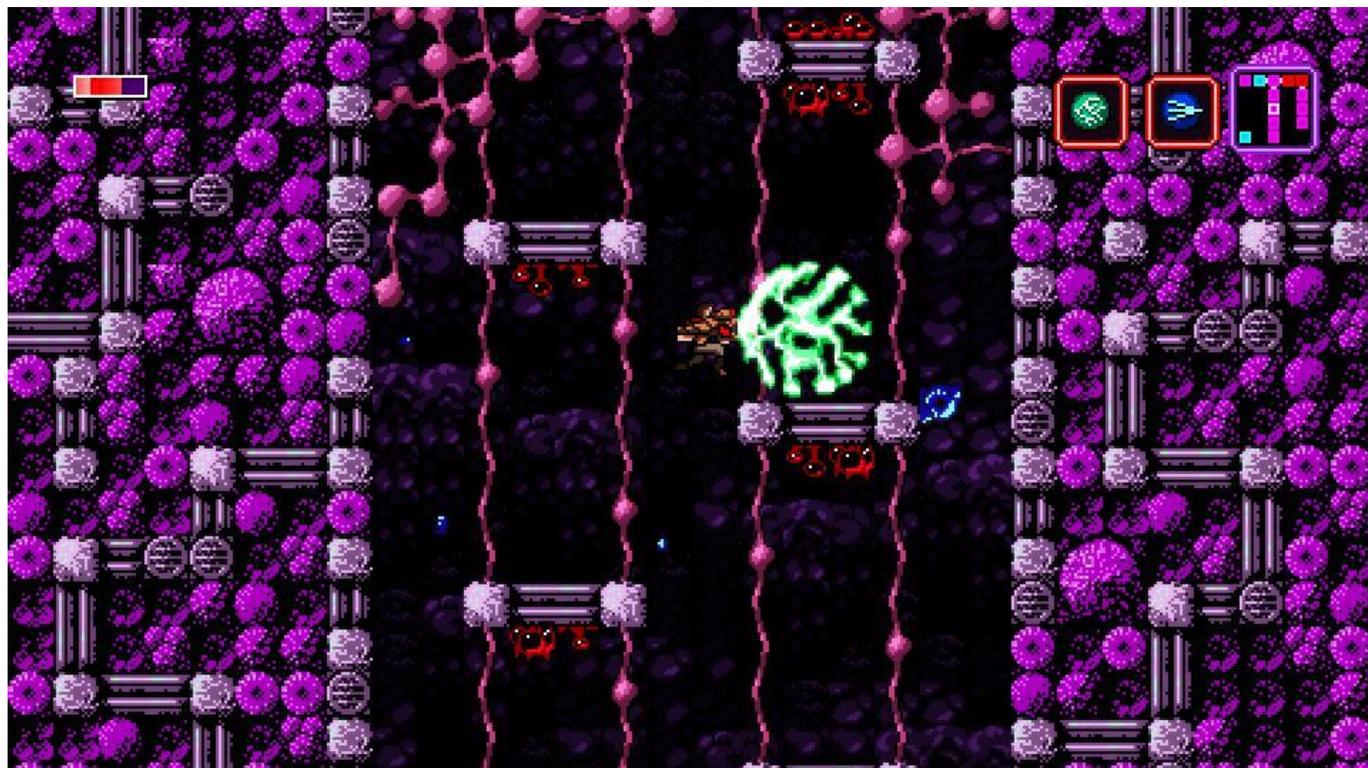
Chuchel è un gioco **comedy puzzle-adventure** caratterizzato dagli iconici disegni fatti a mano tipici dello studio e il trailer, che può essere visionato qua sotto, mostra una piccola creatura che insegue una ciliegia in un mondo pieno di personaggi strani e affascinanti.

Il rilascio di **Chuchel** è previsto per i primi mesi del 2018 su **Android, iOS, Mac e PC**.

[Axiom Verge](#)

Uscito all'inizio su **Playstation 4** e **Steam**, dopo essere apparso successivamente sulle restanti console sul mercato, **Axiom Verge** esordisce con un nuovo porting su **Nintendo Switch**. Dietro questo maestoso titolo c'è il lavoro di **Tom Happ** che ne ha curato ogni singolo aspetto, dalla programmazione alla musica, mente che ha già sviluppato progetti del calibro di *Grey Goo* e le serie dei titoli sportivi *NFL Street* e *Tiger Woods PGA Tour* e che ha lavorato ad **Axiom Verge** nel tempo libero dal 2010. Ad oggi questo è senz'altro uno dei titoli indie più acclamati e sicuramente uno dei migliori del suo genere: i **metroidvania** o **sidescroller action adventure**. A tal proposito, visto che ne abbiamo citato il termine, **Axiom Verge** è un titolo che ha molto in comune con

Metroid, principalmente gli scenari oscuri, il senso di disorientamento, l'essere soli contro delle specie aliene selvagge e tanto altro; tuttavia quello che stupisce di questo titolo sono invece tutte quelle differenze che lo rendono un titolo unico e ben più di un clone della famosa saga **Nintendo**.



1 + 1 = 1

La storia comincia con un esperimento scientifico: un'esplosione in un laboratorio in New Mexico manda in un qualche modo lo scienziato **Trace** nel pianeta **Sudra**, sprofondata nel caos e apparentemente disabitata. Una volta risvegliati nell'**uovo della rinascita**, frutto dell'ingegno della civiltà che un tempo abitava il pianeta, verremo contattati da **Elsenova**, una delle protettrici del pianeta **Sudra**, che ci guiderà durante le prime fasi del gioco e ci spiegherà, man mano che l'aiuteremo, che cosa è successo nel pianeta. Tuttavia la vera e propria lore di questo titolo si cela nei documenti sparsi per il pianeta che, una volta raccolti, ci potranno dare un'idea più chiara di cosa sia successo e il perché di un simile caos nel pianeta, sempre se siamo in grado di capirle e metterle in ordine cronologico. Il pianeta e le creature sopravvissute sembrano ostili ma queste sembrano cadere tutte come dei domino di fronte alla potenza del **distruttore Axiom**, potentissimo fucile in grado di sparare scariche energetiche in diversi modi. L'arma in questione ci offrirà, man mano che andremo a trovare le varie espansioni del fucile, una vastità di modi per farci largo attraverso i nemici; gli scontri a fuoco sono ben calibrati e le diverse opzioni permettono diverse strategie di avanzamento a seconda del tipo del giocatore. Fatevi strada a colpi di **Kilver**, ad esempio, se siete dei giocatori che preferiscono gli scontri faccia a faccia altrimenti, se volete rimanere inosservati, sparate da lontano con il **Voranj**; **Axiom Verge** in questo senso offre l'imbarazzo della scelta! Una buona strategia è necessaria visto che **Trace** non sembra per niente un personaggio forte e, specie durante le prime fasi di gameplay, ogni nemico, piccolo o grande che sia, sembrerà sempre una minaccia; tutto questo è aggravato dalla difficoltà nel reperire energia extra al di fuori delle aree di salvataggio (rappresentate dalle **uova della rinascita**). Non tutti i nemici, specialmente i più piccoli, rilasciano energia e dunque non è mai raccomandabile affrontare un'area

gremita di creature sperando di poterla recuperare man mano le andiamo annientando. Il **distruttore di indirizzamento** è una parte del fucile in grado di modificare la realtà con un raggio a base di radiazioni che “glitcherà” i nemici e li renderà più vulnerabili; questa è decisamente un’abilità chiave nell’identità del gioco in quanto il **distruttore di indirizzamento** ci sarà utile per fare apparire o scomparire determinate piattaforme nel gioco, rivelare segreti e modificare la realtà circostante. Altre abilità di **Trace** e il **Distruttore Axiom** sono il **drone remoto** che servirà per esplorare i cunicoli più stretti, dunque una sorta di sostituto della **morfosfera** di **Samus**, e il **rampino** che, anche dopo aver accumulato diversi power up, risulterà sempre utile al contrario del **rampino laser** di **Super Metroid** che diventa obsoleto non appena si acquisisce lo **space jump**. **Axiom Verge**, anche a difficoltà normale, offre una difficoltà poco adatta per chi è alle prese con un **metroidvania** per la prima volta ma invece è perfetta per tutti gli appassionati del genere; le diverse strategie garantiscono una rigiocabilità immediata e la **modalità difficile**, nonché la **speedrun**, offriranno ai giocatori un terreno fertile per poterle risperimentare nonché diverse ore di gioco aggiuntive.



Il senza luogo

La grafica di **Axiom Verge**, come ormai va di moda, fonde elementi 8 bit e 16 bit aggiungendo però un pizzico di **H.R. Giger** allo stile del design generale; in fondo lo stesso **Metroid** (il primo titolo dell’omonima saga) è stato ampiamente ispirato al film **Alien** del 1979 e uno stile grafico simile a quello di **H.R. Giger**, che creò per il film il modello della creatura, sembra un voler tributare tutto questo susseguirsi di opere cinematografiche e videoludiche in maniera molto originale. Il gusto retrò della grafica si intona perfettamente con i toni cupi del gioco offrendo comunque fondali molto ricchi e curati e sprite di boss dettagliati ed immensi; il tutto sarà dimostrato più volte in alcune boss fight in cui la telecamera si allontanerà dal protagonista per esprimere in tutto e per tutto la grandezza di questi ultimi senza distorcere la risoluzione generale. Tuttavia, nonostante il particolarissimo stile grafico, gli scenari risultano stranamente molto sterili; gli ambienti che **Trace**

andrà ad esplorare mancano di caratterizzazione e questi, se pur molto belli e ben definiti, risulteranno comunque poco diversi l'uno dall'altro. Questi scenari oscuri popolati da mostri orripilanti sono accompagnati da una colonna sonora sensazionale e curatissima in ogni dettaglio. Il genere musicale si mantiene sulla musica elettronica, il synth pop e la musica ambient, generi sicuramente apprezzati dal nostro **Tom Happ** che, ovviamente, ha composto anche la colonna sonora. Gli amanti di questi generi musicali sicuramente apprezzeranno questa colonna sonora (uscita anche in vinile) che ricorda tantissimo lo stile dei **Kraftwerk**, **Depeche Mode**, **Frankie Goes to Hollywood**, **Air**, **Vangelis** e molti altri. Provare per credere!



Il futuro è il presente

Anche se le sue meccaniche di base si rifanno alla saga di **Metroid**, che nel complesso del giudizio costituisce il vero e proprio metro di paragone, **Axiom Verge** è ben più di un clone: è un gioco che non solo rappresenta probabilmente un tributo ad una delle sage videoludiche più acclamate di tutti i tempi ma è soprattutto un titolo che unendo il passato ed il presente consegna un qualcosa di fresco e con un carattere tutto suo. I diversi premi e le nomination ricevute dimostrano che **Axiom Verge** non è certamente un titolo indie qualunque e che il mercato è sempre pronto ad accogliere titoli come questo.

[Un nuovo trailer ci mostra le sabbie di](#)

Assassin's Creed Origins

Ubisoft ha appena rilasciato un nuovo trailer per *Assassin's Creed Origins*, disponibile dal 27 Ottobre per **Playstation 4**, **Xbox One** e **Pc**. Questo maestoso video ci mostra l'importanza delle sabbie d'Egitto e l'eroe **Bayek** che vive per proteggere l'antica civiltà.

La grande guerra: Sega Genesis vs Super Nintendo

La rivalità fra **Nintendo** e **Sega** non è cosa nuova. Sin dalla nascita delle due compagnie queste sono sempre state in un modo o nell'altro antagoniste l'una dell'altra. Già negli Anni 80 **Sega** rispondeva a *Donkey Kong* con *Congo Bongo*, al **Famicom** con la serie **SG-1000**, prima col **Mark I**, **Mark II** e poi col **Mark III** che poi divenne il **Master System** al di fuori del Giappone, e così via. Le vendite del **Master System** furono buone ma, anche se in alcuni paesi divenne più popolare del **Nes**, non erano minimamente comparabili alle vendite totali della controparte. Su questa base **Sega** mise le fondamenta sulla quale lanciare la sua nuova console a 16, il **Sega Mega Drive** o **Genesis** in Nord America. Da ora in poi adotteremo il termine **Genesis** e relativi termini americani visto che la vera battaglia, sulla quale **Sega** basò le sue strategie di mercato, fu più propria del Nord America.



Genesis vs Nes

Con l'uscita del nuovo hardware **Sega**, basato sul sistema arcade **Sega System 16**, **Sega** riuscì ad ottenere l'attenzione dei giocatori. Il nuovo sistema prometteva una grafica superiore al **Nes**, un migliore sonoro ottenuto dalla **sintesi FM** ed una giocabilità comparabile alla qualità **arcade**. Questa fu la prima strategia adottata da **Sega** per vendere il suo **Genesis**: portare i giochi da salagiochi a casa e superare il muro che separava mercato casalingo dal mercato **arcade**. La strategia all'inizio sembrò andar bene, spinta anche dal fatto che la console, al lancio, fu venduta in bundle con **Altered Beast**, un gioco arcade niente male ed in grado di sottolineare la differenza fra il **Nes** ed il **Genesis**. Tuttavia i giocatori non erano ancora convinti della nuova macchina a 16 bit di **Sega**; l'uscita di **Super Mario Bros 3** fece capire a **Sega** come i giocatori fossero ancora attratti dall'ormai vecchio **Nes** ed anche se le **arcade** fossero ancora il punto di riferimento tecnologico per la comparazione degli hardware questi non servivano a nulla se un gioco casalingo, seppur con una grafica mediocre, fosse divertente ed adatto alle case. Tuttavia, già a questo punto, il **Genesis** aveva comunque una solida fanbase; nonostante **Mario** fosse insuperabile a casa non si può negare che la linea di titoli iniziale del **Genesis** fosse comunque competitiva. Non dimentichiamo anche che molte **3rd party** cominciarono ad interessarsi alla nuova console **Sega** per via delle sue caratteristiche superiori e in cerca di nuovi accordi commerciali meno rigidi di quelli di **Nintendo**; già nel 1989 **Capcom** mise sulla nuova piattaforma **Sega** il suo **Ghouls'n Ghost**, sequel di **Ghost and Goblin**, sorprendendosi della facilità di programmazione, quanto fosse bello sviluppare per il mercato casalingo dei giochi così simili alle arcade e quanto fosse buono il loro nuovo accordo con **Sega**. Il coinvolgimento di molte celebrità sportive, come il pugile **James "Buster" Douglas**, il giocatore di football **Joe Montana**, il golfista **Arnold Palmer**, aveva già attirato a sé una fascia poco considerata nella vita del **Nes**, ovvero gli appassionati dei **giochi sportivi**, e sottolineò come il **Genesis** avesse già attirato a sé una fascia di pubblico più adulta. **Michael Jackson Moonwalker** fu uno dei titoli più discussi e diede al **Genesis** una *attitude* che assunse per tutto il suo ciclo vitale. La discussione sulla qualità della libreria di titoli rispetto un'altra giaceva spesso su un punto morto: il **Genesis** ha 16 bit, il **Nes** solo 8. Con l'assunzione di **Tom Kalinske** nel 1990 come CEO di Sega of America

furono lanciate in TV delle nuove pubblicità aggressive e dirette a **Nintendo** che miravano a sottolineare l'arretratezza tecnologica del **Nes**. Il nuovo slogan "*Genesis does what Nintendon't*" parlava chiaro e la console si aprì verso quella fascia di pubblico cresciuta sì col **Nes** ma che ormai era grande ed andava al liceo. Il **Genesis** poteva dar loro **giochi sportivi, giochi d'azione, giochi puzzle, porting** dei giochi presenti in **arcade**, in poche parole giochi adatti alla loro personalità. L'ultima cosa che mancava era una mascotte in grado di poter competere con **Mario**, icona dei videogiochi e che sembrava essere imbattibile.

GENESIS DOES WHAT NINTENDON'T.

ARCADE GAMES:



Super Monaco GP™



Michael Jackson's Moonwalker™



E-SWAT™

SPORTS GAMES:



Joe Montana Football™



Pat Riley Basketball™



James "Buster" Douglas Knockout Boxing™

ADVENTURE GAMES:



The Sword of Vermilion™

STRATEGY GAMES:



Columns™

ACTION GAMES:



Dynamite Duke™

Get the hottest new video games going. Arcade, sports, adventure, strategy and action hits available only on the 16-bit Genesis System by Sega.™

Today's latest blockbuster arcade hits like Super Monaco GP.™ Climb into the cockpit of the world's fastest Grand Prix machines as you race wheel to wheel through the streets at over two-hundred miles per hour. Or take on the evil villain Mr. Big in Michael Jackson's Moonwalker.™ as you use dance-kicks, hat-tricks and finally transform into a powerful robot that does it all. Or become a Cybercop in E-SWAT.™ and clean up the city besieged by mad terrorists.

Get ready for the most action-packed sports games ever. In Joe Montana Football.™ check out the defense, make the call, fake a pass and scramble for a touchdown. Or force your opponent to move inside your left hook and nail him with an uppercut that puts him on the mat in James "Buster" Douglas Knockout Boxing.™ Or in Pat Riley Basketball.™ get the ball with seven seconds left in the game, drive the length of the court, slam-dunk and draw the foul which you make to break the tie.

In The Sword of Vermilion.™ make your way through 14 towns and 14 mazes in this adventure thriller where encounters with the evil demons are played in real time on the hand controller. And dazzle your friends with your skills on the puzzle game Columns.™ Or become the ultimate commando warrior in Dynamite Duke.™ as you blast the enemy from an over-your-shoulder first person view.

There's only one true 16-bit system and it's got the hottest video game hits going. You can only play these on Genesis by Sega. Genesis does what Nintendon't.



Sega and Genesis are registered trademarks of Sega of America, Inc. Michael Jackson's Moonwalker is a trademark of Universal Pictures. Joe Montana Football is a trademark of Sega of America, Inc. E-SWAT is a registered trademark of Sega of America, Inc. Columns is a registered trademark of Sega of America, Inc. Dynamite Duke is a trademark of Sega of America, Inc. © 1988 Sega of America, Inc. TM 100 Sega of America, Inc. TM 100 Sega of America, Inc.

Una nuova nemesi

In tutto questo **Nintendo** non era assolutamente sprovvista. Il **Nes** durò ben oltre le loro aspettative ma, come anche le campagne pubblicitarie sottolineavano, era arretrato ed era ora di lanciare il nuovo sistema a 16 bit, in grado di poter competere col **Sega Genesis**. La nuova macchina **Nintendo** aveva una **palette di colori** più ampia del **Genesis**, un vero sonoro 16 bit **digitale** e la nuova grafica **Mode-7** che permetteva al background di essere rotato e scalare di dimensioni dando la sensazione di un 3D rudimentale. Ne sono esempi i primi giochi come **Pilotwings**, in cui il giocatore può buttarsi da un aeroplano col paracadute, ed **F-Zero** in cui il mondo ruota attorno alla macchina da corsa futuristica. In tutto questo, dopo 3 giochi di successo della saga di **Super Mario**, ci si poteva solo aspettare che la nuova console **Nintendo** doveva essere in bundle con un nuovo gioco dell'idraulico più famoso al mondo. **Kalinske** aveva bisogno di un personaggio non solo carismatico ma che rappresentasse anche la cultura giovanile dei tempi e che potesse dare a **Nintendo** il colpo di grazia. In Giappone **Yuji Naka**, ispirato dal suo completare ripetutamente e velocemente il primo livello di **Super Mario Bros**, voleva creare un gioco veloce, pieno di azione e mozzafiato. Il personaggio di questo gioco sarebbe stato destinato a diventare la nuova mascotte **Sega** e, dopo tante bozze, la scelta cadde su un insolito porcospino: gli fu dato un bel colore blu

cobalto, una schiena spinosa che si rifacesse le capigliature *mohawk* in voga in quegli anni, delle scarpette rosse in contrasto con il blu e soprattutto un caratterino frizzante e “figo”. **Sonic The Hedgehog** incorporò tutti questi aspetti nel suo gioco, che fu repentinamente messo in *bundle* con la console, e il suo arrivo nel mercato scosse il mondo. Il nuovo *bundle* del 1991, lanciato per giunta con un **price drop** visto che la console era già nel mercato da due anni, fu un successo strepitoso e il cammino di **Sonic** verso la gloria era solo all’inizio. **Nintendo** non fu da meno infatti, poco dopo, lanciò la sua nuova console a 16 bit in *bundle* con **Super Mario World**, il **Super Nintendo**, sulla carta migliore in quasi ogni aspetto (ricordatevi di quel quasi). **Super Mario World**, all’uscita, sembrò un gioco già visto con poca innovazione ed un gameplay per nulla rinnovato; questo titolo col tempo venne rivalutato ma purtroppo questo fu dovuto alla presenza sempre più forte di **Sonic** e la sua nuova console a 16 bit. Anche se **Nintendo** non fu pronta all’impatto **Nintendo** era fiduciosa del fatto di riottenere le luci della ribalta, sicura del fatto di avere il miglior hardware e le migliori IP. **Kalinske** non voleva assolutamente che il **Sega Genesis** fosse un fuoco di paglia, così corse ai ripari e tentò di capire come vendere la sua console di fronte ad una console onestamente più potente. Si scoprì l’unico punto di vantaggio a favore del **Genesis** contro lo **Snes**, ovvero il processore di 7.6 MHz contro quello di 3.7MHz dello **Snes**, e su questo punto si costruì tutta la nuova campagna pubblicitaria di **Sega**. Le nuove pubblicità parlavano di un fantomatico “**blast processing**”: non era altro che un modo per sottolineare la più rapida velocità di calcolo del **Sega Genesis** ma fu una parola “cool” studiata appositamente per essere utilizzata fra i giovani durante i dibattiti sulla console migliore senza necessariamente puntare sui fatti matematici. La pubblicità ebbe successo e servì non solo ad infuocare il dibattito ma ad infuocare la competizione fra le due compagnie, intente a dare il massimo.



Schieramenti

Nel Gennaio del 1992 **Sega** aveva in mano il 65% del mercato dei videogiochi: per la prima volta **Nintendo** non era più sovrana del mercato dei videogiochi ma questo servì a **Nintendo** per

ricostituirsi e prepararsi a stracciare la competizione. Il parco titoli dei primi anni del **Super Nintendo** era già superbo: giochi come **Sim City**, **F-Zero**, **ActRaiser**, **Gradius 3**, **Super Mario Kart**, **Super Ghouls'n Ghosts**, **Final Fantasy II** e **The Legend of Zelda: a link to the past** erano giochi che da soli valevano l'acquisto di un Super Nintendo. Da come si può notare il **Super Nintendo** era indirizzato a chi veramente cercava una sfida in un videogioco, un gioco che ti mettesse di fronte una difficoltà risolvibile con un po' di acume. Il **Sega Genesis**, del canto suo, era più per chi cercasse giochi più **frenetici, sportivi ed immediati**: il successivo **Sonic 2**, **Shinobi**, **Stryder**, la serie di **Thunder Force**, **Streets of Rage** e **Gunstar Heroes**. Questi giochi invece hanno in comune la velocità d'azione nonché d'animazione, temi un po' più maturi e che possano coinvolgere più giovani e più facili da capire. Entrambe le console si appellavano ad una fascia di pubblico diversa nonché personalità diverse ed entrambe le compagnie diedero il massimo per compiacere il loro pubblico ideale. Consegnare un titolo in entrambe le piattaforme ai tempi era un'impresa più ardua: le due console avevano **palette di colori** diversi, **processori** diversi, **sintesi sonore** diverse e tutto ciò era ben visibile agli occhi dei giocatori. I programmatori dovevano spendere molte più ore davanti alle loro postazioni solo per poter tradurre un gioco al meglio per i possessori delle due console ma fortunatamente, ciò che veniva consegnato, era più o meno lo stesso gioco da entrambe le parti. Alcune compagnie, come **Konami** e **Capcom**, decisero invece di consegnare giochi diversi da entrambe le parti: **Konami** ad esempio consegnò sullo **Snes Super Castlevania 4** mentre sul **Genesis** consegnò **Castlevania: Bloodlines**. Il primo è un titolo più difficile, che si rifà ai classici sul **Nes**, e sul punto di vista dei controlli perfetti dopo averli imparati; il secondo invece è un titolo più facile, meno complesso nel comparto dei controlli ma più sbalorditivo sul comparto grafico, non solo per i dettagli ma anche per il fatto che mostrasse il sangue, un taboo nei **Castlevania** per **Nintendo**. **Capcom** consegnò a Nintendo nuovi titoli di **Mega Man**, come appunto il celebre **Mega Man X**, mentre per a **Sega** riservò una collezione dei vecchi titoli che i fan **Sega** potevano non conoscere. **Aladin**, sempre di **Capcom**, era un **platformer** in entrambe le console ma l'aspetto generale era ben diverso ed in questi casi vince il gioco più intuitivo e "flashy"; appunto la versione per **Genesis** è considerata la migliore.



Punto di svolta

Le cose per **Sega** giravano per il verso giusto e **Nintendo**, anche se a tentoni, si faceva sempre più spazio nel mercato dei videogiochi. Le cose per **Sega** però cominciarono a mettersi male verso la fine del 1992 più o meno parallelamente con il lancio dell'*add-on* **Sega CD**, periferica che permetteva di leggere i giochi su compact disk, all'epoca la tecnologia più potente e persino meno costosa. Nintendo vide una minaccia ma le cose non si misero male per la grande N... si misero male per **Sega**! Il **Sega CD** poteva essere un vero e proprio successo in grado di spazzare una volta per tutte lo **Snes**; quello che fu lanciato su **Sega CD** furono titoli mediocri, punta e clicca dal PC (che non si adattano bene per le console) e giochi le cui scene in "*full motion video*" non finivano mai. **Sega** non riuscì mai a lanciare bene il **Sega CD** e per via delle scarse vendite la **Nintendo**, che stava per ricorrere ai ripari, si tranquillizzò. Come ormai è noto, grazie ad internet, la **Nintendo** era in contatto con **Sony** e **Phillips** per costruire un nuovo *add-on* per lo **Snes** in grado di leggere i CD ma, al di là del fallimento del **Sega CD**, il progetto non andò mai ad una vera conclusione e **Nintendo** finì col lasciare alcune licenze a **Phillips** per usare alcune sue IP sulla sua nuova console, il **Phillips CDI**, e a **Sony** le basi per la **Playstation**. Vista questa debolezza **Nintendo**, nel 1993 attaccò e ricordò ai giocatori chi aveva l'hardware più potente. **Star Fox** (o **Starwing** in Europa) fu il primo vero gioco 3D casalingo e il tutto era consegnato in un'arretrata cartuccia. È vero, **Star Fox** è famoso proprio per il suo **FX chip**, componente sviluppato dalla **Argonaut Games** che permetteva l'aggiunta di un processore extra, ma **Nintendo** mostrò come la loro console riusciva a superare **Sega** in ogni aspetto. Successivamente Nintendo implementò anche la **grafica 3D prerenderizzata** per il suo **Donkey Kong Country**, presentandolo, per scherzo, come un gioco per il successivo **Nintendo 64**; dopo aver rivelato che quelle immagini invece appartenevano allo **Snes** i fan

esplosero e **Donkey Kong Country** finì col diventare uno dei giochi più venduti del 1994. In tutto questo **Sega** provò anche ad imitare queste imprese senza però raggiungere lo stesso traguardo di Nintendo. **Virtua Racing**, gioco di corse con grafica poligonale lanciato nel 1994, aveva un processore aggiuntivo nella cartuccia come **Star Fox**, il chip **SVP**; **Sega** prese la cattiva decisione di sviluppare il chip per conto loro e **Virtua Racing** finì per avere un sovrapprezzo nei negozi. **Vectorman** invece giocava sullo stesso piano di **Donkey Kong Country**, ovvero con la **Grafica 3D prerenderizzata**, ma nonostante il più veloce processore del **Genesis** permetteva un'azione più rapida **Vectorman** non fu semplicemente all'altezza della controparte. Il processo del 1993 vide l'industria dei videogiochi imputata nel processo contro la violenza nei videogiochi: **Nintendo**, grazie al neo introdotto **sistema ERSB**, si sentì libera di consegnare giochi più maturi, come il loro **Super Metroid** del 1994, più oscuro e spaventoso dei precedenti, e tal volta persino violenti, come **Mortal Kombat 2** del 1994 e l'ottimo porting di **Doom** del 1995. **Nintendo** stava battendo **Sega** al suo stesso gioco, ovvero quello di accaparrarsi il pubblico maturo e alla ricerca dello stupore. **Sega**, nonostante stesse perdendo terreno, continuava a fare uscire ottimi giochi pubblicando anche le migliori versioni di **Earthworm Jim**, **NBA Jam** ed il primo **Mortal Kombat**. Tuttavia **Sega** si diede la proverbiale "zappa sui piedi" lanciando il suo ultimo **add-on** per il **Sega Genesis**, ovvero il **32X**. Questa periferica era solamente un *add-on* che leggeva delle cartucce più avanzate con grafica a 32 bit e con un processore aggiuntivo; la scelta delle cartucce sembrò essere un passo indietro dopo la spavalda promozione dei CD ma il vero problema fu lanciare il **32X** a pochi mesi dal lancio del **Sega Saturn**, la console **Sega** per la nuova generazione e già lanciata in Giappone. Il misto fra **32X** e **Sega CD** fu un vortice che risucchiò milioni e milioni di dollari per investimenti che non portarono a nulla e che invece fecero sembrare lo **Snes** più potente che, da parte sua, non sviluppò alcun *add-on*.



La fine?

La *console war* fra **Snes** e **Genesis** finì con i seguenti numeri: 49.10 milioni di SNES venduti e 30.75 milioni di console vendute per Sega (cifre stimate). La differenza non è poca ma i fan, specialmente di **Sega**, preferiscono vedere un pari; la battaglia fra **Nintendo** e Sega degli anni 90 è ancora soggetto di dibattito e ad oggi la guerra è tutto meno che finita. Moltissimi Youtuber ancora parlano di questa battaglia, chi giornalmisticamente e chi da fan boy preferendo una parte rispetto ad un'altra. **Sega**, dopo un poco rilevante **Sega Saturn** ed un ingiustamente fallimentare **Dreamcast**, si è ritirata dal mercato delle console e oggi è un ottimo sviluppatore *3rd party* che immette nel mercato titoli validissimi come la serie di **Yakuza**, **Football Manager** e i migliaia di titoli di **Sonic**, segno che i fan non hanno mai dimenticato **Sega** e che il loro impatto sul mercato è ad oggi importantissimo. C'è chi spera un ritorno di **Sega** sulle scene del mercato hardware ma tutto questo è solamente un'utopia... alla quale però non smettiamo di credere.

Super Mario History

Alla ricerca di un'identità

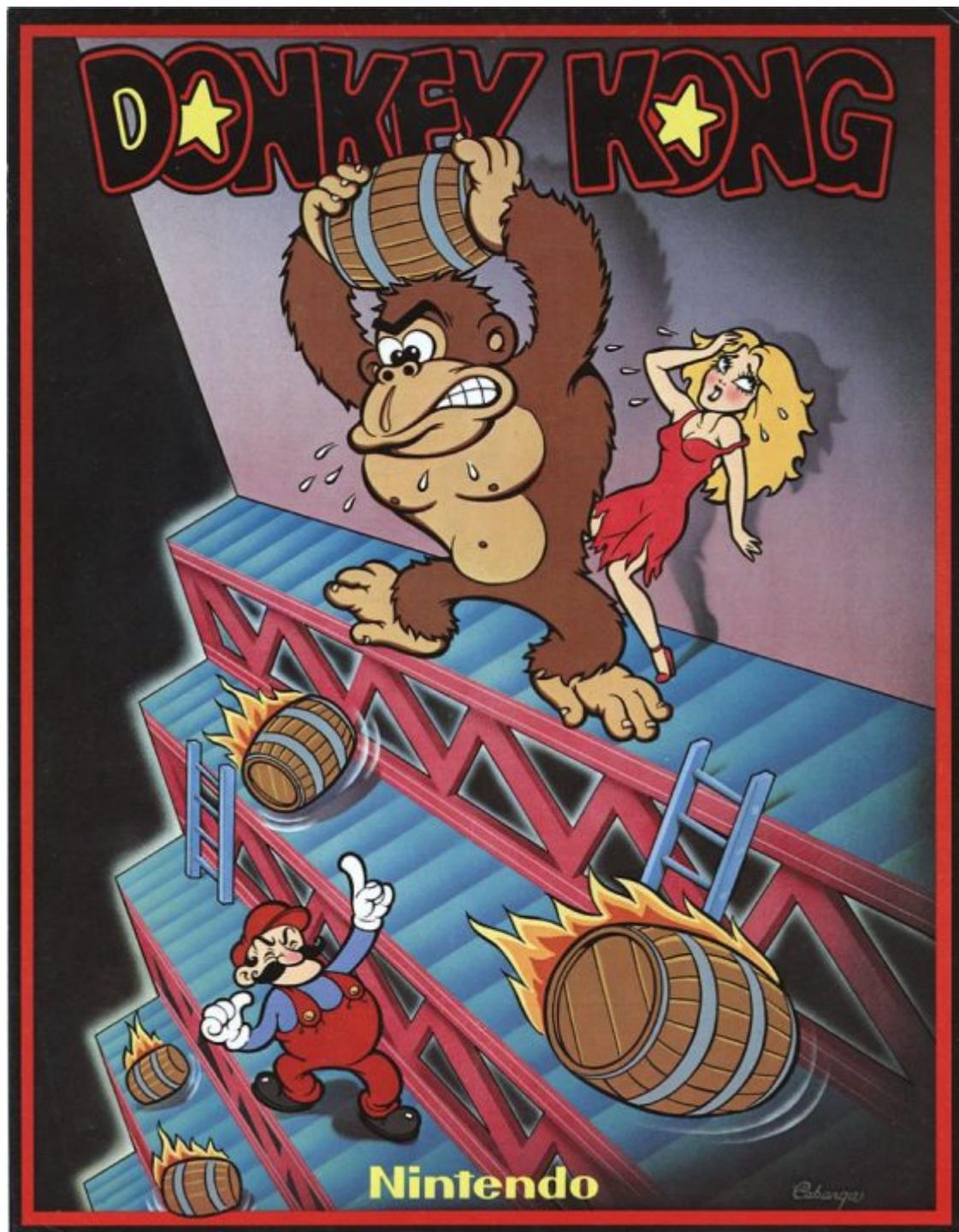
La **Nintendo** non è sempre stata la compagnia che conosciamo oggi. Questo, ormai, colosso industriale ha le sue lontane origini nel 1889 quando la compagnia produceva principalmente carte del popolare gioco giapponese "*hanafuda*" o "carte fiorite" come tal volta tradotto. Dal 1956 la **Nintendo**, 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 poiché 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 debuttò 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

lontano dal solito **platform**. Il gioco, anche questo annoverato fra i migliori **RPG** di sempre, è ricordato soprattutto per lo humor del gioco, la fantastica storia e la grafica 3D pre-renderizzata che rendeva il gioco più vivo che mai. Anche se la **Squaresoft** rinunciò a produrre nuovi titoli della saga **Nintendo** non rinunciò al concept del gioco e la saga **RPG** dell'universo di **Mario** continua a tutt'oggi grazie agli studi della **Alphadreams**.



Mario nella terza dimensione

La nuova generazione era ormai alle porte e mentre **Sega** e **Sony**, la nuova temibile concorrente con la sua potente ma tecnologicamente semplice **Playstation**, si erano già buttati in una battaglia senza esclusione di colpi **Nintendo** tardò ad entrare in competizione. Il ritardo del **Nintendo 64** fu ben giustificato quando **Super Mario 64**, nel 1996, arrivò nei negozi. **Mario** fece il salto verso la

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, assicurarono 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.

