Action 52: fra ambizioni troppo grandi e ghepardi ninja

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

La formazione del team

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

alti costi di un solo videogioco era scambiarsi le cartucce a scuola o quando il tempo lo consentiva. Che i software li comprassero i genitori o i giocatori un po' più grandicelli, rimaneva sempre il problema dei problemi: un gioco costava 60 dollari e in pochi potevano permettersi una libreria da sogno. Come scritto sul press kit dei tempi di ***Action 52***, **Vince Perri**, ideatore di questa *multicart*, era un genitore con gli stessi problemi di molti americani e perciò odiava spendere 60$ ogni volta che suo figlio finiva un videogioco. Tuttavia, un giorno si imbattè in una strana **cartuccia illegale** proveniente da **Taiwan** contenente **40 giochi** e la regalò al figlio che ne rimase sorpreso; **Vince Perri** diffuse la voce nel suo vicinato e molti genitori comprarono la stessa cartuccia e la regalarono ai propri figli. Egli rimase stupito dal concetto e ben presto in lui nacque l'idea di produrre e vendere un prodotto simile, però per vie legali e con giochi tutti originali; di lì a poco, **Perri** fondò la **Active Enterprises LTD.** e andò a caccia di investitori in Europa e in Arabia Saudita per realizzare la sua visione, cui aveva in mente di farne persino un franchise. Nonostante la grande idea, **Vince Perri** non era un programmatore, non aveva chiaro come funzionasse il mercato dei videogiochi e soprattutto non disponeva di grandi quantità di denaro e perciò doveva trovare del personale a buon mercato, con un disperato bisogno di lavorare.
Vince Perri possedeva un ufficio all'interno di un edificio adibito a studio di registrazione musicale a Miami e lì incontrò **Mario Gonzalez**, un neolaureato in audio-video e multimedia che lavorava lì (e alla quale dobbiamo anche tutte le informazioni che si sanno su questo misterioso videogioco). Gonzales aveva esperienza nel campo della creazione dei videogiochi come musicista e designer e presto coinvolse altri due suoi colleghi universitari in cerca di lavoro, ovvero **Javier Perez** e **Albert Hernandes**, che si sarebbero occupati, rispettivamente, di design e programmazione. **Vince Perri** chiese ai ragazzi una sorta di demo per avere un'idea delle loro potenzialità e così gli mostrarono ***Megatrix***, un clone di ***Tetris*** su **Amiga 500** che avevano programmato al college; ne rimase incredibilmente colpito ma **Perri** non aveva chiaro che il **NES** era nettamente inferiore al computer 16-bit della **Commodore**. Ciononostante, corse dagli investitori con la demo e ben presto ottenne gli investimenti per pagare ai tre programmatori un viaggio nello **Utah** per imparare a programmare su **NES**… Però in due settimane, visto che promise agli investitori tempi di realizzazione assurdi! Al loro ritorno si unì un **quarto programmatore**, che a oggi rimane ancora senza nome, e i primi tre, freschi di corso, posero le basi per programmare su **NES** a questo nuovo membro del team (che come **Mario Gonzales** è il responsabile di parte delle informazioni su **Action 52**).

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

Al limite umano

Lo studio di registrazione divenne la loro base operativa e i quattro giovani rampanti lavorarono duramente con orario da schiavi: entravano in ufficio alle 11 di mattina per uscire alle 23 e, visto che le sale prove non hanno finestre e sono insonorizzate, finivano anche per staccare all'una di notte. Questo era dovuto al fatto che **Vince Perri** promise agli investitori di consegnare i 52 giochi in tre mesi, tempo in cui solitamente si può sviluppare, a pelo, un solo gioco, senza contare che un prodotto deve avere uno storyboard, degli artwork ed essere testato. Il visionario capo della **Active Enterprises LTD.** era così fiducioso verso i suoi dipendenti (che pagò giusto 1500$ a testa per l'intero progetto) che passava giusto per le ore dei pasti per consegnare del cibo take away per poi sparire per tutta la giornata. Capendo che **Perri** non aveva chiaro quanto duro fosse programmare un solo videogioco, visto che già metteva in programma versioni per **Sega Genesis** e **Super Nintendo**, i quattro programmatori dovettero ridimensionare i concept dei loro giochi e programmare per lo stretto indispensabile: alcuni furono scartati e altri ridotti a giochi più semplici come ***Dead-Ant*** (trasformato poi in ***Dedant***), un gioco in cui si doveva comandare una formica in una colonia per racimolare del cibo da dare a una regina ridotto a uno shooter verticale (esattamente come le formiche della Repubblica dello Sbergio che si difendono sparando proiettili agli altri insetti).
Action 52 doveva contenere un 52esimo gioco chiamato ***Action Game Master*** che si sarebbe sbloccato una volta completati tutti i 51 precedenti ma, verso la metà dello sviluppo del progetto, **Vince Perri** avrebbe avuto l'idea che, a senso suo, avrebbe catapultato la sua *multicart* e la **Active Enterprises LTD.** verso il successo, ovvero i **Cheetahmen**, dei ghepardi ispirati alle **Tartarughe Ninja** (visto che, dopo il **NES**, erano la cosa più in voga in quegli anni); il loro gioco sarebbe dovuto essere il migliore, il più grande, e la confezione avrebbe incluso un fumetto con delle avventure dei tre bestioni e al cui interno venivano promessi inoltre, in futuro, giocattoli, magliette e persino una

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

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

L’immissione nel mercato e la capitolazione

Al completamento di ***Action 52*** i tre programmatori lasciarono la **Active Enterprises LTD.** e una *multicart* con giochi programmati dozinalmente e pieni di problemi. **Vince Perri**, volendo seguire l’iter esatto dei videogiochi rilasciati legalmente, presentò il videogioco alla **Nintendo** che lo rifiutò; a questo punto non rimase altra soluzione se non vendere il videogioco nei negozi ma senza alcuna licenza ufficiale come faceva **Tengen** o **Color Dreams**. Venne stampato tutto il materiale pubblicitario, prodotta una pubblicità televisiva e persino lanciato un concorso con la quale era possibile vincere 1400 dollari (metà in denaro e metà borsa di studio) completando il gioco ***Ooze***, impossibile da finire perché non era possibile andare oltre il secondo livello per via di un errore nella programmazione (e ciononostante, anche se il gioco magicamente fosse andato avanti, il codice da mandare alla **Active Enterprises LTD.** in caso di vittoria, che sarebbe spuntato nella schermata finale del gioco, era uguale in tutte le cartucce).
Action 52 arrivò nei negozi per l’assurdo prezzo di 199 dollari nel 1991, il costo di un **Super Nintendo** con ***Super Mario World***, e, nonostante le iniziali buone vendite, il passaparola si diffuse a macchia d’olio, la *multicart* ricevette una pessima reputazione e pertanto rimase inevitabilmente invenduta nei negozi; di conseguenza la **Active Enterprises LTD.** si riempì di debiti e perciò **Vince Perri** doveva agire in fretta. Chiamò di nuovo i programmatori **Javier Perez** e **Albert Hernandes** per lavorare alla versione per **Sega Genesis**; questa volta i due furono mandati a programmare all’interno dello studio della **Farsight Technologies** dalla quale si potè produrre una versione di **Action 52** più funzionale, con meno bug e crash improvvisi. Nonostante gli sforzi, la versione 16-bit della multicart fu macchiata ugualmente dalla stessa reputazione della versione per **NES** e così, ben presto, **Active Enterprises LTD.** si avviò verso il fallimento. Con le ultime risorse, **Vince Perri** mise su uno stand al **Consumer Electronics Show** del 1993 per tentare di attrarre qualche investitore per poter lanciare la linea di giocattoli e lo show dei **Cheetahmen**, il sequel ***Cheetahmen II*** per **NES** (che eventualmente fu prodotto ma mai venduto), ***Action 52*** per **SNES** e persino una console portatile 16-bit, chiamata **Action Game Master Portable**, in grado di leggere cartucce per **NES**, **SNES**, **Sega Genesis** e persino **Sega CD**. I prospetti di **Vince Perri** erano tanto assurdi quanto irrealizzabili, nessuno osò finanziare i suoi progetti e pertanto **Active Enterprises LTD.** chiuse i battenti di lì a poco; le cartucce invendute furono richiamate e chiuse in un magazzino fino a quando negli anni 2000 furono riportate alla luce insieme a ***Cheetahmen II*** e messe su **eBay** per prezzi oltraggiosi.

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

(ROARRRR! Siamo le Tartarughe Ninja pelose!)