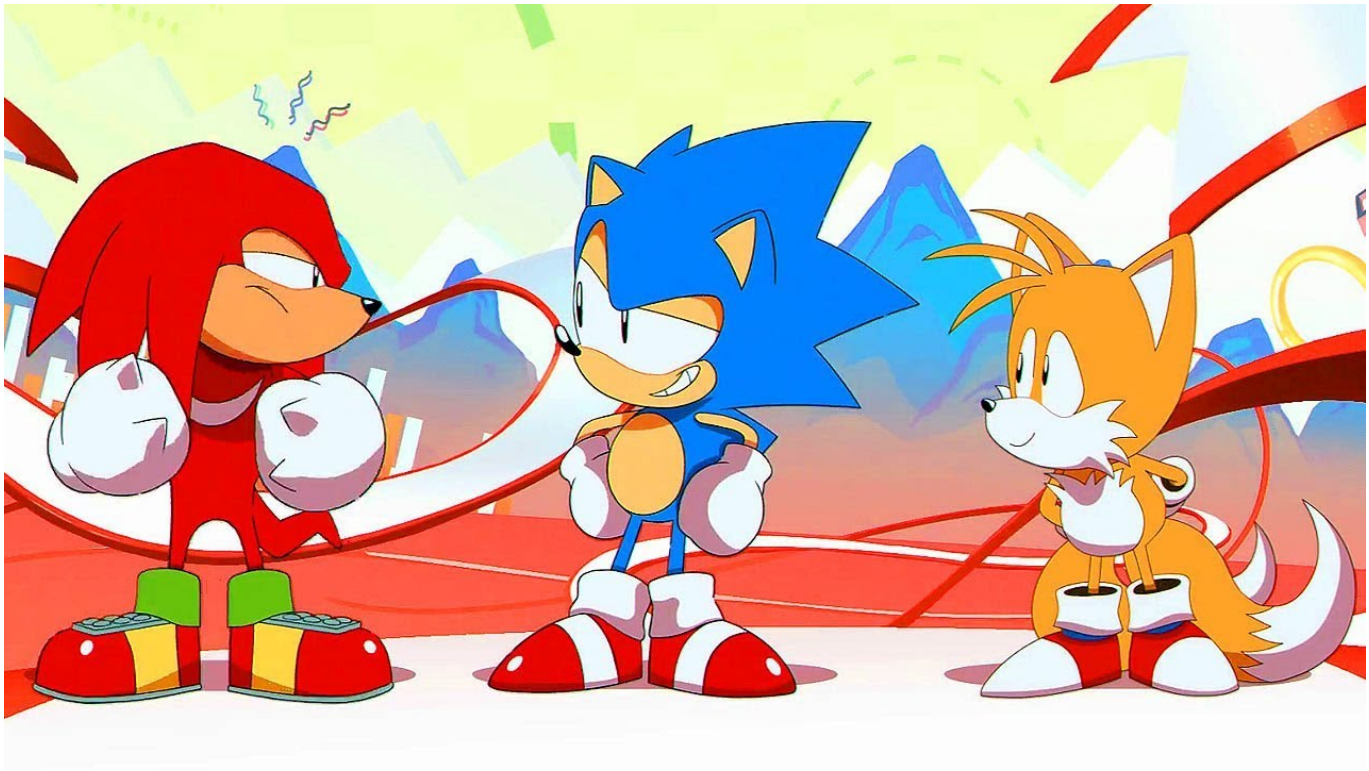
Sonic Mania

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

Un tuffo nel passato

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

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

«You’re too slow»

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