Super Mario è comunista?

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

Comunismo in 3, 2, 1…

Per capire questi elementi vi daremo velocemente un'infarinatura sul **Comunismo** e la sua storia, senza soffermarci troppo in nessun punto in particolare. Siamo nel bel pieno della **Prima Guerra Mondiale**, nel 1917, e la **Russia**, per far fronte alle spese belliche, decise di battere più moneta del solito; questo causò un'**inflazione** terribile, i **prezzi** del cibo salirono alle stelle (serviva un carretto di soldi solo per comprare un pezzo di pane) e la **classe operaia**, che lavorava in condizioni povere ed era sostenuta da una sanità carente, non vide alcun aumento nel loro salario. Il popolo non era

affatto contento e la figura responsabile di tale povertà era solo una: lo **Zar Nicola II**. Fu da queste basi che partì la **Rivoluzione di Febbraio**, evento che portò all'abdicazione della famiglia reale. Si instaurò subito un governo provvisorio ma il popolo era ancora alla ricerca di un volto. Ecco che si fece avanti il **Comunismo**, un ideale, ispirato fra gli altri dalle idee di **Karl Marx**, che vedeva una società senza classi sociali in cui tutti, dai più poveri ai più ricchi, avrebbero beneficiato della ricchezza del paese; fu così che il **Partito Bolscevico**, con un colpo di stato, si insediò nel governo e diventò il nuovo scheletro della **Russia** nella cosiddetta **Rivoluzione d'Ottobre**. Infine, ricordiamo le tre figure chiave della rivoluzione russa: il primo è **Vladimir Lenin** che guidò il partito nella **Rivoluzione d'Ottobre** e tentò di trasformare la **Russia** in uno stato socialista; egli, però, ebbe vita breve alla guida del partito, morendo nel 21 Gennaio 1924 per via di una forma di sifilide che gli causò, in precedenza, ben tre ictus. Durante i suoi ultimi anni, **Lenin** designò **Lev Trotsky** come suo successore, ma il **Generale Iosif Stalin** finì per accaparrarsi il potere tutto per sé, esiliando e facendo eliminare il vero erede della rivoluzione. Per una bella e breve rappresentazione allegorica di queste vicende, leggete ***Animal Farm*** del buon vecchio **George Orwell.**

It's a me, il proletariato! Yahoo!

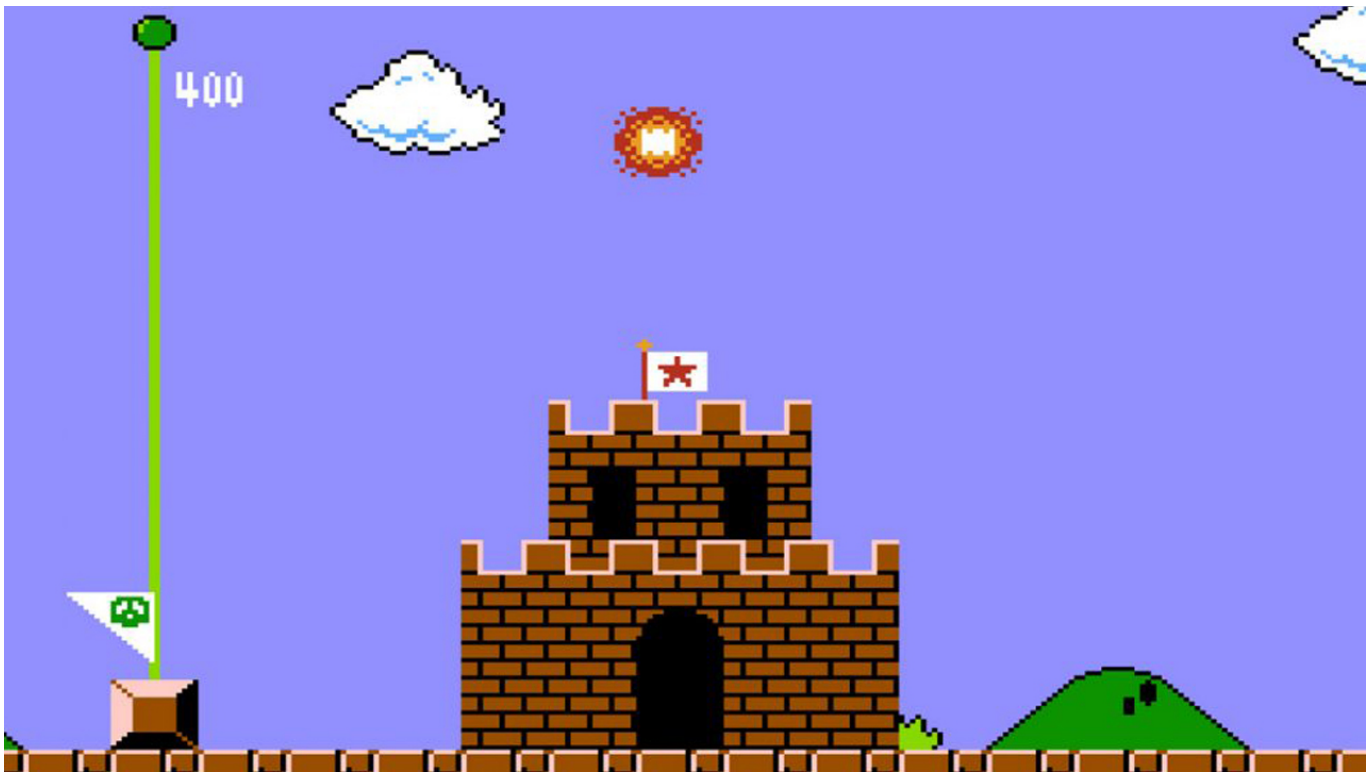
Torniamo adesso nel coloratissimo Regno dei Funghi; diamo subito un'occhiata e vediamo quali miceti dominano la scena. È possibile notare, se diamo uno sguardo attento a tutti gli *sprite* del primo gioco, che il **rosso** domina particolarmente il design ed è, se non altro, il colore che da sempre ha contraddistinto **Mario**. Inutile dire che è lo stesso colore associato al pensiero comunista (il partito rosso, i rossi, le armate rosse, le brigate rosse, la stessa bandiera dell'Unione Sovietica era rossa) ma la storia ci dice che il caro idraulico italiano è rosso per contrastare il cielo azzurro del regno dei funghi; una storia credibile se solo non fosse che **il rosso non è davvero opposto al blu**. Nel disco dei colori primari e secondari (più precisamente conosciuto come **disco di Itten**) si più notare che è il vero opposto di quest'ultimo è l'**arancione**, uno di quelli che nella palette di colori del **NES** ha un sacco sfumature, addirittura più del **rosso**. Uno dei simboli più presenti nella saga è

il **Super Fungo**, che presenta un cappello rosso con dei puntini bianchi; il suo corrispettivo reale è l'**Amanita Muscaria**, fungo velenoso che, al di là del provocare allucinazioni, si trova specificatamente in **Siberia**, la parte est della **Madre Russia**. Le ipotesi si fanno sempre più forti specialmente quando **Mario** prende il **Fiore del Fuoco**; i tipici colori dell'idraulico, il **rosso** e il **blu** (o **marrone** nel primo gioco), muteranno in **rosso** e **bianco**, i colori della bandiera del **Partito Bolscevico** di **Lenin**. Una strana scelta di colori, ma le ipotesi non si fermano qua.
Il **cappello di Mario** sembrerebbe abbastanza innocente se non fosse per la strana somiglianza con quello indossato spesso da **Stalin**; entrambi hanno un design molto simile, la visiera più o meno della stessa lunghezza e un emblema circolare al centro. Ogni buon Compagno, inoltre, vi dirà che un bel baffo è praticamente "parte dell'uniforme"; cos'altro contraddistingue il bel faccione del mangia-spaghetti? Lo scopettino sotto il nasone **Mario** sembra proprio strappato dalla faccia di **Stalin**! E se tutto questo ancora non vi convince: ricordate i suoi lavori? In ***Donkey Kong*** e ***Wrecking Crew*** era un carpentiere e con ***Mario Bros*** diventa ufficialmente idraulico, entrambi lavori che coinvolgono **lavoro manuale**, mestieri che compongono la **classe operaia** designata nella **rivoluzione proletaria**.

Mario il liberatore

E ora entriamo un po' di più nel simbolismo della saga. Prima di prendere in esame le storie che coinvolgono in prima persona l'icona **Nintendo**, diamo uno sguardo alla sua nemesi: **Wario** potrebbe rappresentare, in un certo senso, l'idea stessa del capitalismo. L'antagonista di Mario è caratterizzato da una grossissima stazza e una spiccatissima avidità; tutti i suoi giochi si concentrano sul **collezionare tesori** e **accumulare ricchezza** (che permettono addirittura in alcuni giochi di ottenere un finale migliore), tipico comportamento di un avido capitalista senza scrupoli.
Tornando alla saga principale, al termine di ogni livello del primo titolo **Mario** abbassa una bandiera nemica per alzarne una sua in un fortino. La prima somiglia (visto che stiamo parlando di un gioco 8-bit) a un **simbolo di pace** verde su uno sfondo bianco mentre quella sua è una più chiara **stella**

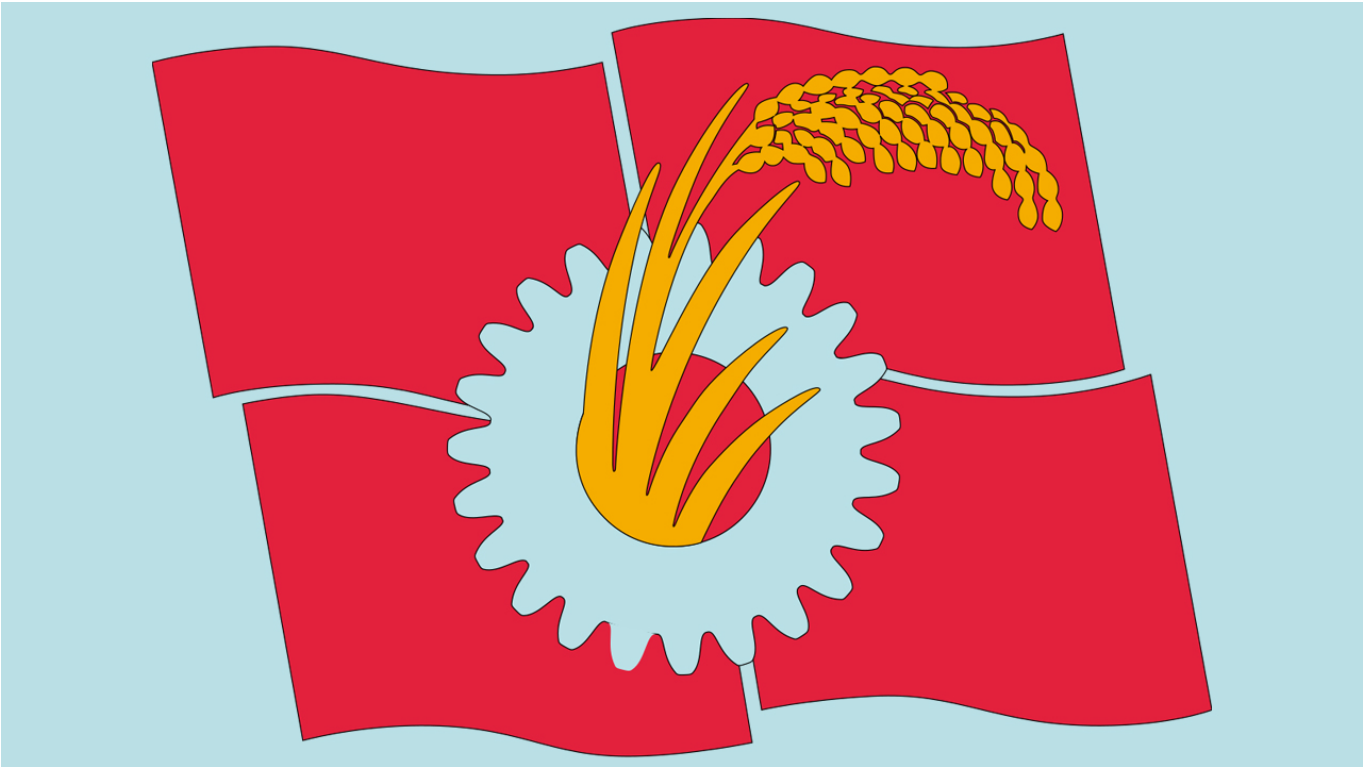
rossa a cinque punte. Questa, nell'iconografia comunista, è uno dei simboli più usati insieme alla "**falce e martello**", rappresenta proprio la mano del lavoratore (cinque le punte, cinque le dita) ed è il simbolo dell'armata rossa, la stessa che prese il potere durante la **Rivoluzione di Ottobre**; dunque ricordate ancora l'obiettivo di ***Super Mario Bros.***? Rovesciare il tiranno **Bowser**, come nella **Rivoluzione di Febbraio**, ribellarsi alla dittatura che porta scompiglio nel **Regno dei Funghi** e farlo tramite l'esercito rosso. Inoltre, come ribadito da **Mao Zedong** nei ***Discorsi alla conferenza di Yenan sulla letteratura e l'arte*** (dai, infiliamo anche lui nel mix): «**non potrà esistere un amore universale finché la società sarà divisa in classi**». Perciò, abbasso la (bandiera della) pace e viva il popolo!



Seriamente?

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

possibilità che una o più persone coinvolte nello sviluppo del gioco possano aver fatto trapelare in qualche modo le loro idee politiche. A ogni modo queste rimarranno sempre delle supposizioni e dubitiamo che **Nintendo** possa, un giorno, confermare o meno tutte queste teorie del web. E poi, alla fine della fiera, dove **Mario** metta la "X" durante le elezioni è solamente affar suo!



Bandiera del Partito Comunista Giapponese

Svelato il primo gameplay di Valkyria Chronicles 4 insieme a nuovi personaggi

Sega, durante una sua livestream, avvenuta proprio oggi, ha svelato il primo gameplay del suo nuovo **JRPG**, ***Senjou no Valkyria 4: Eastern Front***, che sarà rilasciato in Occidente con il nome di ***Valkyria Chronicles 4***. Questo gameplay, trasmesso in live, ha mostrato due missioni. La prima è una finta battaglia contro la squadra di **Minerva Viktor**, che sembra essere la rivale perfetta per **Tsundere.** La battaglia è ambientata in una mappa cittadina, in cui possiamo vedere i nuovi membri della squadra in azione, tra cui **Theresa** nel ruolo di Scout, ma che non durerà a lungo, **Rebecca**, Ingegnere della squadra, **Zaiga** nel ruolo di Shocktrooper, **Kai** che sarà soggetto di numerosi commenti, come l'invulnerabilità di **Raz**, che verrà immediatamente smentita. Purtroppo le abilità di Grenadier di **Riley** non verranno molto acclamate. Facciamo notare come i carri armati possano distruggere le barriere di legno. Ma la squadra non finisce qui, infatti ci sono anche **Kurt**, **Godwin**, **Rosetta**, **Niko**, **Millenia**, **Scott**, **Viola**, **Furett**, **Ferie** e **Lauren**. Notiamo come la prima missione sia stata giocata pessimamente dall'host, mentre per la seconda, invece, **Sato-san** prende il controllo e si può godere di un gameplay giocato molto meglio rispetto al primo. Ma questa seconda missione si trova più avanti nel gioco, infatti i membri della squadra

hanno già acquisito lo status di **Elite** e **Minerva** è un personaggio giocabile. Viene anche presentato un'altro membro della squadra, **Koner**, nel ruolo di Grenadier. Proprio parlando di Grenadier, notiamo come siano un'elemento interessante per il titolo, in quanto saranno attivi durante il turno dell'avversario, lo stesso varrà per il nostro turno, quindi si potrà essere immediatamente colpiti dalle granate mentre si corre, aggiungendo un'elemento di imprevedibilità. Questa seconda battaglia si svolgerà sul nuovo **Snow Cruiser Centurion**, che è stato preso di mira dalle bombe paracadutate. Ultimo, ma non per importanza, si potrà vedere uno scorcio della missione del **DLC** "**Joint Operation with Squad 7**", che sarà incluso nella **Japanese Collector's Edition**. ***Valkyria Chronicles 4*** verrà lanciato sia in Nord America che in Europa nel 2018, su **PS4**, **Nintendo Switch** e **Xbox One**. In Giappone verrà invece lanciato su **PS4** il 21 marzo 2018, e per **Nintendo Switch** è previsto durante il periodo estivo. Vi mostriamo qui in fondo le tre parti della live citata e alcune slides che mostrano i personaggi del gioco, i bonus specifici per per il Giappone con le illustrazioni di **Raita Honjou**, gli speciali adesivi del carro armato e la confezione originale del titolo.

Sony si prepara a (ri)annunciare Demon's Souls?

ENB, guru a capo della community mondiale di ***Dark Souls*** che ha cominciato la propria carriera su **Youtube** trasmettendo i propri gameplay su ***Demon's Souls*** ai tempi della sua prima uscita in Giappone nel 2009 e al quale successivamente sono anche stati affidati compiti ufficiali quali la stesura della guida strategica del secondo capitolo della più famosa saga di **From Software**, ha rilasciato – durante la notte – un breve video su **Youtube** nel quale esprime il suo personale parere sulla probabile uscita di una remastered di *Demon's Souls*. A dar forza alle sue congetture gli annunci ufficiali susseguitisi durante la giornata di ieri da parte prima di **Sony Japan** e successivamente di **Bandai** e **Atlus** – che gestiscono rispettivamente i server europei e nord americani del gioco – sull'imminente shut down delle modalità multiplayer, che dovrebbe avvenire in contemporanea mondiale il 28 febbraio 2018. **Marcus** ha pertanto supposto, nella sua personale speculazione, che proprio questa coincidenza di date insieme al fatto che la chiusura dell'anno fiscale per la software house giapponese avverrà proprio durante quel periodo, rappresenterebbero il momento più propizio per annunciare il nuovo titolo, considerato anche che gli eventuali preorder verrebbero calcolati nell'anno fiscale giovando al bilancio corrente. A ciò si aggiungono un misterioso annuncio di Bandai, la **Playstation Experience 2017** ormai alle porte e il fatto che non abbiamo notizie di From Software ormai da un bel pezzo.

Nintendo Switch: sold out in 7 minuti

Anche se **Nintendo Switch** è già uscito da tempo continua nonostante le previsioni ad andare letteralmente a ruba: in meno di 7 minuti in Giappone il **My Nintendo Store** ha infatti registrato il

sold-out delle scorte in deposito. La mancanza di rifornimenti è diventata un problema nel paese dove le richieste della console della grande N continuano costanti. La motivazione di questa altissima richiesta si potrebbe accostare ai lanci di nuovi giochi come ***Splatoon 2*** e ***Super Mario Odyssey***.