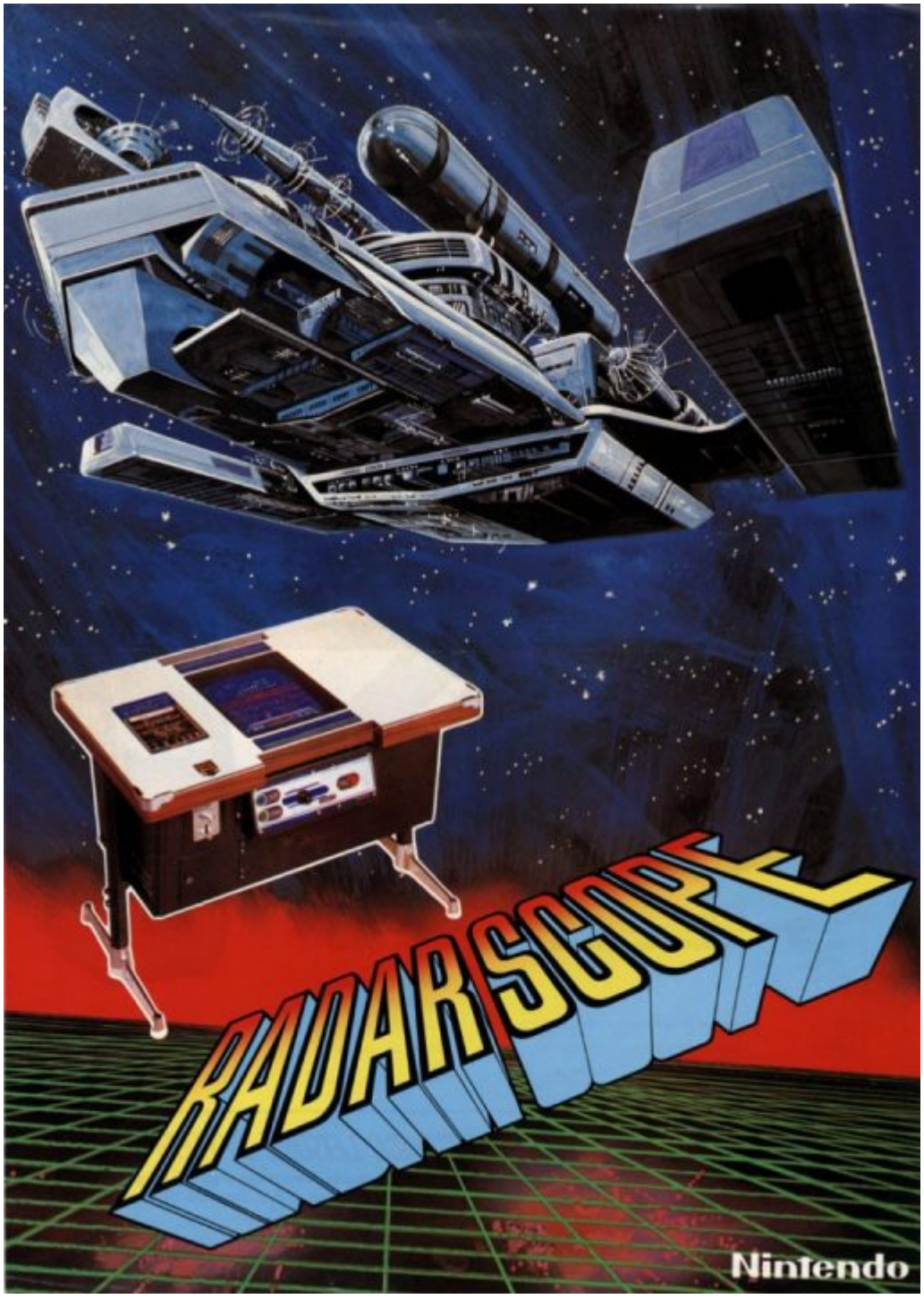
Super Mario History

Alla ricerca di un'identità

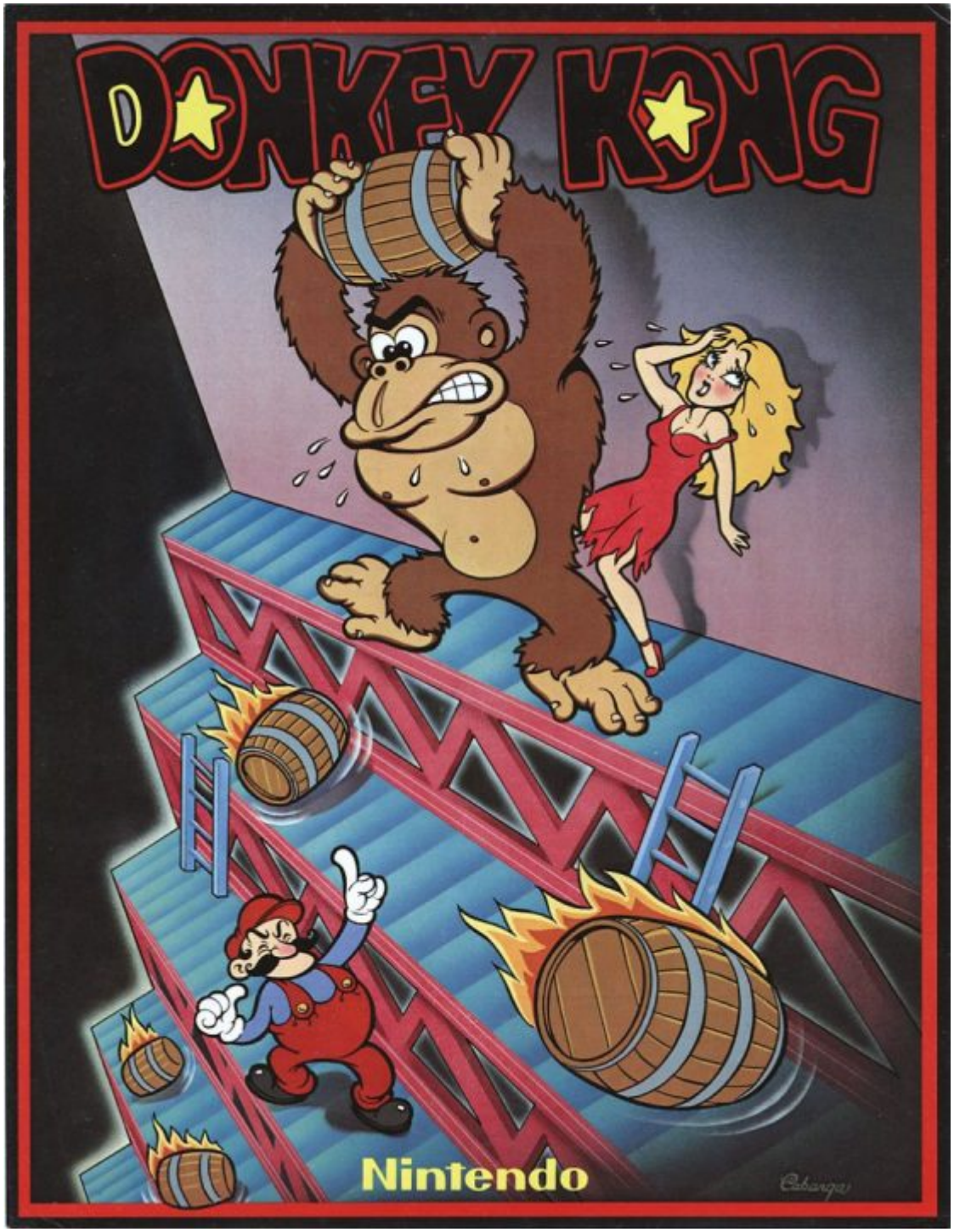
La **Nintendo** non è sempre stata la compagnia che conosciamo oggi. Questo, ormai, colosso industriale ha le sue lontane origini nel 1889 quando la compagnia produceva principalmente carte del popolare gioco giapponese "*hanafuda*" o "carte fiorite" come tal volta tradotto. Dal 1956 la **Nintendo**, 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 magazini, 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 letteralemente “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 consoni a chiamare il loro personaggio, in nord America, **Mario**. **Miyamoto** ricorda, durante le prime fasi dello sviluppo di ***Donkey Kong***, che **Mario** non aveva ancora un tasto per saltare e che il gioco, dovendo evitare i barili lanciati da ***Donkey Kong*** soltanto arrampicandosi per le scale nello stage, risultava troppo difficile; così il geniale **Miyamoto** si pose la semplice domanda: “se mi arriva addosso un barile, rotolando, a tutta velocità, che faccio”? Fu così che il salto non solo diventò la mossa che distinse **Mario** per tutti i giochi a venire ma gettò anche le basi per il genere che diventerà il ***platform***. Il sequel ***Donkey Kong JR.***, più o meno simile al precedente ***Donkey Kong***, confermò e cementò il nome del personaggio in **Mario** ed inoltre fu il primo ed unico gioco in cui **Mario** ricorse come antagonista. Le strade di ***Donkey Kong*** e **Mario** si separarono; il gorilla fu affiancato ad un poco rilevante giardiniere per l’uscita del discreto ***Donkey Kong 3***, tale ***Stanley***, mentre a **Mario** gli venne dato un fratello: **Luigi**. I due fratelli, impegnati nel settore dell’idraulica, fecero la loro prima comparsa nel gioco del 1983 “***Mario Bros***” un gioco in cui lo scopo del gioco era quello di collaborare, ma anche competere, nel far fuori le tante creature che intasavano le tubature della città di New York. Questo gioco, se pur non portava grandissime innovazioni, era molto divertente e, oltre a **Luigi**, furono introdotti molti elementi che diventeranno parte del canone della serie come le tubature verdi, i blocchi *POW* e le tartarughe che diventeranno poi **Koopa**.



Super Mario alla conquista del mondo

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

compiti o per qualcosa di produttivo. Persone come **Jack Tramiel**, fondatore della **Commodore**, erano fiduciosi e sicuri che il futuro dei videogiochi risiedesse nei computer. Il lancio di una console, in uno scenario come questo, poteva essere letale per **Nintendo**; i passi da intraprendere dovevano essere programmati nel minimo dettaglio. La console presentata al **Consumers Electroinc 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-introdotto **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 Kojo: 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'interezza del gioco e restituisse le stesse sensazioni del primo titolo. Con l'avvento di internet i fan rigettarono i loro pareri positivi verso ***Super Mario Bros 2*** condannando il fatto di non aver ricevuto il vero sequel del primo titolo e di essere stati, in un certo senso, presi in giro; la verità è stata scomoda ma fu una decisione necessaria. il vero ***Super Mario Bros 2***, sarebbe probabilmente passato inosservato per la troppa similarità col primo titolo e la difficoltà aumentata avrebbe solamente fatto infuriare i giocatori più casuali. In uno scenario in cui il mercato dei videogiochi era in continua evoluzione un titolo ancorato al passato non avrebbe fatto una bella figura. Non dimentichiamoci che diverse figure chiave del titolo originale lavorarono per ***Doki Doki Panic***, principalmente **Kensuke Tanabe**, **Koji Kondo** ma soprattutto **Shigeru Miyamoto** che supervisionò tutto il progetto dall'inizio. Il gioco, anche se in precedenza fu concepito con altri personaggi, era veramente come se fosse destinato a diventare un titolo della saga di **Mario** tanto da essere tornato in giappone nel 1992 come **Super Mario USA** riscuotendo ancora molto successo.

Parte della cultura popolare

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

sul grande schermo, come parte integrante del film del 1989 "***The Wizard***", arrivato in Italia come "**Il piccolo grande mago dei videogames**", in cui venne proposto come l'ultima prova per il maghetto dei videogiochi. Quel film dimostrò come i videogiochi non solo fossero parte integrante della cultura popolare di quei anni ma anche di come la figura di **Mario** era in grado di attirare l'attenzione di tutti. In quegli anni a **Mario** erano state dedicate ben due serie TV di cartoni animati (senza contare che più in là ne uscì una terza), c'erano dei cereali per la prima colazione a tema, sacchi a pelo, cestini per il pranzo, sorpresine 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 impazzava 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 si 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 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 obbiettivo era proprio quello di trovare **Mario** all'interno della magione stregata. La nuova avventura di **Mario** arrivò l'anno succesivo, 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: similarmente 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 usci 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 verra 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.