

Nintendo svela il mistero del (non) cappello di Toad

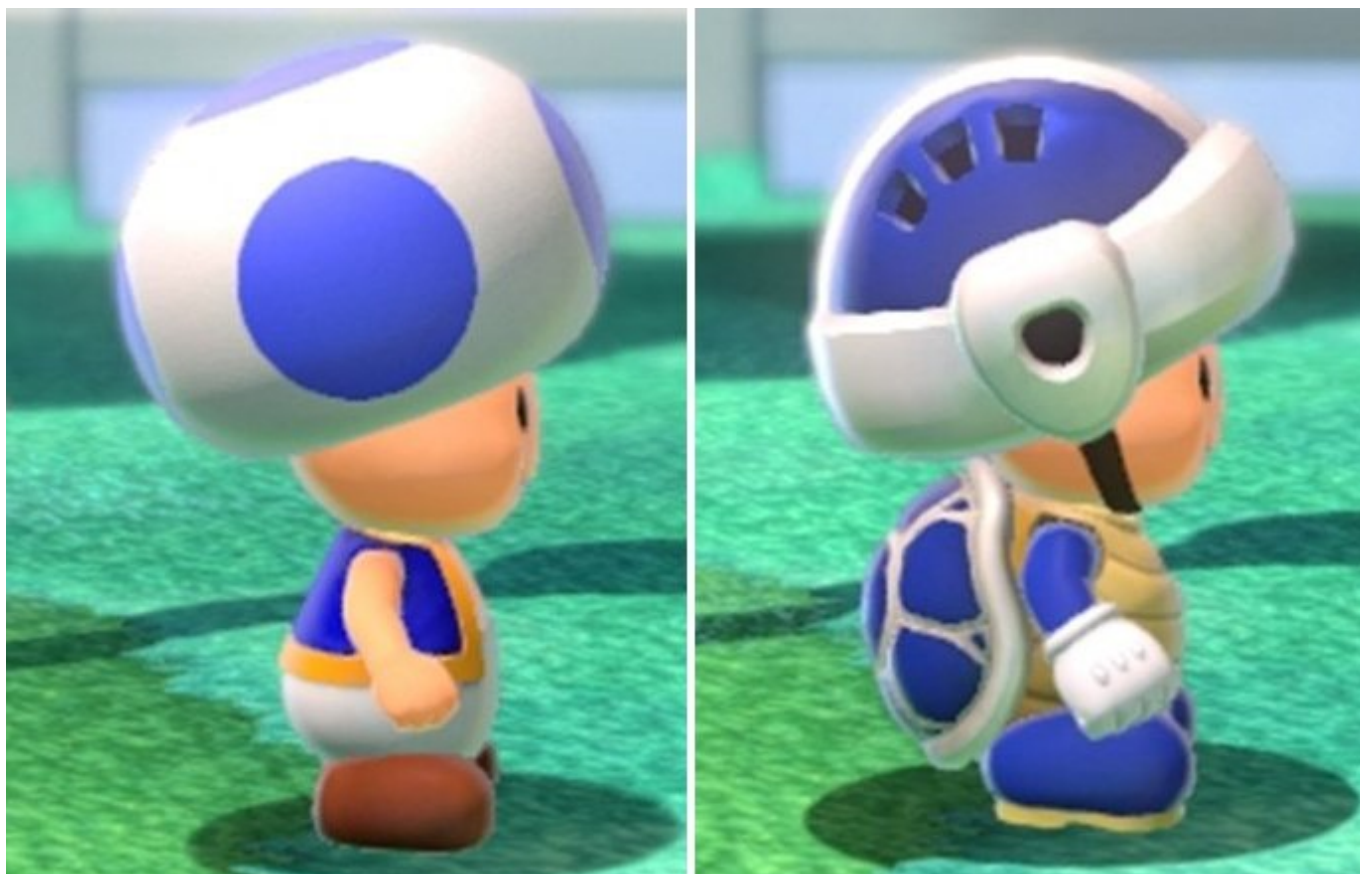
Sin dall'ormai lontano 1985, anno d'uscita del **primo** Super Mario su NES, un dubbio atroce aleggia nelle menti dei fan della saga: cos'è il fungo che Toad ha sulla testa? Fa effettivamente parte del suo corpo o è un semplice cappello? Da quell'anno è in corso una guerra tra chi è d'accordo con l'una o con l'altra teoria, guerra combattuta a suon di screenshot ogni qualvolta, all'interno di videogiochi o cartoni animati con protagonista Mario, era presente appunto Toad.

Fino a poco tempo fa, la "fazione" che supporta la teoria del cappello sembrava avere la meglio, essendo alquanto palese, in diversi giochi e nello stesso show televisivo, che gli abitanti del Regno dei Funghi portassero semplicemente sempre lo stesso cappello ogni giorno, a seconda del loro colore o specie.

Una delle prime prove che conferma questa tesi proviene proprio da **Super Mario Bros. Super Show**, la serie animata mandata in onda negli anni 80'.



Altre ulteriori conferme arrivano rispettivamente da **Super Mario 3D World**, dove il classico fungo di Toad blu è sostituito da un casco, e da **Paper Mario Il portale Millenario**, dove moltissimi Toad sono muniti di capelli che fuoriescono dal loro copricapo, come nel caso di Jolene.



Ma con l'arrivo di ***Super Mario Odissey***, la svolta: sono presenti infatti una moltitudine di Toad con indosso diversi tipi di cappelli, indossati sopra il fungo stesso, il che fa chiaramente capire che quest ultimo è un'appendice del loro corpo e non qualcosa che si può staccare.



Questa guerra più che trentennale ha un vincitore proprio nei sostenitori del “non cappello”, grazie a un’intervista rilasciata dallo stesso producer di *Odyssey*, **Yoshiaki Koizumi** che, oltre a questo, ha anche risposto a domande minori. Qui il video:

E voi? da che parte eravate schierati prima che la verità venisse a galla?

Cosa Nintendo ha imparato da Super Mario Run

Il gioco per smartphone di **Nintendo Super Mario Run** è stato un grande successo in termini di download, oltre 150 milioni in tutto il mondo. Tuttavia, la società ha riconosciuto che il gioco non ha fruttato in termini economici tanto quanto aveva sperato. In un **briefing** tra investitori, recentemente, il presidente di Nintendo, **Tatsumi Kimishima**, ha riconosciuto che **Nintendo** è «ancora una nuova arrivata nel settore degli **smart device**» e ha aggiunto che la società sta ancora decidendo cosa potrebbe essere meglio nell’ambito dei modelli di pagamento.

Super Mario Run, ad esempio, sembra gratis inizialmente, ma in realtà è necessario pagare 10 dollari per sbloccare tutti i livelli. **Fire Emblem Heroes** e **Miitomo**, d’altro canto, sono gratuiti e sostenuti da microtransazioni.

«Anche se nessun singolo modello è chiaramente superiore, siamo stati in grado di imparare molto», ha detto **Kimishima** «vogliamo continuare a pensare a come i consumatori vorrebbero pagare i contenuti nelle nostre prossime applicazioni per smart device».

Tra i 150 milioni di download per **Super Mario Run**, meno del 10% dei giocatori ha pagato per acquistare tutti i livelli. **Kimishima** non ha confermato se questo fosse in linea o meno con le aspettative della società. Tuttavia ha fatto notare che, mentre il numero totale di download di **Fire Emblem Heroes** ammonta a “meno di un decimo” di **Super Mario Run**, il gioco ha effettivamente

portato più entrate rispetto quest'ultimo.

«Il numero di download di **Fire Emblem Heroes** è inferiore a un decimo rispetto a **Super Mario Run**, ma la cifra totale che i consumatori hanno speso in questo titolo è superiore a **Super Mario Run**», ha spiegato.

Kimishima ha sottolineato che **Nintendo** sta studiando “un’ampia varietà” di utilizzi che i suoi giochi mobile possono creare verso gli utenti, inclusi quelli che spendono denaro sulle microtransazioni. Il prossimo grande gioco di smartphone di **Nintendo** si baserà su **Animal Crossing** e si può prevedere che i sistemi di monetizzazione del gioco riflettano ciò che l’azienda ha appreso dai suoi giochi passati.

«Stiamo pensando di rilasciare un’applicazione usando i personaggi di **Animal Crossing** », continua **Kimishima** «la composizione e la dimensione del pubblico di destinazione variano in base ai personaggi dell’**IP** e ai contenuti di gioco, per cui vogliamo prendere ciò che abbiamo appreso e considerare tutti questi elementi per fornire un’applicazione **smart device** che i consumatori avranno desiderio di giocare per un lungo periodo.»