



# SUPER MARIO

l'icona Nintendo e i suoi mondi



Ciao,  
sono **Super Mario**, questo volume parla di me.  
Se vuoi mi puoi trovare anche on-line su **MarioBros.it**.  
Buona lettura.

Sito web: [www.mariobros.it](http://www.mariobros.it)

Si ringrazia

**Francesco Alinovi, Davide Montellanico e Andrea Babich**

## **SUPER MARIO: l'icona Nintendo e i suoi mondi**

Autore:

**Paolo Branca**

Copyright © **2006 – APOGEO srl**

Socio Unico Giangiacomo Feltrinelli Editore srl

Via Natale Battaglia 12 – 20127 Milano (Italy)

Telefono: 02-289981 – Telefax: 02-26116334

Email [ebook@apogeeonline.com](mailto:ebook@apogeeonline.com)

U.R.L. <http://www.apogeeonline.com/libri/88-503-1038-2/scheda>

**ISBN 88-503-1038-2**

**Impaginazione elettronica a cura dell'Autore**

**Redazione di Fabio Brivio**

**Copertina di Enrico Marcandalli e Paolo Branca**

Tutti i diritti sono riservati a norma di legge e a norma delle convenzioni internazionali.

Nessuna parte di questo libro può essere riprodotta con sistemi elettronici, meccanici o altri, senza l'autorizzazione scritta dell'Editore.

Nomi e marchi citati nel testo sono generalmente depositati o registrati dalle rispettive case produttrici.



## Prefazione

Nome di cinque lettere, origini italiane, lavoro modesto: quanti di noi si ritroverebbero in questa descrizione?

Certo, magari non hai un nome di cinque lettere, magari i tuoi nonni sono australiani (beati loro) o magari viaggi a bordo di una Ferrari e non ti sogneresti mai di fare in vita tua l'idraulico (ma in questo caso tieni d'occhio tua moglie)... ma dimmi la verità: non sei un po' stanco di videogiocare con eroine silicinate, marine spaziali ad alto tasso steroideo e calciatori di successo? Non vorresti, una volta tanto, controllare un alter ego virtuale dannatamente normale (rispondi "sì" o il discorso che ti sto per fare va a farsi benedire)? Sì, vero? (Sì!). Bene, allora non ti resta che puntare su (Super) Mario, il mitico personaggio creato da Nintendo nel 1981 e che, dopo 25 anni di onorata attività, riesce ancora a far divertire milioni di appassionati con un mix vincente di giocabilità, originalità e grande cura nel design. Pensaci: a ogni sua uscita, Super Mario si è sempre confermato come una vera e propria star dei videogiochi, battendo record su record in fatto di vendite e apprezzamento da parte di pubblico e critica.

Difficile trovare un motivo unico per spiegare un successo che

non trova eguali nel settore.

Pensa che lo stesso Miyamoto, che di Super Mario è il padre, non seppe darmi una spiegazione quando lo intervistai qualche anno fa.

Da quel giorno, mi impegnai a provare tutti i videogiochi dedicati a Super Mario, alla ricerca del "segreto del videogioco perfetto".

Vedila un po' come la mia personale ricerca del Santo Graal, con tanto di temibili avversari pronti a ostacolarmi (i datori di lavoro che non mi lasciano mai abbastanza tempo per giocare) e storia d'amore a lieto fine (Annalisa, la mia fidanzata e futura moglie, l'ho conosciuta grazie a Super Mario!).

E quando ero convinto di esserci, di aver finalmente trovato il segreto di Super Mario, mi arriva questo *Super Mario: l'icona Nintendo e i suoi mondi*, che mi mette a conoscenza di videogiochi, curiosità e misteri su Nintendo e Super Mario dei quali ignoravo totalmente l'esistenza.

Un duro colpo al mio orgoglio videoludico, ma anche il modo più rapido e piacevole per conoscere la storia della *Grande N* e scoprire tra le sue righe il tanto agognato segreto che ha reso grande Super Mario: nome di cinque lettere, origini italiane, lavoro modesto.

La semplicità concentrata in un pugno di pixel, che ci fa capire che per essere eccezionali basta essere normali.

Riccardo "Ricky" Meggiato  
[www.riccardomeggiato.com](http://www.riccardomeggiato.com)

P.S. Qualcuno sa dove posso trovare delle bomboniere a forma di Super Mario?



## Introduzione

Nel testo “L’Innovazione tecnologica: i videogiochi nell’era simbolica (1958-1984)”<sup>a</sup>, Matteo Bittanti, secondo uno schematismo mutuato da Hegel, ci parla di tre epoche estetiche del videogioco.

L’Epoca simbolica, dove i gamedesigner, nel tentativo di plasmare le proprie opere, si scontrano con limiti tecnologici preponderanti.

L’Epoca classica, dove forma e contenuto si conciliano e, con l’affermazione del modello bidimensionale, nascono le icone pop videoludiche per eccellenza.

L’Epoca romantica, che nasce con la definitiva affermazione del 3D e in cui il gamedesigner, intrappolato in un rigido sistema industriale, cerca di emanciparsi dai limiti tecnici della macchina, ma rimane condizionato da contingenti fattori di carattere economico. Successivamente<sup>b</sup>, lo stesso Bittanti, completa questo quadro individuando una quarta epoca, quella attuale, che ripropone tutti i caratteri del postmoderno, dall’ibridismo all’omogeneizzazione dello spazio, alla presentificazione del tempo.

Ebbene, un solo personaggio ha attraversato tutte queste epoche, sempre fedele a se stesso pur se in costante evoluzione; questo personaggio è Super Mario.

Simulacro baffuto e panciuto, prima carpentiere e poi definitivamente idraulico ed eroe.

Super Mario nasce nel 1981, sul tramonto dell’epoca simbolica, battezza l’epoca classica, dominando, insieme alla sua mamma Nintendo, il mercato dei videogiochi e surclassando la popolarità di un personaggio quale Topolino.

Fa furori nell’epoca romantica, delineando per primo il nuovo paradigma della tridimensionalità, per poi ricomparire, con uno spruzzino sulle spalle, all’inizio del nostro postmoderno. Icona pop positiva e lavoratrice, modello ed emblema della *Nintendo Difference* e dell’estetica del suo creatore, Miyamoto san.

Protagonista di oltre un centinaio di titoli e dei più disparati generi, sopravvissuto al passaggio di consegne dal 2D al 3D ed anzi motore attivo del cambiamento, questo buffo ometto in salopette rossa è tanto caparbio che difficilmente ce lo toglieremo di torno.

Questo ebook deriva dal progetto [MarioBros.it](http://www.mariobros.it), il primo sito web italiano completamente dedicato a Super Mario.

Il sito documenta tutte le apparizioni del celebre personaggio dei videogiochi Nintendo sin dal suo esordio, offrendo un vasto database di più di 100 giochi.

Inoltre offre la possibilità di giocare a una versione di Mario Bros in Flash, alla pagina <http://www.mariobros.it/game.htm>.

A Bruno Fraschini, brillante saggista e musicista, tragicamente scomparso nel 2004 come un Robert Wyatt sfortunato a cui il fato ha negato la possibilità di un *continue*. Bruno tornerà a parlarci con i suoi “Je ne t’aime plus”, sarà “La logica della rivincita”.

a. Matteo Bittanti, *L’Innovazione tecnologica: i videogiochi nell’era simbolica (1958-1984)*, Jackson Libri, 1999

b. Matteo Bittanti, *L’estetica dei videogames*, ottobre 2005



## Indice

Primi passi nel mondo dei videogiochi	pag. 1
Nintendo alla conquista dell'America	pag. 4
Donkey Kong	pag. 8
Donkey Kong Jr.	pag. 14
Mario Bros.	pag. 17
Super Mario Bros.	pag. 21
Super Mario Bros. 2	pag. 29
Super Mario Bros. 3	pag. 37
Super Mario World	pag. 45
Super Mario World 2: Yoshi's Island	pag. 50
Super Mario 64	pag. 55
Super Mario Sunshine	pag. 64
Conclusioni	pag. 75



## Primi passi nel mondo dei videogiochi

Il personaggio di Mario comparve per la prima volta nel 1981 nel videogioco Donkey Kong, che segnò la nascita di un genere nuovo: il platform. Il personaggio è frutto di un'intuizione del game designer Shigeru Miyamoto, che cominciò a lavorare a tale progetto all'età di ventisei anni.

Il gioco nacque in seno alla Nintendo, un'azienda fondata nel 1889 come manifattriera di tradizionali carte da gioco giapponesi (Hanafuda, letteralmente carte del fiume, costituite da 48 carte divise in dodici categorie corrispondenti ai mesi dell'anno); e che, a partire dai primi anni '70, sotto la

guida del dinamico presidente Hiroshi Yamauchi, cominciò ad orientare la propria produzione verso giochi tecnologicamente più evoluti.

L'uomo della svolta è Gumpei Yokoi, classe 1941, ingegnere elettronico impiegato nel settore manutenzione dei macchinari, per essere precisi egli rappresentava l'intero dipartimento, essendo l'unico impiegato in tale compito.

A Yamauchi fu riferito che Yokoi amava creare gadget di vario genere, così egli lo chiamò nel suo ufficio e gli chiese di ideare un gioco da lanciare sul mercato nelle feste natalizie. Yokoi aveva già qualcosa pron-

to, un curioso oggetto costruito nel tempo libero, questo congegno, battezzato Ultra Hand, era costituito da un braccio estendibile con mano meccanica all'estremità, (vendette, nel corso del 1970, oltre 1.200.000 pezzi).

La creatività di Gumpei Yokoi aveva trovato i mezzi per prendere forma, all'Ultra Hand seguirono l'Ultra Scope (un periscopio portatile), l'Ultra Machine (che sparava una piccola palla) e l'incredibile Beam Gun, datato 1975, progenitore della tecnologia e del concept di ogni gioco di tiro e delle odierne Light Gun.

Nel 1976 Yamauchi decise che la Nintendo si sarebbe spostata dal settore dei giocattoli a quello nascente (e dominato dalle società americane, Atari su tutte) dei videogiochi.

L'avventura in questo nuovo settore cominciò con la commercializzazione, in Giappone, di Pong dell'americana Magnavox.

Quindi, nel 1977, Nintendo produsse TV Color Game 6: una console che offriva tre varianti del gioco Breakout, se ne vendettero ben un milione di copie.

L'anno seguente il prodotto leggermente migliorato venne commercializzato col nome TV Color Game 15, il successo rimase alto<sup>1</sup>.

All'alba del 1980 la Nintendo



**Hiroshi Yamauchi, il presidente di Nintendo a cui si deve l'entrata dell'azienda nel mercato dei videogiochi**

1.AaVv (2003). "Gli archivi di Shy Guy – Documento 10", in Nintendo – La rivista ufficiale 11, Future Media Italy, Milano, marzo 2003, p. 87



# SUPER MARIO

l'icona Nintendo e i suoi mondi

era diventata una casa produttrice di videogiochi a tutti gli effetti, tutte le sue energie erano concentrate nel progetto Game&Watch, di cui parleremo molto più avanti (in merito all'introduzione del D-pad presente sulla prima console di successo planetario di Nintendo), e nella produzione degli arcade, e proprio in quest'ambito essa avrà il primo grande successo.



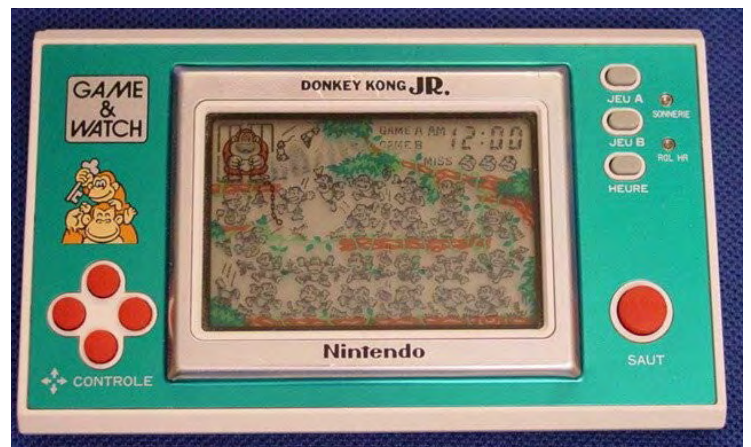
Tv Color Game 6 (1977), la console permetteva di cimentarsi con tre varianti del gioco Breakout



L'ingegnere elettronico Gumppei Yokoy, una delle menti più brillanti di Nintendo, a lui si deve anche l'invenzione del portatile Game Boy



Donkey Kong 2, Game&Watch (1983)



Donkey Kong Jr. (1982), Game&Watch della serie New Wide Screen