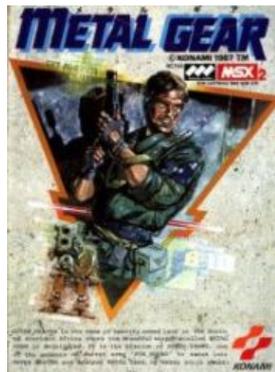


Retrogames - Metal Gear

(<http://www.retrogaminghistory.com/content.php/2158-metal-gear-msx2.html>)

1995. Il mondo è minacciato da una nuova nazione, Outer Heaven, formata da soli soldati mercenari e comandata dal colonnello Ca Taffy, intento a lanciare una testata nucleare sfruttando la sua nuova arma, il Metal Gear. Si tratta di un grosso mezzo meccanico bipede dalle grosse capacità belliche, capace di lanciare missili nucleari da qualsiasi punto esso si trovi verso qualsiasi bersaglio. Per cercare di fermare questi folli piani, viene chiamata in causa l'organizzazione militare segreta FoxHound, capeggiata da Big Boss, il più grande combattente di tutti i tempi, il quale manda sul campo Gray Fox, il suo soldato migliore. Questi però viene catturato e così si decide di lanciare in una missione disperata la giovane recluta Solid Snake, dotandolo dell'attrezzatura degna di un agente segreto: un pacchetto di sigarette e una ricetrasmittente grossa quanto un citofono. Ecco perché Gray Fox è stato catturato...



Per quei due o tre che non l'avessero ancora capito, la trama sopra descritta non è altro che l'inizio di quello che poi sarebbe diventato, dalla fine degli anni Novanta fino ai giorni nostri, uno dei brand più famosi e importanti di Konami, il plurichiacchierato (sia in positivo che in negativo) Metal Gear Solid, nonché tra i primi esempi del genere stealth e la genesi del personaggio Solid Snake. Le sue avventure iniziano proprio da qui, dall'MSX2, dove il giocatore ha l'onore di seguirne le gesta tramite una visuale a volo d'uccello molto comoda e classica del periodo. Mentre con il nostro eroe ci aggiriamo tra le varie schermate fisse dell'enorme base Outer Heaven, dobbiamo stare attenti a non farci scoprire dei nemici. Infatti l'obiettivo peculiare di tutta l'avventura è eludere ogni ostacolo, dai soldati alle telecamere fino a tutta una serie di trappole, sfruttando ogni gadget che abbiamo a disposizione nonché gli elementi dello scenario. Mai affrontare frontalmente il nemico in stile Rambo, bensì aspettare che si volti, raggiungerlo alle spalle e fracassarlo di mazzate. Infatti il nostro serpente ha dalla sua la possibilità di dare pugni oltre ad usare l'arma equipaggiata, il tutto gestito da cinque comodi tasti funzione (che vanno da F1 a F5) assegnati rispettivamente per pausa, menu armi, menu oggetti, ricetrasmittente e salvataggio. È comunque sufficiente che un solo soldato ci avvisti per ritrovarsi nel pieno di un allarme rosso, con tanto di musica incalzante e sirena stridente, e un manipolo di soldati pronti a farci la pelle da cui fuggire o da eliminare per far sì che torni la calma.

Bastano poche partite per rendersi conto che la missione non è facile, rivelandosi ben più complessa di semplici scontri a fuoco e azioni stealth. La base multipiano e multi edificio Outer Heaven necessita di tutta una pianificazione tattica, indispensabile per il progredire del gioco, in cui ogni schermata si rivela essere un piccolo mondo in cui districarsi. Ed è qui che si inizia ad apprezzare il perfetto gameplay che il team Konami, capeggiato da un giovane Kojima, ha sviluppato. Così ci ritroviamo ad affrontare un'avventura tutt'altro che lineare, in cui un iniziale campo d'azione limitato si allarga ad ogni nuova keycard recuperata, ad ogni arma acquisita, ad ogni item trovato. Pian piano abbiamo accesso a nuove aree, vecchi ostacoli sono superati grazie al ritrovamento di nuovi oggetti, nuove e vecchie porte sono aperte grazie al recupero delle sopracitate keycard. Nel frattempo la trama si evolve in una continua crescita del nostro serpente, incentivata dalla ricerca e dal recupero degli ostaggi sparsi nel gioco (in cui ogni 5 ostaggi salvati, Snake salirà di grado avendo così la possibilità di portare più munizioni) che sono fondamentali per la completa immersione ludica.

Metal Gear diventerà, al cospetto di chi ha già assaggiato le avventure di Solid Snake, una continua scoperta e sorpresa: tra i vari binocoli, pavimenti elettrificati, scatole in cui nascondersi, occhiali per rivelare i raggi laser, dialoghi via ricetrasmittente e quant'altro, ci si renderà conto che Metal Gear Solid nato su PSone non è altro che il riciclaggio di moltissime idee nate ben 11 anni prima. Ed è curioso notare come queste idee all'epoca non abbiano creato tanto scalpore quanto nel capitolo "playstescioniano". In questo caso è inutile parlare di aspetto tecnico o di come sia stato sfruttato l'MSX2 poiché tutto ovviamente è invecchiato male, sintomo ordinario di un retrogioco. Risulta inoltre inutile parlare di come sia difficile l'intera avventura, dove si è portati a ripetere più volte un passaggio: qui si tratta di un piccolo

gioiello di game design che dopo qualche ora di partita riuscirà a rapire qualsiasi (retro)giocatore degno di questo nome e che farà passare tutto l'aspetto tecnico in secondo piano in nome del sacro divertimento.

COMMENTO FINALE

Metal Gear è l'inizio della leggenda di Solid Snake, un gioco colmo di idee e soluzioni che poi hanno trovato terreno fertile nella mente dei videogiocatori ben undici anni dopo con Metal Gear Solid. Divertente, appassionante e coinvolgente, per buona pace di chi vede nell'aspetto grafico le fondamenta di un videogioco. Una tappa obbligata per tutti quelli che hanno apprezzato la folle storia che il caro Kojima e soci hanno tirato su. Giocateci.

Novembre 2010, Sandro "Sunstoppable" Prete

Retrieved from <http://www.vincenzoscarpa.it/emuwiki/pmwiki/pmwiki.php?n=Retrogames.Retrogames,MetalGear&Ing=it>
Page last modified on March 17, 2013 at 19:40