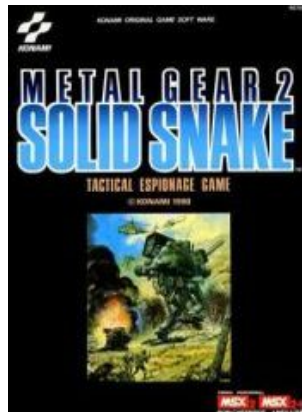


## Retrogames - Metal Gear 2: Solid Snake

(<http://www.retrogaminghistory.com/content.php/3394-metal-gear-2-solid-snake-msx2.html>)



Alla fine degli anni Novanta, più esattamente nel 1999, le risorse di petrolio si esauriscono inaspettatamente senza che ci sia una valida alternativa. Ma il dottor Marv, illustre biologo, scopre un batterio presente in un'alga, denominato OILIX, capace di generare un simil petrolio e arginare, così, la crisi. Nel frattempo, il mondo sta affrontando un'epoca di pace e di stabilità dove la guerra tra USA ed Unione Sovietica sembra arrivata alla fine. La corsa alle armi nucleari è solo un ricordo e in Medio Oriente gli stati che ne sono in possesso usano Zanzibarland, una nazione armata al confine con Cina e URSS, come zona di smaltimento di scorie ed armamenti. Sfortunatamente i piani di Zanzibarland sono altri: non sbarazzarsi del nucleare in suo possesso ma riciclarlo, divenendo, di fatto, l'unica nazione al mondo dotata di tali armi. Non solo. L'esercito di Zanzibarland riesce a rapire il dottor Marv e ad entrare in possesso della formula segreta dell'OILIX, in modo da poter controllare il mercato petrolifero.

Per fermare la nuova minaccia, Fox Hound, questa volta comandata dal colonnello Campbell, spedisce sul campo il leggendario Solid Snake, il migliore soldato della terra. La missione di Snake: infiltrarsi in Zanzibarland, salvare il dottor Marv e sventare i piani del folle "Uncle one-eye", comandante dello stato. L'equipaggiamento di Snake in questa "mission impossible": il solito pacchetto di Lucky Strike e una ricetrasmittente grossa e rumorosa. Il mondo è nei guai...

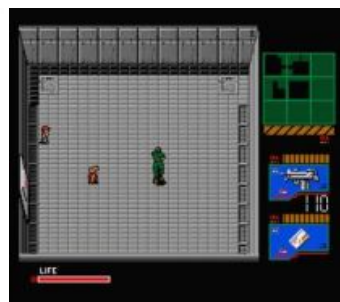


... e anche Snake. Infatti in questa nuova missione il nostro nicotinomane, mentre si muove tra le varie schermate fisse della roccaforte Zanzibarland, si ritrova costretto a mimetizzarsi e a non farsi individuare da una moltitudine di avversari molto più astuti che in passato. La prima cosa infatti che balza all'occhio del giocatore è il comportamento dei nemici, molto più sviluppato e articolato: se nel primo episodio i soldati avevano una visuale solo in linea retta e quindi capaci di individuare l'intruso solo se questi si metteva di fronte loro, questa volta invece hanno la possibilità di guardare entro 45 gradi, potendo anche ruotare la testa a destra e sinistra e di passare da uno schermo all'altro, eventualità non presente nel primo capitolo. Inoltre i nemici sono capaci di udire e insospettirsi dei rumori (con tanto di punto interrogativo che appare sulla testa e che abbiamo iniziato ad apprezzare con i più recenti capitoli) che inavvertitamente il serpente può causare: si va dai passi su varie superfici ai colpi della pistola, dal frastuono di un pugno sul muro fino addirittura alla tosse (eh sì, perché Snake può anche ammalarsi).

Altra novità è l'inclusione di un radar che ci mostra la nostra posizione, quella di amici e soprattutto di tanti nemici e trappole. Una volta che verremo avvistati, il radar andrà in stand by senza darci la possibilità di controllare la dislocazione dei soldati, e tra musica incalzante, guardie incazzate che c'inseguono e una sirena stridente che non vorremmo mai sentire, inizia un countdown entro il quale dobbiamo nasconderci senza farci individuare, fino a quando il conteggio non arriverà a zero, dopodiché si passa a uno stato di allerta "leggera" in cui il nemico perlustra la zona fino a sincerarsi che è tutto a posto. Emozionante.

Tutto questo, unito alla nuova possibilità di Snake di calarsi e strisciare per evitare di fare rumori molesti e, meglio ancora, di nascondersi sotto tavoli, in condotti d'aria e quant'altro i programmatori hanno inserito, aumenta considerevolmente la profondità di un gameplay ancora oggi fresco.

Tutto il vecchio e nuovo armamentario messo a disposizione del serpente solido è studiato per far sì che ogni contesto sia valutato bene dal giocatore, onde evitare morti premature. Così, l'enorme base militare di Zanzibarland diventa un grosso giocattolo, pieno di situazioni di gioco diverse, in cui ognuno può districarsi a suo piacimento, non esistono pattern prefissati con cui superare gli ostacoli, sempre partendo dalla consapevolezza che sarebbe meglio evitare qualsiasi scontro a fuoco, qualsiasi avversario, qualsiasi trappola. Ed è bello constatare come a distanza di tutti questi anni Metal Gear 2 riesca ad essere così dannatamente divertente e coinvolgente: una struttura a ventaglio inizialmente limitata si dipana con il progredire dell'avventura, scandita dal recupero delle famose keycard e di moltissimi item. Snake cresce, può portare più munizioni, ha più energia vitale a disposizione, questa volta non con l'aumentare di grado come nel primo capitolo (proprio a sottolineare che Solid Snake non ha più bisogno di crescere perché ora è un grande soldato) ma con la vittoria sui bellissimi boss che si paleseranno durante l'avventura, ognuno diverso e con una propria personalità.



Ogni scorcio di Zanzibarland sarà motivo di sorpresa e molte gag e trovate saranno familiari a chi ha giocato ai capitoli più moderni della serie. Un gameplay vario, pieno d'idee e di piccoli puzzle da risolvere, quasi perfetto, è rovinato da un eccessivo backtracking, che porta il giocatore a visitare più volte la stessa location e da una difficoltà complessiva sopra la media. Difetto che comunque passa in secondo piano perché si rimane incuriositi dalla storia, più articolata e complessa del primo capitolo, ricca di colpi di scena e di parentesi tristi e personali che ci faranno scoprire i lati nascosti del carattere di Snake e degli altri protagonisti che stanno al suo fianco. Ci si emozionerà a vedere, per la prima volta, character che nelle moderne produzioni abbiamo solo sentito nominare, e ci si renderà conto di quanto all'epoca fosse avanti la Konami nel lanciare un gioco così diverso dalle altre produzioni dello stesso periodo. Un titolo quasi hollywoodiano al quale nessuna software house ha avuto la furbizia d'ispirarsi.

Come per il primo Metal Gear, anche in questo caso è inutile spendere troppe parole per il lato tecnico, comunque superiore al suo predecessore. Un solo obiettivo: spazzante. La grafica è discretamente realizzata, ad eccezione dei movimenti di Snake e dei nemici, fin troppo legnosi. Dal canto loro, gli effetti sonori e soprattutto la soundtrack di sottofondo sono qualcosa di epico e saranno essi a completare la totale immersione ludica.

### **COMMENTO FINALE**

Prendete il primo capitolo di Metal Gear e unitelo con questo recensito, date una spruzzata di poligoni e vi ritroverete tra le mani Metal Gear Solid per PSone. Metal Gear 2 è un gioco epico, forse uno dei migliori dell'epoca 8-bit. Grande storia, grandi personaggi, gameplay profondo e appagante. Un primo approccio allo stile hollywoodiano che ha poi trovato gloria alla fine degli anni Novanta. Non lasciatevi spaventare dall'aspetto tecnico o dall'eccessiva difficoltà, una volta con il pad in mano sentirete che non vi potrete più staccare fino a quando non arriveranno i titoli di coda. Il miglior gioco per MSX2.

Marzo 2011, Sandro "Sunstoppable" Prete