

VideogioQ Anni di piombo

Author : Dott. Monge

Date : 18 maggio 2014



C'era una volta un cesso di posto. Buio, fumoso che i muri ne puzzavano, pieno di ceffi e schermi accesi. Era la Sala Giochi, e uno di quegli schermi ospitava sempre un gioco strano e chiacchioso: **Metal Slug**.

Noi che l'abbiamo vista morire, la Sala Giochi, ce la ricordiamo con l'entusiasmo dell'infanzia, tagliato spesso, oggi, col biasimo inquieto dei nostri genitori. E come dargli torto, sapendo che i promettenti (???) pargoli delle dinastie bbborghesi trotterellavano a simulare omicidi in compagnia di illustri sconosciuti: negri? Drogati? Ebrei? Peggio ancora: sorcini? Dal 1996 al 2000, il canto del cigno è stato proprio uno di quei simulatori di omicidio, un vortice di gomma, metallo, fumo e sangue.

Metal Slug, una terza Guerra Mondiale che ricorda molto da vicino la seconda, giungeva sui cabinati polverosissimi di tutta la Penisola con la sicumera di un purosangue. Con le regole di *Contra*, i veicoli puccettosi di *Dragon Ball* e l'umorismo di *Sturmtruppen*, era il condensato di almeno dieci anni di esperienza sul campo dei ragazzi di Irem/Nazca Corporation. Lo stile grafico irripetibile e certosino, gli acidi stridii della colonna sonora e un manipolo di rumori ("HEAVY MACHINEGUN!!" su tutti) hanno da subito ricombinato il nostro DNA con un'irrevocabilità pari solo a quella di nonno *Street Fighter II*. Poi c'era lui da guidare, il carrarmatino tascabile del titolo del gioco, con tutta una flottiglia di cugini apparsi nei capitoli seguenti: il cammello armato, il sottomarino, il cacciatopediniere...

Nonostante le pallottole fischiassero in ogni dove, e la morte attendesse ad ogni passo, il ritmo di gioco era di derivazione *sparatutto nipponico anni '90*, ovvero lento, costante e ragionato, con una bella sfilza di rallentamenti messi ad arte per consentire al giocatore di districarsi nell'impeto della battaglia. Imparare a giocare significava apprendere metodicamente, gettone dopo gettone e sconfitta dopo sconfitta, un doppio spartito di sopravvivenza e ricerca del punteggio, sfruttando ogni arma speciale a nostra disposizione e imparando poco a poco l'ubicazione dei folli bonus nascosti. Se c'era un compagno d'arme, anche meglio, visto che si poteva coordinarsi, condividere e competere.

Oggi è possibile trovare in una varietà di formati i primi quattro capitoli della saga (*Metal Slug*, *MS2*, *MSX*, *MS3*), tutti i capitoli successivi sono merdaccia indegna, da bruciare prima che contaminino con la sua stessa esistenza il ricordo del quartetto d'oro. Ma non è un ricordo, è realtà. Girate nei bar di provincia, provate quei pulsanti, un *Metal Slug* si trova sempre. O quasi.

Tommaso Mongelli

www.fandonia.net