

VideogioQ Ricordi di domani

Author : Dott. Monge

Date : 15 giugno 2014



La famigerata Era delle Raccolte Arcade è durata un breve, ma intenso, decennio, ovvero dall'apparizione delle console con supporti ottici sino alla realizzazione che, invece che schiappare venti giochi su un disco a prezzo budget, potevano venderceli uno per uno nei vari negozi digitali.

Va detto che, a fronte della bontà dell'offerta, *Taito Legends 1 e 2* rappresentano un'eccellente occasione di studiare dei gran bei giochi vetusti e sciopparseli in letizia con gli amichetti. I due dischi nascondono, al loro interno, una messe di contenuti aggiuntivi, interviste, materiale d'annata e documentazione varia per gli aficionados. Nascondono anche alcuni giochi non propriamente straordinari, ma siamo qui riuniti oggi per dire in fretta e furia quali invece meritano e perché.

Nel primo *Taito Legends*, incentrato su software più anzianotto e semplice, c'è da fare una fermata obbligatoria a casa di nonno Space Invaders, per capire come mai un gioco di trentacinque anni abbia ancora molte cose da insegnare. Sostituita ai mattoncini statici di *Breakout* un'ansiogena avanzata aliena (DU. DU. DU. DU.), la risibile potenza di fuoco concessa al giocatore lo costringe a lavorare di fino e ad improvvisare strategie.

Bubble Bobble ci catapultava invece nell'epoca direttamente successiva: con capacità grafico-sonore che iniziano ad inseguire l'animazione televisiva, i videogiochi sono lanciati nella competizione darwinissima della Sala. Un'esperienza pucci pucci ideale per le coppiette nasconde un diabolico tasso di sfida e tonnellate di segreti per chi vorrà imparare a far punti. A *The New Zealand Story*, poi, il compito di mostrare come l'esplorazione bidimensionale del dopo-Mario può essere adattata, in terra, in cielo e in mare, ad un gioco arcade.

Il secondo disco è da lacrimuccia: presenta infatti i classici targati anni Novanta di una Taito disposta a tutto per primeggiare nel settore, con colonne sonore elaborate e grafica 2D spinta ai limiti. Un lieto esplodere di pressoché ogni cosa su schermo annuncia *Elevator Action Returns*, la versione riveduta e scorrettissima del suo illustre progenitore, al quale sta come Ryo Saeba sta a James Bond. Il bizzarro *Metal Black* è uno sparatutto spaziale a scorrimento orizzontale costruito come un concept album, punto di contatto ideale tra le aspirazioni narrative di *Xevious* e la grandeur immaginifica di *Gradius*. E per fare i furbega finiamo in bellezza con *Puzzle Bobble 2*, un gioco che non ha bisogno di presentazioni. Infatti siamo alle conclusioni!

Tommaso Mongelli
www.fandonia.net