

VideogioQ Quattro giochi per NES invecchiati bene

Author : Dott. Monge

Date : 29 giugno 2014



Adesso che ci avviciniamo ai primi sei mesi di vita di questa rubrica, mi pare giusto rivelare un paio di cose. La prima è che non avrei mai creduto di riuscire a scrivere un pezzo a settimana, dal momento che possiedo la costanza di un chihuahua cranioleso, e vi ringrazio vivamente del tempo speso assieme sin d'ora. La seconda annunciazìo è che, con la fine dell'estate, sposteremo sempre di più l'accento dalla *fruizione* alla *creazione* di giochi, sempre con un occhio di riguardo al portafoglio e alla barriera linguistica. Potete considerare i titoli che abbiamo visto come testi d'esame, più che come consigli per gli acquisti!

Scaturito da quella manciata di anni in cui tutti i governi mondiali hanno cercato di accaparrarsi il rompicapo sovietico, quasi fosse una potente droga commerciabile (e infatti), **Tengen Tetris** dà ancora la birra al 90% delle versioni per console del capolavoro di Pajitnov. Il gioco è identico alla versione da sala sviluppata da Atari, e oltre a ospitare quattro musicine diverse, vi consente di fare tutte quelle cose contro natura che la versione Nintendo vieta: giocare contro il computer, contro un avversario umano, addirittura in cooperativa con uno dei due: controllate infatti un pezzo per ciascuno, in contemporanea, all'interno di un pozzo sensibilmente più grande del normale.

Anche a **Battle City** si può giocare in due assieme, e così far scoppiare le decinaia di carrarmatini avversari è assai più divertente. In un contesto guerrafondaio visto dall'alto, c'è da difendere una base (rappresentata da un'aquila stilizzata) dall'assalto di alcune varietà di mezzi cingolati a voi ostili. Ogni carro armato può sparare un solo colpo per volta, e farsi (o non farsi) strada attraverso superfici diverse, come mura di mattoni o pergolati. Una particolare chicca è quella di poter progettare e giocare in livelli personalizzati, ma che non possono essere salvati in nessun modo.

The Goonies è un ottimo, per quanto elementare, rappresentante del genere azione-avventura con il quale la Konami, da brava maestra, ha inondato il mercato negli anni in cui il Muro crollava. Di certo ricorderete la trama del film, che tanto ci ha fatti sognare da piccini: un goffo nano vestito di denim viene gettato in un'orribile spelonca, occupata da mafiosi melomani e da tre varietà diverse di ratti giganti. Attraverso il sapiente uso di esplosivi, calci ad altezza tempia e cuffie stereofoniche, il protagonista libererà una ridda di minorenni colà trattenuti in giusta espiazione. Ne esiste anche un seguito, assai simile, che però ispessisce la componente avventurosa.

Se amate andare per castelli a giustiziare cavalieri erranti, date una chance al bistrattato **Zelda II: The Adventure of Link** e potrete scoprire che si tratta di uno dei migliori episodi della serie. Barcamenandovi tra paesini e vallate

alla ricerca d'indizi e di fortezze nemiche, dovrete impraticarvi con un sistema di combattimento semplice, ma geniale, basato sull'alternarsi di attacchi alti e bassi. Dico "dovrete" perché il gioco, andando avanti, non perdona incertezze nella pratica marziale, e nasconde pure qualche enigma di quelli belli criptici. Per chi vuol farsi del male, c'è sempre la possibilità di disegnarsi le mappe delle fortezze su carta, per non smarrirsi. Ma voi, per fortuna, non siete me.

Tommaso Mongelli

www.fandonia.net