
VideogioQ La classe operaia va in sala giochi (2)

Author : Dott. Monge

Date : 2 novembre 2014

Ah, il ritorno all'infanzia! Inconfessabile, riposto desiderio di una generazione di sbriciolati e sbriciolate, nata un po' sopra e un po' sotto al muro di Berlino, e cresciuta naturalmente a pane e videogiochi. Questi, che la nebbia dei ricordi spesso migliora, sono invece la dannazione di **Shinya Arino**, il quale, se ben ricordate, è proprio una pippa quando si tratta di prendere un pad in mano. Il suo sconforto diventa presto il vostro, perché il presentatore trasfigura in un malvagio testone poligonale e vi condanna a rivivere con lui gli anni più teneri, incollati davanti a un televisore nel suo soggiorno di pochi metri quadri.

Ecco la premessa di **Retro Game Challenge**, titolo che, pur derivando dalla serie televisiva di cui abbiamo parlato in precedenza, è tutt'altro che una vile, sbrigativa operazione di marketing. L'Arino demoniaco in sostanza costringerà il vostro piccolo alter ego a ripercorrerne le orme, affrontando quattro sfide per ognuno degli otto retrogiochi fittizi, pena l'impossibilità di tornare nel mondo reale. L'Arino minore che vi affianca, invece, è un po' l'anima del gioco stesso: vi fa maneggiare le sue console, compulsare le sue riviste, fornisce chiacchericcio in quantità e commenta querulo le vostre performance ludiche.

Eh sì, riviste, perché qui si va dal 1984 al 1989 per ripercorrere il periodo d'oro del *Nintendo Entertainment System* (qui soprannominato Game Computer), e se v'impuntate su un titolo in particolare o ce ne uno che proprio non vi piace, i trucchi seminati in riviste e manuali sono l'unico modo per cavarsela in fretta. Va anche detto che questi otto giochini sono abbastanza brevi (beh, tutti tranne uno), e che molta cura è stata riposta nel renderli sì nostalgici, ma anche digeribili e divertenti per il pubblico del dopo Millennium Bug. Per ognuno di essi, le sfide si limitano ad evidenziare le meccaniche di base, senza costringervi a fare niente di straordinario, così da permettervi di concentrarvi su quelli che preferite.

Si parte da *Cosmic Gate*, sparatutto che cita i capostipiti del genere, da *Space Invaders* in poi, mandandovi contro decine di ondate aliene da sfiorare. Nonostante la sua semplicità, si lascia ben giocare grazie ad alcuni accorgimenti come i portali per saltare livello o la possibilità di avere uno sparo potenziato. *Robot Ninja Haggleman* arriva poi, in quanto non si può far senza un gioco di piattaforme. Il robotino protagonista lancia stelle rotanti e salta in testa ai suoi inseguitori, e può anche sbattere in faccia al prossimo le porte che trova in giro per i livelli. Questo gioco ha due seguiti: il primo gli fa da fratello maggiore (un po' come è successo per *Mega Man*), mentre il secondo introduce armi da acquistare, livelli sin troppo labirintici e spalma una buffa mano di dark su tutta l'ambientazione.

Ci sono poi *Rally King* e la sua espansione *Rally King SP*, che sono rimasti sulle palle quasi a tutti al momento dell'uscita, ma in realtà sono brevi e simpatici giochi corsistici inquadrati dall'alto. Un po' come quelli della Gaelco che furoreggiavano da noi, ma con in più il drifting. Invece *Star Prince* è un altro sparatutto verticale, più raffinato e ispirato sin dal nome ai classici della Hudson. A chiudere la carrellata c'è *Guadia Quest*, un gioco di ruolo neanche troppo in miniatura, che fa il suo sporco lavoro e lo fa davvero bene, e che per questo richiede una maggiore conoscenza della lingua inglese.

Non resta molto da dire su *Retro Game Challenge*, se non che nell'ultimo decennio pochissimi altri giochi "nostalgici" per console sono venuti su così freschi. Portarlo in America è stato un coraggioso esperimento di XSEED che infatti, per scarsità di vendita, non si è ripetuto col suo seguito... ma di questo parleremo

prossimamente.

Tommaso Mongelli
www.fandonia.net