

Bruno Fraschini

Metal Gear 2: Solid Snake

(da Bruno Fraschini, *Metal Gear Solid. L'evoluzione del Serpente*, Edizioni Unicopli, Milano, 2003; i documenti pubblicati possono essere utilizzati per fini esclusivamente non commerciali; le citazioni devono recare sempre il riferimento bibliografico, l'URL e il copyright).

Operation Intrude F014

“Senza una guerra saresti senza lavoro. È questo quello che stai dicendo?”

(Solid Snake in *Metal Gear 2: Solid Snake*)

Nel 1990 appare sul mercato giapponese il secondo episodio della serie. Si tratta di *Metal Gear 2: Solid Snake*. Il gioco non viene importato in Occidente ma negli Stati Uniti fa la sua comparsa un capitolo della serie non curato da Kojima: si tratta di *Metal Gear 2: Snake's Revenge*. Il gioco è un'evoluzione del titolo per NES ma, nonostante i numerosi miglioramenti grafici, non riscuote un grande successo soprattutto a causa di una trama poco coinvolgente. *Metal Gear 2: Snake's Revenge* abbandona inoltre l'impostazione a schermate statiche per adottare uno scorrimento multidirezionale come la maggior parte dei giochi del periodo. La scelta non convince numerosi giocatori poiché elimina in parte la drammaticità legata alla struttura adottata nell'episodio precedente. Dato che l'opera non è di Kojima, non analizzeremo in questa sede questo secondo capitolo “apocrifo”.

Nel capitolo per MSX2, invece, Kojima sviluppa in modo esemplare le idee presentate nel primo episodio della serie. Il titolo viene implementato a livello grafico e ludico. La struttura di gioco, pur rimanendo essenzialmente identica alle precedenti incarnazioni, si fa più complessa e realistica. Snake può ora accucciarsi e strisciare per nascondersi dietro a ripari di media altezza o sotto ai veicoli. In certe situazioni (quando cammina sulla sabbia o su alcune grate di metallo), i nemici sono sensibili al rumore dei suoi passi e il loro campo visivo è leggermente più ampio.

L'innovazione più significativa del secondo episodio riguarda tuttavia l'introduzione di un radar, collocato nell'angolo in alto a destra dello schermo, che permette al giocatore di individuare la posizione dei propri avversari anche al di fuori della schermata in cui si

trova Snake. Grazie a questo dispositivo, l'azione si fa più fluida e scorrevole (non è più necessario esplorare continuamente le aree adiacenti con il binocolo per evitare di allertare qualche guardia), ma il ritmo del gioco rimane sempre piuttosto sommesso (è ancora fondamentale condurre l'esplorazione evitando gli scontri a fuoco diretti).

Nella schermata delle comunicazioni via radio sono ora presenti i due volti delle persone in contatto. Ciò permette a Kojima di donare ai propri personaggi un aspetto più definito e tale impostazione si dimostra abbastanza valida da legittimare la sua presenza anche negli episodi successivi della serie, con alcune varianti cosmetiche legati alle potenzialità delle varie piattaforme.

Anche sul piano della trama ci troviamo di fronte ad un'evoluzione significativa: rispetto al primo episodio della serie la storia diventa più complessa e ricca di colpi scena. Ma è soprattutto la caratterizzazione dei personaggi che rende *Metal Gear 2: Solid Snake* un vero classico della storia del videogame.

La trama merita di essere ripercorsa brevemente. Nel 1999 il mondo deve affrontare una terribile crisi energetica. Le riserve petrolifere si stanno esaurendo più rapidamente del previsto e la conseguente impennata dei prezzi derivante dalla crisi di disponibilità della preziosa materia prima determina un preoccupante stato di confusione nell'economia mondiale. La situazione è allarmante, ma un geniale scienziato ceco, il dottor Kio Marv, riesce a creare in laboratorio l'Oilix, un microrganismo in grado di produrre una forma eccezionalmente raffinata di petrolio. La preziosa scoperta dona ancora speranza all'intero pianeta ma allo stesso tempo crea una grande tensione internazionale poiché i diversi stati del pianeta si rendono conto che chiunque entrerà in possesso di tale microrganismo (nello specifico si tratta di una particolare forma di alga) terrà in scacco tutte le altre potenze del globo.

La situazione tuttavia precipita quando, durante un viaggio verso gli Stati Uniti, l'aereo del dottor Marv viene dirottato da un gruppo di terroristi. Le immediate indagini sull'accaduto conducono al regime militare di Zanzibar Land, un'enclave dittatoriale apparsa nel 1997 nell'Asia centrale. L'esercito sovietico è il primo ad entrare in azione in un evento passato alla storia come "The Mercenary War", ma le forze di difesa di Zanzibar Land, composte da mercenari professionisti e soldati specializzati riescono a respingere l'attacco. Le cose si complicano ulteriormente con la notizia che Zanzibar Land possiede un arsenale nucleare. A questo punto la strategia della nazione fortezza è chiara:

raggiungere la supremazia economica e militare sull'intero pianeta grazie all'Oilix e alle testate atomiche in suo possesso. Per far fronte alla situazione il governo degli Stati Uniti ordina a Roy Campbell, comandante in capo dell'unità speciale Fox-Hound, di recuperare il dottor Marv. Il colonnello affida la missione a Solid Snake, il soldato speciale che qualche anno prima è riuscito ad espugnare e distruggere la fortezza di Outer Heaven.

Una volta raggiunta la collina su cui si trova Zanzibar Land, Snake si introduce furtivamente nella fortezza nemica eludendo sistemi di sorveglianza e sentinelle. Solid è in grado di individuare il dottor Marv grazie ad un segnalatore impiantato nei denti dello scienziato. Grazie all'aiuto di Holly White, una giornalista americana infiltrata a Zanzibar Land, Snake riesce a raggiungere il laboratorio in cui si suppone che il dottor Marv sia tenuto prigioniero ma, una volta giunto sul posto, si rende conto di essere stato ingannato. Il nostro eroe si trova quindi a combattere contro Black Color, un soldato speciale esperto nei travestimenti che ha precedentemente lavorato per la NASA. Dopo aver sconfitto il proprio avversario Snake prosegue la sua missione pedinando un soldato all'interno di una giungla. Così facendo raggiunge una prigione nascosta nel cuore della vegetazione dove entra in contatto con il dottor Petrovich Madnar, il creatore del primo prototipo di Metal Gear. Madnar racconta a Snake di esser stato rapito insieme al dottor Marv (si trovava anch'egli a bordo dell'aereo dirottato) e che l'inventore dell'Oilix è stato trasferito nel Tower Building, un altro edificio della nazione fortezza. Ma la notizia più interessante è che Zanzibar Land è stata fondata da Big Boss, l'ex comandante del gruppo speciale Fox-Hound, nonché creatore di Outer Heaven.

La strada verso il Tower Building è sorvegliata da un Hind D, un potente elicottero da combattimento e per riuscire ad abbatterlo Snake deve recuperare l'armamento appropriato in un arsenale posto al di là di una palude. Per ottenere il lanciarazzi necessario al proseguimento della sua missione Snake deve affrontare e sconfiggere Running Man, un soldato incredibilmente veloce legato a un misterioso progetto francese conosciuto come *Les Enfants Terribles* (progetto di cui si parlerà ampiamente in *Metal Gear Solid*, il terzo episodio della serie).

Dopo aver sconfitto Running Man, Snake attraversa il deserto che lo separa dal Tower Building. Un misterioso personaggio che si presenta a Snake come "uno dei tuoi fan" lo contatta via radio avvertendolo della presenza di un campo minato. Grazie al

provvidenziale consiglio, Solid riesce ad attraversare il deserto, distruggere l'elicottero da combattimento e raggiungere l'edificio in cui è tenuto prigioniero il dottor Marv.

Una volta giunto nella torre Snake riceve una chiamata da Holly che rivela al nostro eroe di essere stata catturata. La ragazza è tenuta prigioniera nei sotterranei dell'edificio e, grazie alle sue indicazioni, Solid riesce a rintracciarla e a liberarla abbattendo una delle pareti della sua cella con dell'esplosivo. Holly spiega di essere riuscita ad entrare in contatto con il dottor Marv; lo scienziato ha affidato ad un piccione viaggiatore un indizio essenziale per rintracciare il luogo in cui è nascosto; l'animale è volato in cima al Tower Building. Snake raggiunge il tetto dell'edificio, recupera il messaggio ed entra in possesso della frequenza radio a cui contattare il professore, chiama dunque il dottor Marv ma non riesce a comunicare con lui poiché lo scienziato parla in ceco. Per risolvere il problema Snake contatta il dottor Petrovich che gli suggerisce di rintracciare Natasha Markova l'agente di scorta dei due scienziati anch'essa a bordo dell'aereo durante il dirottamento. Natasha è riuscita a fuggire dalla cella in cui era tenuta prigioniera e ora si nasconde in mezzo ai mercenari di Zanzibar Land travestita da soldato semplice. La ragazza probabilmente si trova all'interno dello Zanzibar Building. Snake ritorna nella zona indicata dal dottor Petrovich e riesce a rintracciare Natasha che si "tradisce" entrando nel bagno delle signore. Snake riconosce la ragazza. Natasha crede che Solid stia tentando di sedurla ma il nostro eroe gli spiega di averla vista vincere una medaglia d'oro durante una gara di pattinaggio artistico alle Olimpiadi. I due decidono di collaborare e, dopo aver liberato il dottor Madnar, si dirigono di nuovo verso la zona del centro di detenzione in cui è nascosto il dottor Marv utilizzando il sistema fognario. Durante il tragitto i due vengono lasciati soli per qualche minuto dal dottor Petrovich che si assenta qualche minuto per adempiere ad alcune "esigenze fisiologiche". Per i due agenti in missione è l'occasione per conoscersi meglio e raccontare qualcosa sul loro passato.

Natasha ironizza sulla situazione. "È strano" afferma "che un'agente speciale, una medaglia d'oro olimpica e uno scienziato di fama mondiale si ritrovino assieme in una fogna". Subito dopo si lascia prendere dalla malinconia e parlando con Snake gli rivela che questa situazione gli ricorda i racconti di sua madre polacca, sfuggita ai nazisti durante la Seconda Guerra Mondiale nello stesso modo. Snake domanda a Natasha cosa lo abbia spinto ad abbandonare la carriera di pattinatrice per diventare un'agente STB, al che la ragazza risponde con un enigmatico "Il ghiaccio era diventato freddo". Poi tocca a lei fare

qualche domanda al protagonista. Quando Natasha chiede al nostro eroe se ha una famiglia, Snake rivela di essere solo e pone alla ragazza la medesima domanda. L'ex campionessa olimpionica racconta di essere stata sposata con un occidentale, Frank Hunter e che avrebbe lasciato il suo paese per seguirlo negli Stati Uniti, ma che non era stato possibile. Inoltre, questa relazione aveva complicato molto la sua vita e quella dei suoi familiari e, alla fine, la ragazza aveva capito che entrare a far parte del STB sarebbe stata l'unica soluzione. Da allora la sua vita è cambiata ma non ha rimpianti anche se a volte si è trovata costretta ad uccidere. In ogni caso non ha mai più rivisto il marito.

Non appena il dottor Petrovich rientra in scena il gruppo riprende il cammino e raggiunge un ponte sospeso su un baratro che li separa dal centro di detenzione in cui è rinchiuso il dottor Marv. A causa dell'instabilità della struttura, i tre sono costretti ad attraversare il ponte uno alla volta. Il dottor Petrovich lo percorre per primo senza alcun problema ma, quando la ragazza si trova al centro della struttura, il passaggio sospeso viene fatto saltare in aria da un missile. L'ordigno è stato sparato dal Metal Gear D, un nuovo modello della macchina distrutta nella precedente missione di Solid Snake. Natasha viene sbalzata via durante l'esplosione e Snake, tenendola tra le braccia, si rende conto che la ragazza è stata ferita mortalmente. Solid cerca di farla reagire dicendole che vuole ancora vederla pattinare ma lei muore, rispondendo che è un vero peccato che debba andarsene proprio ora che ha incontrato un ragazzo così carino. Il dottor Petrovich, al di là del baratro, viene catturato da alcuni soldati senza che Snake possa intervenire in alcun modo. Solid scopre che ai comandi del nuovo modello di Metal Gear, c'è Grey Fox l'agente speciale mandato in missione ad Outer Heaven prima del nostro eroe. L'ex compagno di Snake gli intima di andarsene ma, ovviamente, il nostro eroe decide di concludere ad ogni costo la sua missione.

Dopo aver sconfitto una squadra di soldati speciali inviati da Grey Fox che gli tende un'imboscata all'interno di un ascensore, Snake, grazie all'aiuto di Holly, entra in possesso di un deltaplano con il quale riesce a sorvolare il baratro che lo separa dal centro di detenzione in cui è rinchiuso il dottor Marv. Prima di lanciarsi dalla sommità del Tower Building il misterioso personaggio conosciuto come "uno dei tuoi fans" lo contatta di nuovo fornendogli consigli essenziali (Snake deve lanciarsi nel vuoto solo quando il vento soffia in una determinata direzione).

Giunto nel centro di detenzione sarà di nuovo “uno dei tuoi fans” ad avvertirlo dell’agguato tesogli da Night Sight un soldato speciale che grazie a particolari tecnologie *stealth* è in grado di rendersi invisibile. Quando finalmente Snake riesce a raggiungere la stanza in cui sono stati imprigionati il dottor Marv e il dottor Petrovich scopre che il creatore dell’Oilix è morto. Madnar afferma che è colpa di un attacco di cuore, ma Snake esaminando il cadavere scopre che il dottor Marv ha delle strane macchie sul collo. Il dottor Petrovich spiega a Solid che il dottor Marv è un grandissimo appassionato di videogiochi e che ha nascosto il microfilm con i dati dell’Oilix in una cartuccia per MSX della Konami (la stessa casa produttrice della serie di *Metal Gear*). Il compito di Snake è dunque quello di recuperare la cartuccia in questione.

A questo punto Holly lo contatta via radio e gli rivela ciò che ha scoperto indagando sul dottor Petrovich. Dopo gli avvenimenti di Outer Heaven, Madnar si è trasferito in occidente ma il mondo accademico ha considerato le sue teorie frutto della mente di un folle. Il brillante scienziato è stato dunque deriso e dimenticato e, a quanto pare, in seguito ha anche avuto dei contatti con il regime militare di Zanzibar Land. La teoria di Holly è che il rapimento del dottor Marv sia stato architettato dal dottor Petrovich. Madnar interrompe la comunicazione tra Snake e la giornalista e conferma l’ipotesi della ragazza. Il dottor Petrovich ha dunque spontaneamente creato il Metal Gear D per fornire a Zanzibar Land una devastante arma di distruzione e vendicarsi del trattamento subito nel mondo occidentale. Il dottor Madnar rivela anche di aver ucciso il dottor Marv estorcendogli delle informazioni riguardo alla cartuccia in cui sono nascosti i dati sull’Oilix. Sembra inoltre che la spilla di Natasha (donata a Snake dall’ex pattinatrice poco prima di morire) possa essere utilizzata come chiave per aprire il nascondiglio in cui è riposta la cartuccia. Il dottor Petrovich tenta quindi di sopraffare Snake ma il soldato speciale riesce facilmente a mettere fuori combattimento lo scienziato.

Snake prosegue nella sua missione ed entra in possesso della cartuccia. Dopo aver appreso dal dottor Petrovich la strategia vincente per distruggere il Metal Gear D, Solid Snake cade in una trappola (una botola sul pavimento) e si ritrova faccia a faccia con l’enorme robot da combattimento comandato da Grey Fox all’interno di un hangar sotterraneo. Snake distrugge la possente macchina da guerra ma Grey Fox riesce a sottrargli la cartuccia contenente i dati sull’Oilix. I due ex compagni si ritrovano a combattere a mani nude in una piccola stanza il cui pavimento è stato minato. Prima di iniziare il duello

George Kessler, un altro mercenario arruolato da Fox-Hound, contatta Snake e rivela qualcosa in più sul passato di Grey Fox. Il vero nome del soldato speciale è Frank Jaeger, ma negli Stati Uniti era meglio conosciuto come Frank Hunter. Grey Fox è dunque il marito di Natasha Markova, la ragazza morta tra le braccia di Snake e uccisa dall'attacco del Metal Gear D (ironia della sorte, Frank non sembra aver riconosciuto nell'agente STB la sua ex moglie). Hunter non era riuscito ad ottenere un permesso di soggiorno negli Stati Uniti per la compagna e per questo aveva nutrito un forte risentimento verso i suoi superiori. Dopo aver sconfitto Fox, Snake chiede al proprio rivale come mai abbia deciso di servire Big Boss dopo quanto successo ad Outer Heaven. Fox spiega all'ex compagno di essersi trovato in una posizione scomoda. Per Snake, Big Boss era solo un superiore ma per Grey Fox era qualcosa di molto più importante poiché l'ex comandante del gruppo speciale Fox-Hound gli aveva salvato due volte la vita: in Vietnam, dove a causa di discriminazioni razziali (Frank ha l'aspetto di un indiano d'america) è stato costretto ai lavori più duri anche ben oltre la fine della guerra, e in Mozambico, dove Grey Fox è stato catturato e torturato. In entrambi i casi Big Boss gli ha salvato la vita e ha fatto la stessa cosa per molti altri combattenti, così come per i bambini che ora vivono a Zanzibar Land. Fox dice inoltre di odiare la guerra ma di essere incapace di vivere come una persona normale. Big Boss fornisce agli uomini come lui i campi di battaglia di cui hanno bisogno per sentirsi vivi: è nato su un campo di battaglia ed è lì che deve morire.

Snake scopre anche che "uno dei tuoi fans" non è nient'altro che Grey Fox, che in alcune situazioni non ha resistito alla tentazione di aiutare il suo ex compagno per potersi infine confrontare in uno scontro diretto. Dopo aver ucciso Grey Fox e aver recuperato i dati sull'Oilix, Snake viene sfidato da Big Boss in persona. Di fronte al suo ex comandante Snake rivela le sue ossessioni: finalmente potrà liberarsi dagli incubi che lo perseguitano dai tempi di Outer Heaven. Big Boss risponde che non esiste un modo per esorcizzare questa emozione: una volta provata l'eccitazione del combattimento non si può che rimanere sul campo di battaglia per il resto della vita. Chi ha risvegliato in sé l'istinto del combattimento non può più ignorarlo; né il denaro, né il potere, né il sesso possono soddisfare questo desiderio, solo la guerra è in grado di appagare i combattenti. Big Boss sostiene che creando Zanzibar Land egli ha dato di nuovo un senso alla vita di Snake. L'ex comandante del gruppo speciale Fox-Hound prosegue il discorso affermando che i bambini sono le prime vittime della guerra, bambini che inevitabilmente diventeranno

anch'essi combattenti e avranno bisogno di nuovi campi di battaglia per sentirsi vivi. Per questo motivo esisteranno sempre conflitti nel mondo. Snake riassume il senso del discorso in una sola frase: "Senza una guerra saresti senza lavoro. È questo quello che stai dicendo?". Big Boss replica che sia lui che Snake diventano preziosi in guerra ma sono fantocci inutili lontano dal campo di battaglia; in ogni caso il loro destino è di morire in combattimento. Snake ribadisce che il suo unico obiettivo è di liberarsi da Big Boss e dagli incubi che lo perseguitano. Big Boss replica che chiunque risulti vincitore nell'imminente duello finirà in realtà per perdere; lo sconfitto sarà finalmente libero e il vincitore dovrà rimanere sul campo di battaglia fino alla morte. Snake si ostina ad affermare che ci sono delle eccezioni: egli ama la vita, ma il suo ex comandante, ormai in delirio di onnipotenza, grida che presto lo libererà dall'agonia e lo incita al combattimento.

Solid inizialmente è disarmato ma alla fine riesce a sconfiggere il suo avversario costruendo un rudimentale lanciafiamme con un accendino e una bomboletta spray. Terminato il combattimento una guardia sorprende Snake alle spalle: si tratta di Holly travestita. Snake contatta via radio Charlie, il pilota dell'elicottero incaricato del recupero dell'agente speciale a missione conclusa. Solid e Holly, inseguiti dai mercenari di Zanzibar Land, compiono una rocambolesca fuga attraverso la giungla fino al punto di prelievo. Dopo aver eliminato un gran numero di inseguitori Snake esaurisce i proiettili e viene circondato da tre soldati. Quando tutto sembra perduto interviene l'elicottero pilotato da Charlie che spara una raffica di proiettili e salva Solid e Holly uccidendo i tre mercenari.

Una semplice animazione mostra l'elicottero che decolla e nella schermata fissa successiva (un tramonto) scorrono i titoli di coda in cui viene presentato tutto il team che ha creato *Metal Gear 2: Solid Snake*. Terminati i credits Kojima ha in serbo ancora qualche sorpresa. La musica finisce, lo schermo diventa nero, sul video compaiono le parole di Campbell. Il colonnello chiede a Snake se abbia intenzione di ritornare nella squadra ma Solid dice che l'incubo è finito, ora è libero. Campbell domanda all'eroe se la cartuccia è davvero quella lasciata dal dottor Marv, contenente i dati sull'Oilix. Holly suggerisce di aprirla ma Snake dice che non è necessario poiché basta inserirla in un MSX così com'è. Campbell inserisce la cartuccia nel suo vecchio MSX (un vero cimelio dato che il gioco è ambientato nel 1999) e sullo schermo compare la schermata iniziale che il giocatore è solitamente abituato a vedere quando accende l'home computer su cui sta in quel momento stesso giocando. Sembra non accadere niente quando ad un certo punto Campbell si accorge che sullo

schermo c'è la firma del dottor Marv scritta al contrario. "Ora il mondo è salvo" esclama Campbell " è stata l'ultima performance del dottor Marv". Holly sottolinea che lo scienziato amava davvero molto i giochi. Campbell ribadisce che è morto in uno stupido gioco politico. La giornalista replica: "Ma... ci ha lasciato un gioco che ci salverà tutti. Non è vero, Snake?". Ma Solid se ne è già andato. Il colonnello conclude che il posto di Snake non è più tra loro e Holly replica ironica che aveva un appuntamento a cena con il nostro eroe ed è crudele da parte sua andarsene via così.

Nei titoli di coda che seguono vengono presentati i protagonisti della storia con delle immagini statiche. Il gioco termina con un primo piano di Solid Snake dopodiché si ritorna alla schermata di presentazione iniziale.