



mGm

MetalGearWeb Magazine

SUBSISTENCE

Provato in esclusiva per voi!

A PAG. 6



MERYL SILVERBURGH

Ottima alleata o infame traditrice?

A PAG. 18



DOPPIA NEWS

Tornano le pagine dedicate ai doppiatori

A PAG. 10



12
RECENSIONE
TWIN SNAKES



44
MGM FOR FREE
MISSIONE MGM



46
CONTINUANO I
GIOCHI ENIGMATICI



Metal Gear Web.net, il portale italiano definitivo dedicato a Metal Gear Solid. News sempre aggiornate, curiosità, strategie, biografie e notizie inedite sempre a vostra disposizione. E in più, una community di appassionati come voi con i quali scambiare pareri ed opinioni sulla nostra saga videoludica preferita. Metal Gear Web.net - In the Darkness of Shadow Moses - Il portale non ufficiale italiano di MGS. Il mondo del Serpente a portata di click.

METALGEAR

WEB



SOMMARIO

METAL GEAR MAGAZINE

| | |
|--------------|----|
| Sommario | 3 |
| Redazione | 4 |
| Editoriale | 5 |
| Missione MGM | 44 |
| Next Number | 48 |

METAL GEAR NEWS

| | |
|---------------------------------|---|
| Metal Gear Solid 3: Subsistence | 6 |
| Metal Gear Solid 3: Persistence | 7 |
| Metal Gear Solid 3: Existence | 8 |

DOPPIA NEWS

| | |
|-----------------|----|
| News doppiatori | 10 |
|-----------------|----|

RECENSIONI

| | |
|-----------------------------------|----|
| Metal Gear Solid: The Twin Snakes | 12 |
| Metal Gear Solid: Ghost Babel | 14 |
| Metal Gear Solid 2 OST | 16 |

I NOSTRI SPECIALI

| | |
|------------------------------|----|
| Meryl: alleata o traditrice? | 18 |
| Un vero primo amore | 20 |

FUOCO NEMICO

| | |
|------------|----|
| Capitolo 2 | 24 |
|------------|----|

VERSUS

| | |
|---------------------------|----|
| Hitman 2: Silent Assassin | 36 |
|---------------------------|----|

FAN AREA

| | |
|------------------|----|
| Arts | 40 |
| Area Enigmistica | 46 |





REDAZIONE



MERYL

Vero nome: Stefania
Età: 16
Ruolo: Direttrice responsabile, redattrice
Personaggio preferito: Meryl Silverburgh
Metal Gear preferito: Metal Gear Solid



SNAKE22

Vero nome: Robertino
Età: 19
Ruolo: Direttore responsabile, redattore
Personaggio preferito: Solid Snake
Metal Gear preferito: Metal Gear Solid



BIG SNAKE

Vero nome: Andrea
Età: 17
Ruolo: Redattore
Personaggio preferito: Solid Snake
Metal Gear preferito: Metal Gear Solid



SNAKE 86

Vero nome: Raffaele
Età: 19
Ruolo: Redattore
Personaggio preferito: Solid Snake
Metal Gear preferito: Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty



ILEX,SS

Vero nome: Alessio
Età: 15
Ruolo: Sketcher
Personaggio preferito: Big Boss
Metal Gear preferito: Metal Gear Solid 3: Snake Eater



THE JOY

Vero nome: Debora
Età: 17
Ruolo: Redattrice e sketcher
Personaggio preferito: Meryl Silverburgh e Solid Snake
Metal Gear preferito: Metal Gear Solid



RAIDEN 2.0

Vero nome: Federico
Età: 18
Ruolo: Redattore e sketcher
Personaggio preferito: Solid Snake
Metal Gear preferito: Metal Gear Solid



RAIDEN 2156

Vero nome: Stefano
Età: 18
Ruolo: Redattore
Personaggio preferito: Solid Snake
Metal Gear preferito: Metal Gear Solid 3: Snake Eater



DR HANS DAVIS

Vero nome: Manuel
Età: 14
Ruolo: Redattore e Sketcher
Personaggio preferito: Otacon
Metal Gear preferito: Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Metal Gear Ac!d



EDITORIALE



FEBBRAIO 2006

Direttori responsabili
Meryl e Snake22

Illustrazione in copertina
A.R. Rodig

Vignette e caricature
Raiden 2.0
The Joy

Impostazione grafica
Meryl

Caricature della redazione
Ilex.ss

Redattori
Dr. Hans David
Raiden 2.0
Snake 86
Big Snake
MGS Italia
Raiden 2156

Tutti i fanarts dei quali non è specificato l'autore appartengono ai legittimi proprietari. All rights reserved.



www.metalgearweb.net

EDITORIALE

ANNO NUOVO, VECCHIO STILE



Buon 2006 a tutti i lettori di MGM.. Con una frase del genere potrebbe sembrare che sia iniziato semplicemente un anno come tutti gli altri, ma non è così: il 2006 è l'anno di Metal Gear Solid e si prospetta quindi come un anno molto importante. Già, non trovate certamente ciò in nessun tipo calendario del mondo, ma fidatevi di me, perché se lo dico c'è un motivo. Il 2006 è l'anno di *Metal Gear Solid 3: Subsistence*, l'anno di *Metal Gear Acid 2* e l'anno che lancerà la PS3 e *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*. Ma andiamo con calma. In *Acid 2* le novità non sono troppe, solo una questione di migliorie varie al primo capitolo di *MG* per PSP. Il vero capolavoro da avere assolutamente è *Subsistence*, perché *Subsistence* significa *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*, perché *Subsistence* significa *Metal Gear Solid Online*, perché *Subsistence* (per i più fortunati) significa il film

di *Metal Gear Solid 3*. Un capolavoro insomma! Diciamocela tutta.. Chi è che non hai mai desiderato di poter giocare a *MGS Online*? Quante volte avremmo voluto poter sfidare i nostri amici a *Metal Gear*? Quante volte abbiamo inneggiato Kojima con la speranza di avere un film di *MGS*? Dobbiamo ammettere che stavolta *Subsistence* non è la solita "operazione commerciale" targata Konami che ci eravamo abituati ad avere negli ultimi anni, perché stavolta il Maestro Kojima ha pensato le cose in grande. E potevamo noi di Metal Gear Web stare a guardare? No, certo che no! Così dunque ecco il nuovo numero di MGM con l'anteprima di *Metal Gear Solid 3: Subsistence* provato per voi, una delle tante "chicche" di questo MGM.

"Snake, noi non siamo strumenti né del governo né di nessun'altro. Ma, almeno io, ho sempre combattuto per quello in cui credevo."

Gray Fox
Metal Gear Solid



Per quanto riguarda il portale, tenteremo di far sì che il 2006 sia l'anno della conferma di Metal Gear Web. Dopo i successi ottenuti in quasi un anno di vita (per il quale voglio ringraziarvi, senza di voi noi non ci saremmo) con progetti vari come la traduzione italiana dell'Hideo Blog e MGM stesso, tenteremo ora di divenire il portale definitivo e internazionale dedicato a *Metal Gear Solid* con una doppia versione del sito, una in italiano e una in inglese. A tal proposito si cercano persone disposte ad entrare a far parte dello staff di MGW per la traduzione del portale, per cui se qualcuno di voi fosse interessato ci contatti all'indirizzo email che trovate sotto. A questo punto non mi resta che augurarvi ancora una volta un buon 2006 e buona lettura!

Snake22
snake22@metalgearweb.net

Per entrare nello staff di traduzione del portale scrivete a shadowmoses@metalgearweb.net

QUEST'ANNO E' IL MIO ANNO, GENTE!





METAL GEAR NEWS

| Console:  | Sviluppatore: Kojima Production | Distributore: Konami | Data d'uscita: Marzo 2006 |

ABBIAMO POTUTO PROVARE

METAL GEAR SOLID 3 SUBSISTENCE



Si può dire che l'intero primo dvd, ossia il *Subsistence*, si riassume attorno ad un solo concetto: la nuova visuale in terza persona. Ambientissima e desideratissima da molti, indifferente a numerosi, antipatica ad altri, la nuova visuale, che tanto ha fatto parlare di sé, ha finalmente fatto capolino nella serie *MGS*, da sempre abituata ad offrire al videogiocatore una visuale assolutamente dall'alto, autogestita dai registi del gioco. Una scelta azzardata, che rimanda a due differenti affermazioni del maestro Kojima: il fatto che a lui la visuale in terza persona causi niente poco di meno che il mal di mare, e la netta convinzione, in questo caso contrapposta e vincente, di assecondare il volere dei fans, che si erano lamentati a gran voce, dopo l'uscita di *Snake Eater*, per il fatto che la visuale fissa imposta dal team Konami non permettesse di ubicare in tempo i nemici e costringesse quindi a venire scoperti. Ora, per la prima volta nella saga, la minestra, almeno per quanto riguarda la visuale, è cambiata. Naked Snake potrà ora essere l'elemento centrale di una grafica assolutamente eccellente, che già aveva di gran lunga impressionato un anno fa, e che ora, essendo ammirabile in tutte le possibilità di zoom e rotazione della telecamera, appare ancor più perfetta, in ogni sua forma. Ma per i nostalgici della vecchia visuale, e anche per il suo insopportabile mal di mare, il maestro non ha rinunciato certo alla visuale classica della scena di gioco: se è vero che muovendo lo stick destro è possibile gestire liberamente la nuova visuale, è altrettanto vero che, premendo il medesimo stick, torneremo alla visione classica dello scenario, quella dall'alto, che, in alcuni casi

non mancherà, nonostante l'assoluta mancanza d'aria fresca, di rivelarsi indispensabile ed addirittura superiore alla nuova sorella. Rimembrando velocemente quanto tutti probabilmente sanno, ossia che il primo dei tre dvd del nuovo *Metal Gear Solid 3* contiene esclusivamente l'avventura di *Snake Eater* giocabile con la nuova visuale, è opportuno inoltrarsi in considerazioni effettive riguardo il radicale cambiamento della visuale di gioco che, se, tra qualche mese, sarà dotata di lode e preferenze da parte dei fans, si porrà anche in quel signorino che ha nome di *Metal Gear Solid 4*. Una volta avviata la Missione Virtuosa, il senso di familiarità appreso durante le sequenze iniziali sarà immediatamente spazzato via all'avviarsi del gioco vero e proprio: la telecamera si piazza immediatamente alle spalle di Naked Snake, e permette di vedere dritto innanzi a lui, come mai era stato. La prima effettiva sensazione che si prova in questa situazione è quella di smarrimento. L'area di Dremuchij sembra un luogo sconosciuto, un perimetro che, e ci si convince istante dopo istante, deve aver per forza subito delle modifiche grafiche, perché in *Snake Eater* NON era così. E invece no: Dremuchij era proprio così, ma non lo si poteva notare, dall'alto. Premendo lo stick destro per riportare la visuale all'angolazione classica, infatti, ci si ritrova immediatamente nella stessa ambientazione che, fino a qualche istante fa, sembrava tremendamente differente e capace di farci smarrire. Ma la voglia di sperimentare è troppo grande per non lanciarsi immediatamente nuovamente addosso allo stick destro, riportando la telecamera alle spalle di Naked Snake. Tittubanti, si avanza così verso l'albero dove è rimasto appeso

l'equipaggiamento del nostro Serpente. Un albero che non era mai sembrato così alto. Così rotondo. Così ricco di effetti di luce ed ombreggiature. Caspita, ma è un albero che non era mai sembrato così albero! Lo smarrimento aumenta, mentre ci si rende lentamente conto della veridicità delle parole di Kojima: in *Snake Eater* la realizzazione della realtà non vive, ma appare. Lo stesso è in *Subsistence*, ma mai come ora l'apparenza grafica è stata eccellente su PS2. Tuttavia è anche vero che in alcune aree, come il Magazzino di Ponizovje, la nuova visuale non permetta di comprendere immediatamente dove sia opportuno recarsi per avanzare, così come durante il combattimento con The Fury si rimane assolutamente spaesati e facilmente ci si perde nel labirinto sotterraneo. *Subsistence*, nome inteso come primo dvd, contiene anche la possibilità di collegamento con *Ac!d* e con l'ultra-tecnologico *TobidAc!d*, oltre che alla possibilità di assistere a tutte le sequenze filmate del gioco nell'ormai classico e notissimo menù del Demo Theater.





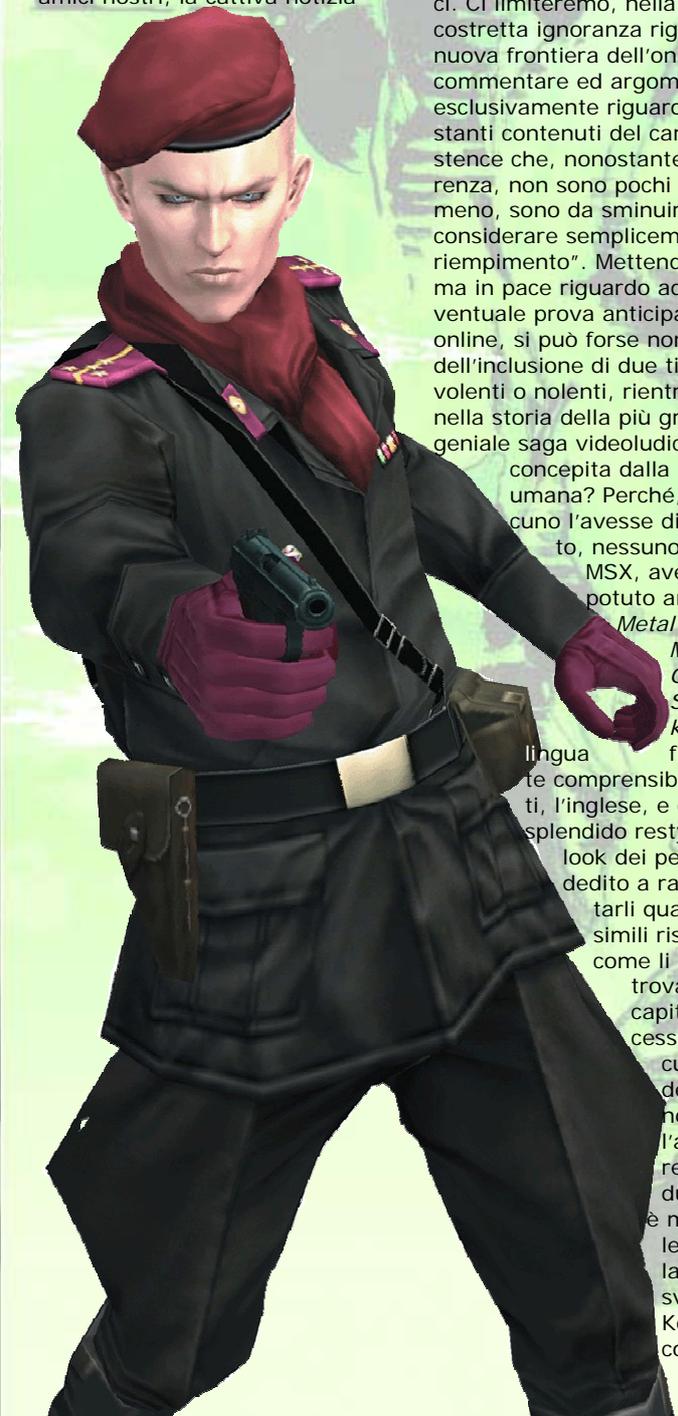
METAL GEAR SOLID 3 PERSISTENCE



Peccato. Vi chiederete il perché, ma questo è davvero un grosso peccato. La versione da noi provata del titolo in questione è NTSC Jap. Dunque, l'online non può nemmeno pensare di funzionare su un PS2 PAL. Quindi, amici nostri, la cattiva notizia

ve la diamo subito, senza attendere un attimo di più: in quest'articolo non troverete alcun commento riguardo l'online di *Subsistence*, perché la nostra natura europea o, per meglio dire, quella della nostra PS2, non ci permettono di invadere i server del gioco di rete nipponici. Ci limiteremo, nella nostra costretta ignoranza riguardo la nuova frontiera dell'online, a commentare ed argomentare esclusivamente riguardo i restanti contenuti del caro *Persistence* che, nonostante l'apparenza, non sono pochi e, ancor meno, sono da sminuire o da considerare semplicemente "di riempimento". Mettendosi l'anima in pace riguardo ad un'eventuale prova anticipata dell'online, si può forse non parlare dell'inclusione di due titoli che, volenti o nolenti, rientrano ora nella storia della più grande e geniale saga videoludica mai concepita dalla mente umana? Perché, se qualcuno l'avesse dimenticato, nessuno, su MSX, aveva mai potuto ammirare *Metal Gear* e *Metal Gear 2: Solid Snake* in una lingua finalmente comprensibile a tutti, l'inglese, e con uno splendido restyle al look dei personaggi, dedito a rappresentarli quanto più simili rispetto a come li abbiamo trovati nei capitoli successivi? La cura per i dettagli, nonostante l'aspetto retrò dei due titoli, è maniacale, ed il lavoro svolto da Kojima e compagni

è perlomeno da gratificare, se non lodare, con dei dovuti complimenti. *Persistence* può vantare anche, al suo interno, la modalità Duello, che permette di sfidare, uno per uno, i boss già visti nell'avventura di *Sneak Eater*. Compagno poi anche nuovamente le simpatiche scimmiette di *Ape Escape* che, dopo l'apprezzamento ricevuto nel capitolo *Mangia Serpenti*, possono ora vantare nuovi livelli che il videogiocatore si diventerà a concludere. Così poco di nuovo, quindi? Ah, perché, tutto questo è poco? Non dimentichiamo inoltre l'inclusione degli esilaranti *Secret Teather*, dei veri e propri filmati comici realizzati traendo e modificando scene qua e là dalla storia originale del gioco. Ci troveremo così ad un Sokolov in atteggiamenti sensuali, ci imbatteremo in un Ocelot che, cercando di gettarsi sul Wing pilotato da Eva, non farà una bella figura. Per non parlare delle figuracce di *Naked Snake* e della morra cinese con The Boss. Ed evitando qualsiasi tipo di anticipazione su *Metal Gear Raiden: Snake Eraser*, il vano tentativo del biondissimo americano di prendere il posto del più classico Serpente, con un viaggio nel tempo all'epoca della Guerra Fredda e successivamente di Outer Heaven e Zanzibar Land, con risultati assolutamente tragicomici per l'odiatissimo eroe della Big Shell. Tutto in *Persistence*. E chiamatelo ancora disco di riempimento, se volete.





METAL GEAR SOLID 3 EXISTENCE



Esistenza. L'esistenza di un titolo, non solo come videogame, ma anche come dotato di insegnamenti di vita, di messaggi umani, di un doppiaggio eccellente, di una regia mozzafiato, di una storia che nemmeno il più grande sceneggiatore avrebbe mai potuto anche solo pensare di scrivere. Sono tutti concetti che rimandano ad un film: il messaggio, il cast dei personaggi, il doppiaggio, la trama, il sottofondo, l'ambientazione. Tutti giudizi solitamente attribuiti agli ultimi colossi hollywoodiani capitati sotto alle grinfie della critica. Ma questo, signori, non è un film. Questo è *Metal Gear Solid*, che spesso è stato accostato pericolosamente al mondo cinematografico, ma che mai e poi mai ne ha preso parte, limitandosi a restare quello che noi tutti conosciamo: un colosso semplicemente videoludico. Ma tutto questo, in fin dei conti, cos'ha di che spartire con *Existence*? Niente di più semplice. Il terzo dvd di *Subsistence* è l'ultimo e raro elemento di un cofanetto che, si spera, potrà arrivare completo e, soprattutto tradotto in ogni sua parte, anche a noi italiani. Più volte i fans hanno espresso la volontà di vedere *MGS* tramutarsi in una pellicola e, dopo *Snake Eater*, il vociferare si è fatto boato. Inutile negarlo: il taglio cinematografico di *MGS3* doveva farci capire il palese fatto che, entro breve, Naked Snake sarebbe divenuto protagonista di un film. Ma è anche vero che l'originalità del maestro Kojima non intravede nemmeno il lontano orizzonte del confine, ed *Existence* è esattamente quello che i fans volevano: il film di *Metal Gear Solid 3*. Dotato di una sua personalissima originalità, ma pur sempre un film, no? A tutti coloro che volevano Kurt Russell, celebre

interprete, sul grande schermo, di Jena Plissken, nei panni di Snake, Kojima ha risposto con un film realizzato completamente utilizzando gli FMV già visti in *Metal Gear Solid 3*. Dunque, nessun attore, nessun regista, ma semplicemente una carrellata, tra l'altro correlata ottimamente, di tutti i video già visti in *Snake Eater*. La domanda sorge legittima: come può Kojima, in questo dvd, assolutamente non giocabile, spiegare quanto è accaduto nelle sequenze dove a prendere il controllo di Naked Snake era il videogioctore? Niente di più semplice, almeno per quanto riguarda il maestro Kojima. Preso il coraggio a due mani, infatti, lui ed il suo team hanno deciso di realizzare dei nuovi video che permettono di unire in maniera logica e del tutto pertinente, gli FMV che erano previsti anche nella versione giocabile del titolo. Per farlo, i ragazzi Konami non hanno esitato anche ad alterare l'ordine degli FMV che già conoscevamo. Visualizzando il finale di *Snake Eater*, ad esempio, ci troveremo prima ad assistere agli attimi di intimità tra Snake ed Eva e solo dopo potremo vedere quanto detto da The Boss a Rokovoj Bereg, prima dello scontro decisivo. L'operato svolto dai ragazzi nipponici, anche in questo caso, risulta quindi all'altezza di quanto previsto, e la voglia di film tanto palesata dai fans è stata paradossalmente assecondata dalla realizzazione di una vera e propria pellicola virtuale che permetta, quindi, anche ai meno vogliosi di prenderne il controllo, di seguire le vicende di Naked Snake da semplicissimi spettatori. Una volta inserito nella vostra PS2, il dvd vi trasporta in un menù: qui potrete scegliere se assistere ad i video in maniera totalmente consequenziale, oppure se visualizzarli "capitolo per capitolo",

secondo la suddivisione data ai diversi avvenimenti da parte degli sviluppatori. Qualsiasi sia la vostra scelta, la durata totale della visione non è inferiore alle tre ore e mezza. Dunque, non solo un film, ma un vero e proprio colosso. Tre ore e mezza dove, pur non affrontando nessun boss di fine livello e non infiltrandosi genialmente in strutture dalla bandiera russa, ci si innamora del carisma di personaggi come The Boss e Naked Snake, Ocelot ed Eva, Zero e Para-Medic. Il fascino di *MGS3*, dunque, nonostante la totale assenza del profilo giocabile, risulta assolutamente invariato, ed il coinvolgimento è accompagnato anche da un senso di curiosità per la legittima volontà di ammirare le nuove sequenze, ovviamente graficamente perfette, che legano un FMV ad un altro, coprendo i buchi lasciati dalla rimozione delle parti interattive. Non ci resta, come detto, che augurarci che *Existence* venga distribuito ampiamente anche in Italia e, per questo, sottotitolato dovutamente.



METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE



MGM - Doppia News
www.metalgearweb.net

Lori Alan

USA
La doppiatrice di The Boss, **Lori Alan Dennenberg**, è famosa per aver prestato la sua voce, contrariamente al ruolo drammatico avuto in *Snake Eater*, ai personaggi dei cartoni animati Nickelodeon's! Possiamo trovarla recitare nel celeberrimo **Spongebob**, in **Hey, Arnold!**. Inoltre doppiava La donna Invisibile nell'edizione de **I fantastici 4** uscita nel lontano 1994. Come se non bastasse, la Alan è comparsa in via del tutto eccezionale nell'episodio di **CSI: Crime Scene Investigation**, andato in onda in USA l'8 Dicembre 2005, interpretando Valerie Esposito.



MGM - Doppia News
www.metalgearweb.net

Vanessa Marshall

New York
La doppiatrice di Olga Gurlukovich, nata circa nel 1970, sembra essere nota nel suo ambiente per delle illustri parentele: essa è infatti figlia della famosa attrice **Joan Van Ark**, ed è nipote dell'attrice **Carol Kuykendall**. La Marshall si è laureata all' università di Princeton nel 1991.



MGM - Doppia News
www.metalgearweb.net

Patric Zimmerman

USA
Nato il 10 Ottobre del 1954, **Patrick Laine Zimmerman**, doppiatore storico di Revolver Ocelot, aveva incontrato **Paul Eiding**, voce di Roy Campbell, prima di entrare nel cast di *MGS*. I due, infatti, avevano lavorato fianco a fianco, nel 1992, nel doppiaggio del cartone animato "*Capitol Critters*".





MGM - Doppia News
www.metalgearweb.net

Gregg Eagles

USA

Il doppiatore storico del Cyborg Ninja (oltre che di Stillman e Donald Anderson), che si fa chiamare anche **George Byrd**, è stato protagonista, nel 2000, di un macabro malinteso. Il doppiatore giapponese di Gray Fox, **Kaneto Shiozawa**, decedette infatti in data 10 Maggio dello stesso anno. I mass media diedero però vita ad un paradossale equivoco, proclamando la notizia che il doppiatore di Fox deceduto fosse Eagles e non il povero Shiozawa.

MGM - Doppia News
www.metalgearweb.net

Kim Mai Guest

USA

Prosegue ancora l'utilizzo nella serie *Syphon Filter* dei medesimi doppiatori della nostra saga videoludica preferita. Dopo gli italiani Alessandro Ricci, Ilaria D'Elia ed Angelo Cola nel primo episodio italiano della serie, anche Kim Mai Guest, doppiatrice per antonomasia dell' indimenticabile **Mei Ling**, presenza nel cast del doppiaggio anglofono dell' episodio PS2 ***Syphon Filter: The Omega Strain***, recensito qualche numero fa dalla redazione di MGM. Il ruolo della Guest nel titolo di Gabe Logan prevede il doppiaggio di niente poco di meno che Lian Xing, spalla di Gabriel ed eroina femminile storica della serie 989 Studios.



MGM - Doppia News
www.metalgearweb.net

Cam Clarke

Los Angeles, California

Nato il **6 Novembre 1957** in una generazione di artisti, il mitico doppiatore USA di **Liquid Snake** ha ammesso un curioso particolare durante una sua intervista: nonostante il suo continuo lavoro nel mondo del doppiaggio dell'intrattenimento videoludico che, oltre in *MGS*, vede la sua voce anche in titoli del calibro di *Hulk* e *Shadow of Rome*, Clarke dice di non amare i videogames e di non avere mai nemmeno provato a giocarci.





| Console:  | Sviluppatore: Silicon Knights | Distributore: Konami | Data d' uscita: 26 Marzo 2004 |

NINTENDO FECE IL GRAN PASSO



A CURA DI
Meryl

METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES

Un salto nella hi-tech per l'isola di Shadow Moses

Quando un capolavoro di alto calibro vede il pubblico rimanergli devoto anche dopo la pubblicazione di successori non considerati sempre all'altezza del loro capostipite, sarebbe illegittimo non pensare ad una rifioritura hi-tech per il vecchio antenato della saga presa in considerazione. Andando ad analizzare queste caratteristiche, è anche vero che il numero di saghe videoludiche che le riportano è assai limitato. Si può parlare di *Final Fantasy*, serie lanciata su PSX dall'amatissimo settimo episodio, si può parlare di *Tomb Raider*, del quale numerosi appassionati considerano per l'appunto il primo episodio nettamente migliore ai numerosi successori nonostante le palesi limitazioni tecniche. Ed è anche il caso della serie *Metal Gear* che, proprio grazie al suo primo episodio tridimensionale che vide la luce sull'allora miracolosa Sony PlayStation nel lontanissimo Natale 1998, prese la denominazione di *Solid*. Il boato del successo travolse *MGS* e la fortunatamente che ci si celava dietro, quella dell'ormai rinomato maestro Kojima, ed il nome di Solid Snake fecero breccia nel cuore di praticamente tutti i videogiocatori di allora che, diciamocela tutta, sono praticamente quelli odierni. E proprio gran parte dei videogioca-

tori odierni, compresi diversi produttori, considerano ancora oggi quel *Metal Gear Solid* un vero e proprio fenomeno. L'agente Solid Snake doveva infiltrarsi in Alaska, nella base di Shadow Moses ubicata sull'omonima isola dell'arcipelago Fox Islands, per render vani a qualsiasi costo i tentativi di un ex squadra speciale finalizzata ora ad obiettivi terroristici, la Fox-Hound, di lanciare un missile nucleare servendosi del sistema bipede Metal Gear REX. La questione rivoluzionaria in tutto questo fu però il continuo evolversi della trama, che si sviluppava senza sosta e lasciava il giocatore o, meglio dire, lo spettatore del più bel film che la mente umana abbia mai potuto anche solo immaginare di concepire, a sbavare esterrefatto innanzi allo schermo. Quella che per noi è oggi una grafica scadente, considerato che ora andia-

mo puntigliosamente a cercare i difetti grafici in un mostro di 3D come *Guns of the Patriots*, allora risultò essere il prodotto massimo pretendibile dall'hardware PSX, ed il mondo dell'intrattenimento hi-tech dovette incondizionatamente chinarsi innanzi alla maestosità del lavoro svolto dal team Konami, ovviamente coordinato dal giovane e geniale Hideo Kojima. Appena dopo l'uscita di *Metal Gear Solid*, il maestro ed il suo team di instancabili geni della tecnologia, prese a lavorare al sequel degli avvenimenti di Shadow Moses, che vide l'alba europea nel remoto 8 Marzo 2002, sconvolgendo gli equilibri dell'intrattenimento moderno: la storia narrata in *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* era sconvolgente, per alcuni ancora oggi indecifrabile, assolutamente mistica e di inaudita profondità. Forse, di troppa profondità. Tanto che,

nonostante l'indubbio successo innanzi alla maggior parte della critica mondiale di riguardo, non tutti gli amanti del primo episodio seppero apprezzare le argomentazioni geniali che Kojima proponeva nel secondo. Tuttavia, è anche vero che la voce unanime che si levò dal pubblico osannava l'innovazione del sistema di gioco, evoluzione diretta di quello già visto in *Metal Gear Solid*, che permetteva una grande, dettagliatissima e prima d'allora mai vista interazione con i nemici e con le ambientazioni. Poi, la svolta. Il panorama PlayStation venne preso da *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*, e la serie si spostò anche su un'altra console: Nintendo GameCube. Ascoltando le voci dei fans, che osannavano storia, personaggi ed ambientazioni del primo episodio e giocabilità e grafica del secondo, gli uomini del team Silicon Knights concentrarono i loro sforzi sull'ottenimento di un ibrido che venne quasi automatico. Si trattava di *Metal Gear Solid: The Twin Snakes*. Solid Snake, con una grafica adibita a nuovo senza dubbio quasi al livello di quanto già visto in *Sons of Liberty*, si ritrovava nuovamente a Shadow Moses per fronteggiare il suo fratello gemello, da cui il titolo: *The Twin Snakes*, letteralmente, i serpenti gemelli. L'avventura del 1998, dunque, poteva essere rivissu-



METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES



ta con la tecnologia evoluta nel 2002 e migliorata dai passi avanti hi-tech fatti nel 2004. Solid Snake poteva ora contare su una visuale in prima persona che gli permetteva di colpire oggetti e nemici con più precisione, andando anche a verificare una fisica delle ambientazioni e degli esseri umani praticamente impeccabile, esattamente come in *Sons of Liberty*. All'equipaggiamento del Serpente si vedeva aggiunta anche la Beretta M92-F con dardi tranquillanti che, esattamente come in *MGS2*, permetteva al videogiocatore di scegliere di agire con finalità "buone" o con finalità "cattive", stordendo gli avversari oppure uccidendoli con un'arma dotata di proiettili veri. Oltre alla visuale in prima persona, Solid in *Twin Snakes* può contare anche sulla capriola, sulla possibilità di appendersi oltre ad un parapetto e quella di mettere giù l'arma rilasciando lentamente il tasto di fuoco. Inoltre, la Silicon Knights, analogamente ovviamente a *Sons of Liberty*, ha deciso di dotare ogni sentinella nemica, personaggi come i boss e Meryl Silverburgh compresi, di una medaglietta di riconoscimento ottenibile, per i primi, minacciandoli con le armi, per i secondi quasi sempre sconfiggendoli e per la terza stordendola al suolo. E' però anche vero che collezionare i Dog Tags serve e ben poco in questo capitolo su Game-Cube, visto che non sono stati introdotti nuovi bonus da sbloccare dopo aver ottenuto un determinato numero di questi ultimi. Andando oltre, il cast dei personaggi, la storia e le ambientazioni proposte in *Twin Snakes* sono esattamente i medesimi del primo episodio, con la sola differenza che queste ultime, essendo state soggette ad un restyle grafico di indubbio livello qualitativo, presentano un livello di dettaglio pazzesco: addirittura, visto che i fatti di Shadow Moses erano ambientati nel 2005, la Silicon Knights ha sostituito i vecchi monitor presenti sulle scrivanie della base con dei monitor ultrapiatti a cristalli liquidi. Altre aree, invece, come ad esempio il Nuke Building B1, hanno visto cambiare leggermente la struttura dell'ambientazione, tanto che proprio in quest'ultima è sparita la stanza di livello 3 che conteneva i

Nikita. Per quanto riguarda la definizione dei personaggi, anche essa è qualitativamente impeccabile: i personaggi sono ben realizzati, si muovono in maniera naturale e le loro espressioni facciali si adattano perfettamente ai dialoghi in corso. Una nota di demerito invece al taglio delle telecamere durante le sequenze filmate, che spesso va ad ostentare in maniera poco spettacolare sugli occhi dei protagonisti che, visti così da vicino, assumono un'aria da semi-deformed. Restando nel tema delle scene filmate, *Twin Snakes* ha ricevuto aspre critiche dai fans per via delle scelte della "regia" di rendere gli FMV degni di un vero e proprio paragone col colosso di *Matrix*: Snake è agile, ci sconvolge con delle acrobazie ed è protagonista di scene spettacolari che, purtroppo, come tutte le cose, possono piacere o non piacere. Mai come in questo caso, infatti, il gradimento dell'impostazione FMV è nelle mani del giocatore. A nostro avviso, tuttavia, anche se non siete particolarmente affezionati al colossal cinematografico dei fratelli Wachowski, potreste "soportare" le acrobazie e gli effetti sull'orlo del fantascientifico presenti in *Twin Snakes*. Una netta differenza rispetto al primo *Metal Gear Solid* è costituita dal doppiaggio, in italiano sottotitolato su PSX, in inglese con sottotitoli in italiano su GameCube. Anche in questo caso, il gradimento da parte del videogiocatore è variabile: c'è chi, come noi, preferisce un doppiaggio in italiano da molti considerato "non all'altezza" e chi, invece, preferisce immergersi nei sottotitoli sentendo le voci originali dei protagonisti. Per quanto riguarda invece il delicato argomento soundtrack, che difficilmente poteva raggiungere i livelli di quella del capitolo originale, un bell'applauso a Norihiko Hibino che, sebbene abbia concepito delle tracce audio molto azzeccate ma non paragonabili a quelle indimenticabili di *Metal Gear Solid*, ha svolto un lavoro di tutto rispetto e senza dubbio meritevole di apprezzamenti. In conclusione, *The Twin Snakes* è l'occasione giusta per tutti gli utenti di casa Nintendo di entrare a contatto con la serie più rinomata del mondo videoludico odierno, poiché capace sia di entrare nel cuore sia di soddisfare tutte le esigenze del moderno videogiocatore.



- + Si torna a Shadow Moses
- + Grafica assolutamente godibile
- + La giocabilità di SOL si conferma eccelsa

- Il taglio degli FMV non piacerà a tutti
- Dog Tags praticamente inutili

9

GRAFICA 9 *Un capolavoro imperdibile per tutti gli amanti di MGS e per coloro che vogliono avvicinarsi alla saga. Con un sonoro di tutto rispetto, un grande comparto tecnico ed una storia che non avrà probabilmente mai uguali, Twin Snakes ha raccolto degnamente l'eredità che gli era stata affidata, e merita il nostro apprezzamento.*

LONGEVITA' 8

GIOCABILITA' 8.5

SONORO 8

STORIA 10



- + E' il primo amore che non si scorda mai!
- + Modelli 3D dei personaggi eccellenti
- + Sceneggiatura strepitosa...

- ... ma che non tutti apprezzeranno
- Doppiaggio esclusivamente in inglese

9+

GRAFICA 9.5 *Un ibrido perfettamente riuscito, è il capolavoro che scaturisce da una trama da oscar del calibro di quella di Metal Gear Solid e di un comparto tecnico ripreso da niente meno che Metal Gear Solid 2. Ammirabile il fatto che esso ricalchi esattamente il primo MGS, senza ambientazioni e/o personaggi aggiuntivi. Da aggiungere assolutamente alla vostra collezione.*

LONGEVITA' 8.5

GIOCABILITA' 9

SONORO 9

STORIA 10



| Console: | Sviluppatore: Konami | Distributore: Halifax | Data d' uscita: Disponibile |

TEMPO D'ESORDIO

METAL GEAR SOLID GHOST BABEL

Dopo Shadow Moses, Metal Gear Solid non poteva limitarsi al panorama Sony

Come molti sapranno i giochi della saga, più o meno legati ad essa, di Metal Gear Solid sono innumerevoli ed hanno visto la luce su quasi tutte le console esistenti.

Inizialmente fu *Metal Gear*, che apparve su MSX e NES, poi fu la volta di *Metal Gear 2: Solid Snake*, apparso su MSX2 e NES e, evitando di parlare di quell'obbrobrio creato da un team americano di nome *Metal Gear: Snake's Revenge* dove Snake sembra più Rambo che una spia, seguì *Metal Gear Solid*, capostipite della generazione in tre dimensioni, per poi giungere all'attuale ed ormai in dirittura di arrivo generazione dove sono apparsi in ordine di tempo:

Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty, in data 8 Marzo 2002, *Metal Gear Solid 2: Substance*, nel 2003 inoltrato, *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* (remake del primo episodio made in Silicon Knights e Kojima Productions), uscito sul suolo europeo il 26 Marzo 2004. È stato poi il momento di *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*, uscito in Marzo 2005, e *Metal Gear ACID*, che presto saranno raggiunti da *Metal Gear Solid 3: Subsistence* (Marzo 2006) e *Metal Gear ACID 2*. Tanti eh? Ma questa è un'altra storia..

Dopo questo "breve" ripasso sulla storia di *Metal Gear Solid* è bene cominciare a parlare del vero protagonista dell'articolo: *Metal Gear Solid: Ghost Babel*; unico ed (a mio avviso) eccezionale spin-off mai apparso su console portatili Nintendo. Il gioco si presenta subito ben curato ed a livello grafico persino migliore dei due capitoli capostipiti della saga. La palette di colori si presenta viva ed accesa, seppur ciò non comprometta l'impostazione stealth del titolo. Il briefing della missione ci porta a doverci paracadutare in una base segreta terroristica (ma va? *Ndr*) di nome Gaulade, nel tentativo di evitare l'attivazione ed utilizzo di un nuovo *Metal Gear* di nome Gander, da parte di un gruppo di terroristi

terroristi sullo stampo di Fox Hound chiamati Black Chamber. Nel menù introduttivo avrete diverse scelte, fra cui Storia, Vr Mission, Missioni e Opzioni che rispettivamente vi porteranno all'interno della storia principale, nelle famose missioni in Realtà Virtuali già note in *Metal Gear Solid*, un menù dove si potrà scegliere se rigiocare i vari capitoli del gioco per raggiungere i rank più alti e totalizzare i maggiori punteggi ed il menù di opzioni dove poter modificare settaggi e selezionare le canzoni (questo solo in caso abbiate finito con successo almeno una volta il gioco).

Tornando a noi, subito dopo l'introduzione (creata con vignette ben fatte e per la maggior parte quasi identiche a quelle di *MGS* per PSX) si verrà catapultati (o per meglio dire paracadutati) nell'azione.

Il menù di equip apparirà immediatamente alla destra dello schermo, ricordando fin troppo (e ciò non è assolutamente un male) quello visto in *Metal Gear* e in *Metal Gear 2: Solid Snake*. Lì potrete vedere e, ovviamente, equipaggiare, tutto ciò di cui necessiterete durante l'avventura. Avrete a vostra disposizione un ottimo (se pur approssimativo) radar, che regolarmente si impallerà se andrete dentro condotti che, come diceva sempre Mei Ling, sono zone dall'alta risonanza armonica (sai che novità). Sullo schermo del Game Boy compare anche una casella per l'oggetto equipaggiato ed una per l'arma in utilizzo. Da notare il fatto che molto del materiale che vedrete nel gioco è ispirato al primo episodio solido, dalle armi (PSG1.. FAMAS.. ecc..) agli stessi oggetti. Sempre in campo grafico purtroppo ci sono da fare critiche (con mio grande rammarico), fra cui la più evidente è la linearità delle ambientazioni. Infatti ogni singolo capitolo ha la sua ambientazione, che graficamente risulta essere identica quasi

confondendo non poco il giocatori, fino a farlo persino perdere (vi capiterà di decidere di tirare il Game Boy fuori dalla finestra, soprattutto in quelli ambientati nella base). Un plauso invece alle esplosioni, che sia delle granate che delle Chaff risultano essere veramente realistiche. Ho accennato poco fa qualcosa sui capitoli, e quindi è giusto spiegarvi come si suddividono e come possono essere rigiocati. Essi sono tutti collegati ed alla fine di ognuno di essi (di solito si concludono dopo fatti eclatanti e boss) appariranno le statistiche dello stage, con i vari punteggi ed il numero di volte che siete stati scoperti. Dal momento in cui li avrete finiti li potrete rigiocare (anche separatamente e non in ordine) per migliorare i punteggi. Un'altra voce che potrete vedere sul menù è il Vr Mission. Si tratta di numerose missioni (tutte molto difficili) da giocare in un mondo virtuale con il nostro eroe e di diversi stili. Alcune verteranno sul fatto di arrivare dall'altra parte del livello senza essere individuati, altre magari vi richiederanno di eliminare diversi bersagli con un'arma predefinita. Il sonoro è qualcosa di eccezionale, soprattutto per quanto riguarda le musiche, ma ciò non toglie che esso abbia alcuni difetti. Il più vistoso ed irritante (a mio avviso) dal punto del gameplay è quello con cui bisogna picchiettare le pareti per individuarne i punti deboli su cui piazzare i C4.

Spesso infatti capita di confondersi e scoprire il punto giusto è un'impresa. Come in *MGS* anche qui Snake avrà una compagna che lo aiuterà più o meno nelle varie situazioni che gli si porranno innanzi. Parlando invece del profilo "giocato" di *Ghost Babel*, la filosofia base rimane ovvia-





1. Le analogie con MGS sono palesi lungo tutto il corso del gioco: ecco il Jamming sul radar ed il visore termico. 2. Snake potrà fare uso del corpo a corpo per stordire i nemici. 3. Nonostante il variare delle colorazioni, le ambientazioni risultano, alla lunga, ripetitive. 4. Una telecamera a circuito chiuso.

mente quella classica della serie: evitare quanto più possibile lo scontro diretto col nemico, in modo tale infiltrarsi indisturbati nella fortezza di Gaulade. E dal primo MGS discende anche lo stile del Codec, attraverso il quale sarà possibile contattare in qualsiasi momento i membri del proprio staff di missione. E se come comandante in capo all'operazione troviamo per l'ennesima volta il brillante Roy Campbell, il personaggio femminile di supporto è questa volta rappresentato

dalla bella soldatessa di Delta Force Chris Jenner. Tornando comunque al livello di giocabilità di *Ghost Babel*, da annotare anche la presenza di equipaggiamenti come il visore termico, che, esattamente con in *MGS* ed in *Sons of Liberty*, convertirà la schermata in scala di rosso anziché nella visualizzazione multicolore alla quale ci siamo abituati da *Substance*. Degna di lode è anche la presenza delle telecamere di sicurezza, in pieno stile Outer Heaven - Zanzibar Land, che si muove vertical-

mente od orizzontalmente lungo le pareti dell'area da sorvegliare, e che sono indicate sul radar. Ottima anche la scelta di far presenziare, tra le armi pesanti, il lanciamissili teleguidati Nikita, per il quale è stata architettata, così come in Special Missions, un addestramento VR. L'intelligenza artificiale dei nemici, andando oltre, risulta soddisfacente, non eccellente ma tantomeno scarsa, ed essi, proprio come a Shadow Moses, dopo aver individuato Snake passeranno allo stato di allerta prima di

prima di tornare gradualmente a quello di pattugliamento. *Metal Gear Solid: Ghost Babel*, uscito sul mercato europeo con il semplice nome di *Metal Gear Solid*, rappresenta la prima uscita storica della saga Kojimana su portatile e, allo stesso tempo, sopportando questo grosso peso, non si rivela essere nel modo più assoluto una veloce ed indegna conversione del titolo originale da PSX a GameBoy.

Dr. Hans Davis

PAGELLA

- + Ottima precisione grafica
 - + Tutto Metal Gear Solid con solo 4 tasti!
 - + Ottima divisione in stage giocabili
-
- Stage ripetitivi
 - Sonoro in alcune parti "difficoltoso"
 - Pochi extra sbloccabili

9

GRAFICA 9.5
LONGEVITA' 9
GIOCABILITA' 10
SONORO 9

Ghost Babel rappresenta la validissima prima uscita su portatile di una saga che, in quell'epoca, si era appena affermata prepotentemente su PSX. Geniale nel suo mix tra MGS, MG, MG2 e Special Missions.



PAGELLA

- + La conferma del genio di Kojima
 - + Grafica adatta al titolo
 - + Bella caratterizzazione dei personaggi
-
- A tratti frustrante

8

GRAFICA 8.5
LONGEVITA' 8
GIOCABILITA' 8
SONORO 8

Un titolo del tutto meritevole, che non disonora affatto l'importantissimo nome che porta. Ottimi personaggi per una storia scissa da quella originale ma capace ugualmente di regalare emozioni e di coinvolgere il giocatore.



A CURA DI
Raiden 2.0

TEMPO D'ESORDIO

METAL GEAR SOLID 2 OST

Dopo Shadow Moses, Metal Gear Solid non poteva limitarsi al panorama Sony

KONAMI

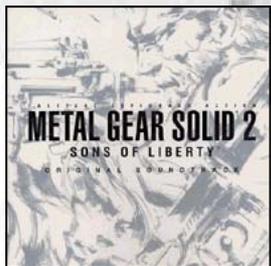
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY

Quando mi venne chiesto di recensire i 2 cd della colonna sonora di MGS2, la prima cosa che mi venne in mente fu una domanda... "Ma che cavolo ci posso scrivere in un articolo così?". Ma l'impegno era stato preso. Così ho messo nel lettore i 2 cd e ho ascoltato un po' più attentamente e "criticamente" del solito. Partiamo dalla cosa che

più importa in un cd audio: la qualità sonora. I cd sono in Stereo, ottimamente mixati, tanto da dare un senso di "abbraccio sonoro" a chi li ascolta... Le tracce sono ovviamente le nostre familiari musiche del gioco: sul primo cd troviamo la colonna sonora dei filmati del gioco, sul secondo disco, intitolato "The Other Side", troviamo invece le tracce delle parti di gioco vero e pro-

prio. Poco curata la parte "grafica". Sul cd infatti è stampata, letteralmente "a cavolo" l'immagine della copertina, così per com'è, con tanto di titolo (non importa se interrotto dal buco centrale del cd). Sul retro, invece, i titoli su sfondo nero, segno di scarsa cura anche in questo. Ma questa sembra essere una caratteristica delle colonne sonore di produzione giapponese... I due cd, i cui

autori sono Harry Gregson Williams e Norihiko Hibino, sono composti l'uno da 17 tracce, l'altro da 20. In copertina presentano entrambi degli artwork del maestro Shinkawa, con Snake e Raiden nell' OST e solo il biondissimo Jack in tinta blu su The Other Side.



METAL GEAR SOLID 2
OST

1. "Metal Gear Solid" Main Theme
2. Opening Infiltration
3. Russian soldiers from Kasatka
4. Olga Gurlukovich
5. Metal Gear?
6. Revolver Ocelot
7. RAY Escapes
8. Can't say goodbye to yesterday (piano version)
9. Big Shell
10. Fortune
11. Kill me now!
12. Vamp
13. The world needs only one Big Boss!
14. It's the Harrier!
15. Arsenal is going to take off!
16. Who am I really?
17. Cant'say goodbye to yesterday



METAL GEAR SOLID 2
THE OTHER SIDE

1. Tanker incident
2. The elevator up to Hell
3. Vamp's Dance
4. Infiltration
5. Battle
6. Peter's theme
7. Countdown to disaster
8. Lady Luck revisited
9. Yell "Dead Cell"
10. Metal Gear's already active!
11. Arms depot
12. Memories of Hal
13. Twilight sniping
14. Will the virus still work?
15. Comradeship
16. Reminescence
17. Arsenal's Guts
18. Prelude to the Denouement
19. Father and Son
20. Freedom to decide



1



2

1. Norihiko Hibino, il grande compositore e sassofonista giapponese che da anni, in casa Konami, si occupa della realizzazione delle tracce audio di Metal Gear Solid e ZOE, firma gran parte delle tracce di The Other Side. Il nipponico è nato il 3 Settembre del 1973.
2. Il celeberrimo composer inglese Harry Gregson Williams, autore principalmente del cd OST, è nato il 13 Dicembre del 1961. Il suo ultimo lavoro al cinema è Le cronache di Narria. Anche suo fratello Rupert è un composer.

METAL GEAR SOLID 2 OST



I stare
at the stars,
and the sky up
above
And think what am I
made of?
Am I full of sorrow, am I hurt
and pain?
Or am I filled with love?

I walk by myself on the streets
below
And ask every child I know
Do you think tomorrow will
bring sun or rain?
Which one of these will show?
I Can't Say Goodbye to Yesterday,
my friend
I keep holding on 'till the end.
Out of the darkness, there is no
other way
Than the light leading to yesterday.

It's there that I'll find inner peace,
not war
And dreams that I let slip away.
I will find the joyfulness, I'm look-
ing for
Way back in yesterday.

Why can't each of us in the world
ever see
The best things in life are free?
Little sounds of laughter; a warm
heart; a smile;
A kiss from you to me...
I fall to my knees, I cry and I cry,
Love, do not pass me by!
Happily ever after,
Please stay a while; make time re-
fuse to fly.

I Can't Say Goodbye to Yesterday,
my friend,
'Cause I know how good it has be-
en...
Facing forever, Here I stand, come
what may;
Bring the old, bring the new yester-
day!

It's there that I'll find inner peace
not war,
And dreams that I let slip away
I'll find the joyfulness; I'm looking
for
Way back in Yesterday...



ARTICOLO CURATO DA
Snake22

NUOVO ENIGMA IN VISTA DI MGS4

MERYL: ALLEATA O TRADITRICE?

Analisi approfondita sulla reale fazione della giovane a Shadow Moses

Come confermato da Kojima già da tempo, Meryl Silverburgh sarà presente in *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*. Per chi ha giocato al primo capitolo della saga pare scontato che il ruolo della "pivellina" sarà quello di alleata al fianco di Solid Snake, ma ciò non potrebbe essere così ovvio. Vediamo perché. Meryl era un nuovo membro della Next Generation e fu assegnata all'isola di Shadow Moses proprio nel giorno dell'inizio della rivolta, diventata poi una rivolta terroristica. Questo stando alla versione ufficiale dei fatti. Una versione ufficiale (cfr. "In the Darkness of Shadow Moses" di Nastasha Romanenko, MGS2) racconta invece che Meryl fu inviata lì dal maggiore Richard Ames, ex marito di Nastasha, per manipolare il colonnello Roy Campbell, ufficialmente zio ma in realtà padre di Meryl. Pur avendo ricevuto un eccellente addestramento militare, (oltre alla terapia genetica alla quale erano sottoposti tutti i membri della NG) Meryl non ha nessuna esperienza diretta sul campo di battaglia, avendo affrontato solamente degli addestramenti virtuali. Dato per scontato che il vero finale del primo MGS sia quello dove Meryl rimane in vita, ricordiamo le parole di Revolver Ocelot nella telefonata finale con l'allora presidente

degli Stati Uniti, Solidus: "Che cosa dovrei sapere della donna? ... Va bene, la terrò sotto sorveglianza". Come sappiamo Solidus in *Metal Gear Solid 2* combatte contro i Patriots, dunque cosa avrà mai detto a Ocelot riguardo a Meryl? Perché vuole che sia tenuta sotto sorveglianza? E' evidente che tra Meryl e i Patriots possa esserci qualche collegamento. Riporto ora testualmente delle informazioni classificate Top Secret tratte dalla guida ufficiale di *Metal Gear Solid*: "Meryl Silverburgh è stata sottoposta a due terapie di ingegneria genetica, venendo trasformata in una combattente superiore. Inoltre recentemente si è sottoposta a sedute di psicoterapia che le impediscono di avere una qualsiasi dipendenza emozionale da altre persone. Questo esperimento aveva come scopo il controllo delle emozioni del soldato, che potevano così essere concentrate su altri obiettivi. I contatti di Meryl con Solid Snake e il suo coinvolgimento in una battaglia reale hanno apparentemente scalfito il suo sistema di valori: dal comando di missione sono stati individuati segni di comportamento emozionale, che potrebbero esporla a dei rischi, compromettendo il suo incarico.". Di che incarico si sta parlando? Da queste informazioni si può dedurre che Meryl non deve affezionarsi troppo a Solid Snake

poiché rischierebbe di mandare a monte tutti i piani, dei Patriots logicamente. Rimarrebbe da capire se Meryl è semplicemente una delle tante pedine dei Patriots, usata in questo caso per manipolare Campbell e Snake, quindi attraverso l'operato di Ames, o se Meryl è qualcosa di più di una pedina, come lasciano pensare le che Solidus spende con Ocelot a suo riguardo. Inoltre alla fine del primo MGS, Meryl e Snake abbandonano insieme l'isola di Shadow Moses, eppure in *Metal Gear Solid 2* di Meryl non vi è nessuna traccia, lo stesso Snake ne parla solamente una volta al codec con Otacon, poiché rivede in Olga Gurlukovich la sua amata. Che fine ha fatto dunque Meryl dopo Shadow Moses? Perché non è più in contatto, almeno apparentemente, con Solid Snake? La risposta probabilmente l'avremo in *Guns of the Patriots*. E proprio dall'analisi del sottotitolo di MGS4 sovviene un'ulteriore domanda: chi o cosa sono le armi dei Patriots? E nel vedere i primi sketch dei personaggi presenti in MGS4, si evince che solamente tre nomi sono collegati in qualche modo con i Patriots: Raiden, Meryl e Naomi, con il primo da escludere in quanto solamente una delle tante pedine, ma tra le poche rimaste in vita, utilizzate dai Patriots per raggiungere i loro scopi. Potreb-



1. Come preannuncia l'artwork di Shinkawa, in *Guns of the Patriots* vedremo una Meryl agguerrita e sicura di sé. 2. Il personaggio di Meryl compariva già in *Policenauts*, con un look simile a quanto vedremo in MGS4. 3. In una scena di *Policenauts*, Meryl conversa con il suo compagno di lavoro che, coincidenza, si chiama Dave. 4. Il restale grafico offerto da *Twin Snakes* al primo MGS ha permesso di ammirare Meryl in tutta la sua posteriore bellezza. 5. In una delle scene più importanti del primo MGS, Meryl si confidava con Solid Snake. La scena è la stessa della figura 4.



be dunque essere, Meryl, una delle armi dei Patriots? Una mezza risposta arriva dalle tante interviste rilasciate da Kojima, in cui il Maestro continua a sottolineare l'importanza delle alleanze nel suo nuovo titolo. In poche parole in *Metal Gear Solid 4* sarà possibile scegliere da quale parte schierarsi, con la logica conseguenza che anche gli amici (tutti!) potrebbero diventare nostri nemici in battaglia. Osservando poi attentamente lo sketch di Meryl rilasciato all'E3, si ha l'impressione che la ragazzina che fin da

bambina sognava di diventare un soldato sia riuscita a realizzare il suo sogno: ora ha un'aria sicura di se, ha uno sguardo da soldato, non più occhi da pivellina. Ha l'aria di colei che sa per cosa combatte e crede in ciò per cui combatte, di un soldato che combatterà per difendere i suoi ideali anche se si troverà dinanzi alla scelta di dover affrontare i suoi amici, come l'agente Meryl "la Terribile" vistasi in *Policenauts*. E visto che oramai pare sicuro che l'omone coi baffoni bianchi mostratoci all'ultimo TGS sia Solid

non è improbabile che in *MGS4* troveremo Meryl e Snake uno di fronte all'altra nel campo di battaglia, pronti per una lotta all'ultimo sangue; anche perché, diciamocela tutta, è difficile vedere questa Meryl accudire l'ormai vecchio Solid Snake.



1. La regia giapponese ha sempre amato inserire Meryl in situazioni dal chiaro riferimento sessuale, come a voler vedere messa alla prova la sua apparente innocenza mostrata a Shadow Moses. 2. Uno screen tratto da uno degli FMV più drammatici riguardanti *TTS*: il ferimento di Meryl da parte di Wolf. Una svolta decisiva? L'abbattimento di un nemico? O forse la semplice mossa di una pedina posta su un'immensa e inimmaginabile scacchiera? 3. Meryl non perde mai occasione di appurare degli sfottò a Snake durante la missione di Shadow Moses. 4. Un eloquente sguardo lanciato da Meryl Silverburgh all'indirizzo di Snake, mentre pronunciava le parole "Sei un uomo triste e solo". Un atto sincero, il suo, di ricerca di una confidenza legittima con il suo mito, o forse una sorta di indagine ordinata dall'alto? 5. Nelle scene finali dell'epilogo per così dire positivo degli avvenimenti di Shadow Moses, Snake e Meryl si abbracciavano e, stretti l'un l'altro, promettevano di iniziare una nuova vita. Una nuova vita insieme? La difesa dei propri ideali, come voleva Gray Fox? L'abbandono del campo di battaglia? Qualcosa di tanto grande da poterli mettere contro o addirittura una semplice recita da parte di Meryl?



ARTICOLO CURATO DA
Snake22

METAL GEAR SOLID

UN VERO PRIMO AMORE

Perché nessuno riesce a dimenticare il grande capitolo del 1998?

L'altro giorno (29 Dicembre 2005) rigiocavo, o meglio, dovrei dire che mi rivedevo le scene video del capitolo di MGS ambientato a Shadow Moses, quello uscito nel lontano 1999 su PSOne, ex PSX. Me ne stavo spappanzato sul divano insieme a mia sorella, a rivedere quelle scene stupende e a rileggere i riepiloghi vari aventi come sfondo le opere d'arte del maestro Shinkawa. E dopo averle riviste tutte e aver avuto la fortuna di poter giocare quel remake capolavoro che è *The Twin Snakes*, solo allora ho capito perché *MGS* è e probabilmente resterà il miglior gioco mai creato sulla faccia della terra.

Ma andiamo con ordine. Preso il CD e inserito nella vecchia e cara PlayStation, subito si sente il vecchio "tu tu" tipico della Konami, almeno in passato. Nemmeno il tempo di spegnere la luce e subito parte la sequenza iniziale ove Solid Snake è all'interno del missile sottomarino lanciato dal Discovery per infiltrarsi nella base di Shadow Moses. La grafica non è il massimo, almeno per come siamo stati abituati dalla PS2, ma già a sentire Roy Campbell parlare in italiano (con la voce di Angelo Cola, che non sarà Paul Eiding, ma è un doppiatore di tutto rispetto) mi sento a mio agio, già lo trovo un gioco completamente diverso dal remake per Game Cube. Poi quando a parlare è Solid Snake, con la voce di Alessandro Ricci, che nulla ha da invidiare al suo collega americano David Hayter, allora si capisce la differenza tra un doppiaggio in italiano e uno in inglese. Quindi come già avrete capito, per quanto mi riguarda, un punto a favore di un capolavoro è senza dubbio il doppiaggio nella propria lingua, poiché non dovendo stare sempre fissi a leggere i sottotitoli si può seguire il gioco molto più scorrevolmente; si può avere anche una conoscenza magistrale dell'inglese ma comunque un gioco, così come un film, lo si gode molto di più nella propria lingua. Mi permetto di rimemorar-

vi alcuni dialoghi, dove a mio modesto parere, il doppiaggio italiano raggiunge livelli stratosferici. Una di queste è il discorso di Naomi a Snake a fine gioco, un discorso dove Jessica Juffrè da il meglio di se, e sinceramente fulmina la sua collega inglese Jennifer Hall nel doppiaggio in *Twin Snakes* dello stesso dialogo. L'italiana riesce subito a trasmettere il messaggio con il suo tono di voce, con quell'espressività che rare volte si trova in un doppiaggio italiano. Nonostante l'inglese sia di per se una molto più espressivo e più facile da recitare, la Naomi "italiana" batte di gran lunga in "profondità" la Naomi "inglese". Un'altra scena è quella del pre e post-battaglia tra Solid Snake e Gray Fox, dove sia Alessandro Ricci che Massimo Marinoni riescono a rendere incredibilmente vero e coinvol-

gente quel discorso fatto di ricordi, di sentimenti e di voglia di vendetta. Altro discorso degno di nota (lasciato volutamente per ultimo in quanto lo ritengo la parte migliore di tutto *MGS1*) è quello che avviene nel nevaio tra Solid Snake e Sniper Wolf in procinto di morte, con una Luciana Izzi veramente colossale, che interpreta in modo magistrale il personaggio di Wolf da sembrare realmente in punto di morte. Non trovo gli aggettivi giusti per commentare ciò, forse perché tutti quelli esistenti sono riduttivi, ma vi assicuro che nel caso abbiate assistito solamente alla scena in inglese dovete per forza vedervi anche il video in italiano. Credo che risulti chiaro che il paragone che faccio tra doppiaggio italiano e doppiaggio inglese riguarda per il primo caso la versione originale del

gioco uscita su PSX e per il secondo caso il remake uscito su Game Cube. Avendo giocato solamente una volta alla versione inglese di *MGS* per PSX non potrei permettermi di stilare un paragone tra i due doppiaggi, quindi continuerò a prendere in analisi anche per i prossimi fattori il titolo di Kojima e Miyamoto. Sempre riguardo alle scene sopraccitate un altro fattore che rende le sequenze video più o meno belle sono le varie theme song, semplicemente perfette nel titolo per PSX, buone ma non eccelse nel *TTS*. Prendiamo come esempio la scena di morte di Wolf. La voce di Luciana Izzi colpisce perfettamente il videogiocatore nel profondo dell'animo anche grazie alla theme *Enclosure* (conosciuta anche come "Sniper Wolf's Death"); un vero e proprio capolavoro uditivo. La ma-



1



2



3

1. Nell' Heliport, per la prima volta il videogiocatore poteva scorgere il viso di Solid Snake, dopo averlo ammirato, pochi secondi prima, nella sua realizzazione versione Codec. 2. Una delle ambientazioni entrate maggiormente nel nostro cuore è senza dubbio il Tank Hangar, prima area propriamente al chiuso alla quale si accedeva nella base di Shadow Moses. La sua esplorabilità già nella versione Demo, le sue possibilità di nascondiglio, la colonna sonora, la maestosità, le palette dei colori scelte dalla Konami. Tutto contribuiva a rendere il Tank Hangar un luogo assolutamente strabiliante. 3. Nel 1998, ecco la prima telecamera a circuito chiuso nella quale ci si imbatteva nei videogames in tre dimensioni. Le inno-

vazioni apportate da *MGS* al genere videoludico furono sconvolgenti: la telecamera che ruotava in maniera del tutto autonoma qualora risultasse necessario, il radar Soliton, il cast dei personaggi, le ambientazioni, la storia indimenticabile, la giocabilità. Nessuno gli sarà

METAL GEAR SOLID

UN VERO PRIMO AMORE



già di questa canzone è che magari se la si ascolta senza aver mai giocato a *MGS* o comunque senza aver mai visto le scene del gioco che presentano questa theme la si potrebbe trovare noiosa, ma dopo averla "incontrata" non la si scorda più, proprio perché si adatta benissimo alle scene più belle di *MGS* e quindi non potrete fare a meno di ascoltarla poiché rievcherà sempre i ricordi migliori. Invece in *The Twin Snakes* nella medesima scena non vi è alcuna song di sottofondo, e ciò che poteva essere una scelta azzeccata se il dialogo di Wolf (da parte di Tasia Valenza, che rimane comunque una grande doppiatrice) fosse stato più sentimentale, diventa una scelta che rende la sequenza video fredda e per nulla commovente. Peccato perché la realizzazione tecnica è veramente spettacolare; purtroppo in *Twin Snakes* sono frequenti i difetti di questo genere. Chiedo scusa se torno nuovamente ai doppiatori, ma credo che un pregio assoluto della versione italiana di *Metal Gear* sia il doppiaggio di Andrea Piovan, sia nei panni di Donald Anderson sia in quelli di Liquid Snake. Andrea Piovan che infonde a ogni conversazione un'interpretazione tale da non risultare ripetitivo in nessuno dei personaggi da lui doppiati, riuscendo a dare sempre il tono

giusto nel momento giusto (cosa che per esempio non riesce sempre ad Angelo Cola). Un'altra doppiatrice degna di nota è Ilaria D'Elia, che ha dimostrato di non essere solo una brava attrice ma anche un'ottima voce da videogame (suo è il doppiaggio di Lian Xing nel primo episodio di *Syphon Filter*). Ma il primo *Metal Gear Solid* è il migliore anche per altri motivi. E' il migliore perché in esso si evince l'impegno di tutto il team Konami nel cercare di realizzare il Progetto, il Gioco, un nuovo genere di videogiochi che fino ad allora nessuno conosceva. E questo impegno lo si vede in tutti i particolari, dalle varie animazioni degli art di Shinkawa nel codec alle vere e proprie espressioni facciali che i personaggi assumono durante i video, come sguardi accigliati o rossori sul viso, che diciamo pure, sulla PSX se questi fattori non fossero stati presenti nessuno avrebbe avuto da ridire. Ma il team Konami ci teneva tanto a questo progetto e l'ha dimostrato, l'ha dimostrato perfino nella realizzazione delle missioni VR, così belle e divertenti, che non si finisce mai di giocare per riuscire a migliorare il proprio record e per affinare le proprie tecniche stealth. C'è anche un altro motivo per cui ritengo *MGS* il migliore della saga. E' vero che con *Metal*

Gear Solid 2 si è creata la vera trama del gioco, con la storia dei Patriots, ma voi provate a prenderlo isolato, quando ancora non esistevano ne *MGS2* ne *MGS3*, quando ancora non immaginatevate nemmeno una parola come "patriots". Ecco, credo che sia qui il punto di svolta che lo rende il più bello di tutti, *Metal Gear Solid* ha senso anche se giocato da solo, può essere visto anche sotto un altro punto di vista non collegato coi Patriots, un punto di vista che è quello dell'eroe Solid Snake che si infila nella base dei terroristi di Shadow Moses e ne esce vincitore insieme a Meryl e Otacon; poco importa se alla comunicazione telefonica di Ocelot col presidente USA fosse stato dato un seguito oppure no, tanto tutti avrebbero capito che Ocelot era un doppiogiochista e che aveva fregato tutti. In fondo (almeno per me) non era male immaginare chi potesse essere il presidente con cui Ocelot parlava, chi fosse la donna (probabilmente Meryl, ma questo ancora oggi non è chiaro) che Ocelot prometteva di tenere sotto sorveglianza, quale sarebbe stato il futuro di coppia tra Snake e Meryl. E chi non si è divertito

con la mimetica ottica, che a differenza degli altri capitoli, nel primo ci permetteva di passare "attraverso" i nemici senza che lo stealth ci venisse tolto e venissimo scoperti. Piccole cose, che sommate fra di loro fanno la differenza. Però permettetemi per chiudere, di citare anche alcune chicche delle altre versioni di *MGS*, che restano comunque dei capolavori assoluti. In primis mi permetto di nominare David Hayter, un grandissimo doppiatore, il miglior doppiatore inglese che abbia mai sentito su un videogame, infatti sono veramente da oscar i suoi doppiaggi dei vari Solid Snake, Iroquois Pliskin, Naked Snake. Un'altra doppiatrice degna di nota, che sinceramente ammiro con tutto me stesso, è Suzetta Minet, voce di Eva in *Metal Gear Solid 3*, da Hollywood è la sua recitazione del discorso finale in



1



3



4



6



7



2

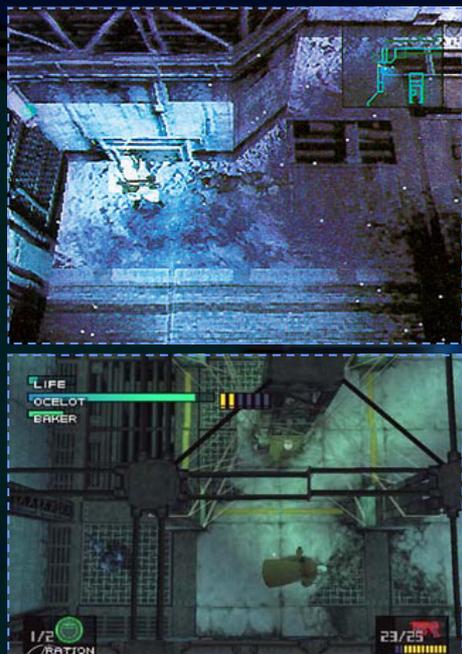


5

1. Un esempio della storica visuale angolare. 2. Un'immagine risalente al 1997 di come appariva l'Elipporto nelle prime realizzazioni grafiche dedicate a *Metal Gear Solid*. 3. Il bagno degli uomini nel Nuke Building B1 risulta ancora oggi una delle ambientazioni più amate dell'intera base di Shadow Moses. 4. Il restyle offerto da *Twin Snakes* non ha tuttavia sempre spazzato via il colore classico delle palette, ossia il verde, come dimostra questo screenshot tratto dal Dock così come appare nel capitolo su GameCube. 5. La schermata iniziale *MGS*. Già da allora, premendo i pulsanti direzionali, era possibile alterare lo sfondo del menù. 6. La scena immediatamente conseguente al termine della versione Demo distribuita nel 1997. 7. Un'immagine del Dock come era realizzato nel primo episodio.



SPECIALI



Snake Eater, unica scena di un videogioco riuscita a farmi buttare giù una lacrima. In effetti, come sostengono in molti, il finale di *MGS3* non è commovente in se, ma grazie alla sua performance tutta la sequenza video assume quasi un sentimento di "patos". Peccato non averne di voci italiane co-

come lei. E intanto mi immagino la scena di morte di Wolf o il discorso finale di Naomi con il doppiaggio di Suzetta Minet, chissà che capolavoro ne sarebbe venuto fuori. Vabbè, oramai non è il momento di pensare al passato, con *Metal Gear Solid 4* e la PS3 che incombono è il momento di

prepararsi all'arrivo dell'ennesimo capolavoro videoludico targato Kojima. E sarà allora che ritroveremo di fronte dei personaggi che ci eravamo lasciati apparentemente alle spalle. Personaggi come Meryl e, da quanto si è potuto intuire, la mitica Naomi Hunter. Kojima ci ripropone le esponenti di

un cast che, ancora oggi, dopo otto anni, è ancora capace di commuoverci con storie mai banali e parole veritiere quanto mai. E dire che tutto nacque nel 1998. Nel lontanissimo 1998. Con il signorino *Tactical Espionage Action Metal Gear Solid*. Un nome indelebile. Una filosofia di vita.



METAL GEAR SOLID

UN VERO PRIMO AMORE



DIABIHENS



LA STORIA DI MERYL SILVERBURGH



SCRITTO DA
Meryl

FUOCO NEMICO



CAPITOLO 2: VIVERE O MORIRE

La visita della base indetta da Johnny durò circa due ore. Era enorme, ma la ricordavo alla perfezione. Quando finimmo di visitarla tutta, presi Johnny in disparte.

-“Senti Johnny, vorrei parlare con il comandante...” sussurrai.

Lui mi guardò stranito, non spiegandosi la mia richiesta.

-“Ci sono dei problemi?” mi chiese.

-“No, vorrei solo dei chiarimenti. Quando posso trovarlo nel suo ufficio?”

Johnny guardò il suo orologio.

-“Ha iniziato il turno in ufficio proprio ora. Ti ricordi la strada?”

-“Sì, tranquillo. Posso andare?”

-“Certo. Fino a quando non iniziano i turni siete liberi di girovagare per prendere un po' confidenza con l'ambiente e con i compagni.”

Gli sorrisi. Lui fece altrettanto. Poi voltai le spalle e mi incamminai verso la stanza del comandante, Liquid Snake. C'era una cosa che volevo chiedergli: perché questa ostilità nei miei confronti da parte di quel Yashuiro? Perché tutti parevano interessati ed impauriti dal mio cognome? Perché mi si tenevano a distanza? Ero appena arrivata, era vero, ma il gelo nei miei confronti mi ero abituata a captarlo immediatamente. Quando fui inviata nel campo in Arizona, i miei comparì furono sì freddi, ma solo inizialmente. Seguitamente, si interessarono a me e mi integrarono parzialmente. Solo una decina di questi, con ideologie fortemente maschilistiche, seguì ad estraniarmi e, perché no, a farmi sentire a disagio con discussioni poco gradevoli. Ma qui era diverso: eravamo tutti soldati scelti. Per molti di noi era la prima esperienza su un vero campo di battaglia, la prima esperienza che comportasse un reale, fantomatico, pericolo. Eravamo stati scelti non a caso, ma secondo dei misteriosi criteri di valutazione approvati da Liquid. Ma qualcosa non tornava, e a farmi paura era il fatto che me ne accorgessi solo ora. Dovevamo supervisionare il lancio di prova di una finta testata atomica da parte di una nuova arma, un carro armato bipede intercettabile ai radar e praticamente invincibile chiamato Metal Gear REX, assicurandoci che tutto rimanesse assolutamente segreto e che niente e nessuno interferissero. Per questo la missione era stata affidata alla Fox – Hound ed alla Next Generation, squadre specializzate nelle missioni Top Secret. . Ma come mai proprio io, Silverburgh Meryl, nipote del Colonnello Campbell e per di più appartenente al così detto “Gentil sesso” ero stata scelta per quella missione? Quali garanzie avevano sulla mia professionalità e come mai ero la sola ragazza, a parte Sniper Wolf che vantava una grande esperienza, tra tutte le truppe? Ero stata scelta da una lista di almeno diecimila soldati, alcuni dei quali addirittura vantanti esperienze precedenti in missioni simili, portate a termine con successo. Perché proprio me, che tra l'altro era probabilmente la più giovane ed inesperta della lista? Ero colma di dubbi. L' iniziale gioia perché mi sentissi vicina a mio padre era passata ora in secondo piano, perché un sesto senso mi avvertiva che qualcosa non stava andando per il verso giusto. Con tutte queste cose per la testa, arrivai alla stanza del comandante. Dalla stanza era appena uscito Revolver Ocelot, vice comandante e pistolero della Fox – Hound. Quando mi vide, sorrise. Sorrisi anch'io, di malavoglia, più per educazione che per altro.

-“Dimmi, Meryl.”

Rimasi allibita: questo sapeva pure il mio nome, non solo il cognome.



-“Sì, ti chiami così, no?” fece.

-“Sì...” sussurrai.

Ma che cos'ero, una specie di VIP?

-“Stai cercando qualcuno?” chiese lui.

-“Sì, vorrei parlare con il comandante, se è possibile.” Spiegai.

Lui sorrise di nuovo e, dopo avermi posto una mano sulla spalla destra, parlò:

-“Certo che è possibile, è in ufficio per questo. Vieni pure, ti faccio strada.”

Nonostante si dimostrasse gentile e garbato, dietro ad Ocelot vedevo una persona falsa ed infida. Non sapevo perché, era istinto puro. Mi fece strada e lo seguì.

La stanza del comandante era molto lussuosa. Un' enorme scrivania con un laptop, diversi divani in pelle e decorazioni a dir poco strabilianti come sculture, opere d' arte e armature medievali l' arredavano attribuendole un' aria di alta classe.

Liquid era seduto nella sua poltrona, con i piedi sulla scrivania. Quando vide la porta aprirsi, alzò lo sguardo. Vedendomi, sorrise. Guardandolo, constatai che il mio comandante era un figo della Madonna.

-“Capo, la ragazza vuole parlarti.” Annunciò Ocelot.

Liquid sorrise di più.

-“Accomodati pure, Silverburgh.” Rispose il comandante.

Eccone un altro... Avanzai di qualche passo, un po' incerta. Arrivai innanzi alla sua scrivania. Anche Ocelot si avvicinò, andandosi a mettere affianco a Liquid, in piedi come me. Liquid fece un gesto con la mano.

-“Dimmi pure.” disse.

-“Vi ho disturbato, comandante?” chiesi, cercando di capire che livello di rispetto dovessi portargli.

Lui rise.

-“Mi dai del voi?” chiese.

Annuì.

-“Ditemi voi come devo parlarvi, signor comandante.”

-“Dammi pure del lei.”

-“Va bene, signor comandante.”

Mi sforzavo parecchio a recitare la parte del soldato obbediente, ma dovevo farlo per diverse ragioni: Liquid era un pezzo grosso, era il mio comandante e tendeva ad alterarsi molto facilmente.

-“Volevo chiederle delle cose che non mi sono chiare.” Proseguì io.

-“Certo, dimmi, sono qua per questo.”

-“Signor comandante... come mai tutti sembrano conoscermi prima che mi presenti? C'è qualcosa che riguarda la mia missione qua della quale non sono a conoscenza?”

Era la mia domanda cruciale. Liquid mi guardò con un sorriso scettico, sembrava un po' sorpreso.

-“Prima che tu arrivassi, parlai ai miei soldati di te. Gli dissi che entro breve sarebbe arrivata una ragazza che era niente poco di meno che la nipote del leggendario Chicken Fox, il Colonnello ex comandante della mia odierna Fox – Hound, Roy Campbell. Ovviamente non se ne sono dimenticati, uno perché sei la nipote di Campbell e due perché sei una ragazza.” Mi spiegò.

-“Posso crederle?” articolai.

-“Certo, non avrei motivo di mentirti.”

-“Anche lei, vice comandante, mi conosce da questo 'sentito parlare di me?'” chiesi, rivolta ad Ocelot.

Liquid lo guardò un po' di sbieco.

-“Certo, Meryl. E poi diciamo che ho una certa propensione a ricordarmi delle ragazze che incontro. E, soprattutto, a farmi ricordare.” Mi rispose lui.

Non capì come potesse farsi ricordare da una ragazza un rottame simile, ma non lo dissi.

-“Comandante”- feci, tornando a parlare con Liquid, -“Ero la più giovane nelle liste delle possibili reclute d' emergenza, giusto?”

Lui mi guardò freddo nuovamente con aria incuriosita. Pensai che non riuscisse a seguire i miei ragionamenti.

-“Sì, Silverburgh Meryl, classe 1987. La più giovane di tutti i nominativi presenti.” Rispose.

-“E anche una di quelle con meno esperienza, giusto?”

Liquid guardò Ocelot, poi riprese a guardare me, rispondendomi:

-“Sì, una di quelli con meno esperienza. Perché mi stai chiedendo tutto questo?”

-“Comandante, c'è qualcosa che mi puzza in questa missione...” borbottai.

Lui guardò nuovamente Ocelot, piuttosto incuriosito anche se di nuovo sorridente. Dopo di che si voltò nuovamente a guardarmi.

-“E cioè?” mi disse.



-“Non lo so, comandante. Mi sembra strano che, con tutti i soldati presenti nella lista dei possibili convocati abbiate puntato proprio su di me. Una diciottenne, e, tra l' altro, peggio ancora, una ragazza, capace di creare casini tra i colleghi maschi e, secondo il sergente Clark che mi ha inserita nella lista, addirittura una testa calda che con la calma ci ha poco a che fare.” Spiegai, riflettendo.

-“Quest' ultima cosa era scritta nella tua scheda?” chiese Ocelot.

-“Penso di sì, il sergente mi disse che l' aveva scritto.”

-“Capo, tu l' hai letta?” chiese, rivolto al collega.

-“Non lo so, non ricordo adesso. Quindi questo è il tuo dubbio, Meryl? Perché ti ho voluta qui?” rispose il comandante, rivolgendosi nuovamente a me.

-“In parte sì.” Risposi.

-“Bene, cercherò di essere breve. Allora, Meryl, tu sei la recluta che meglio ha affrontato e concluso l' addestramento in Arizona con il sergente Clark, giusto?” chiese.

-“Così sembra.”

-“Bene. Già questo ti poneva una spanna più in alto di tutti gli altri, non credi?”

-“Non per una missione segreta.”

-“E perché no?”

-“Perché non avevo mai affrontato una vera missione prima d' oggi. Non ho un minimo di esperienza, e nessuno può assicurare la mia affidabilità come membro della Next Generation.”

-“Io ho voluto credere in te perché eri una recluta a dir poco promettente. E ho pensato che potessi seguire le orme di tuo zio.”

-“Nella mia carriera mi piacerebbe essere valutata come Meryl Silverburgh e non come nipote di Campbell, signore” articolai.

Liquid ridacchiò.

-“Nella tua carriera, eh?” chiese con un sorriso divertito stampato sulle labbra.

-“Sì, nella mia carriera. Lo trova divertente?”

-“No, no, per carità. Mi fa solo ridere la tua determinazione, tutto qua”.

Attimo di silenzio, dove le risate del comandante, che mi infastidirono non poco, si sedarono.

-“Comunque, il fatto che sia una ragazza per lei non ha contato nulla?” chiesi.

-“No, io in ambito militare non faccio distinzioni sessuali, soprattutto per delle missioni che non prevedono, almeno sulla carta, scontri fisici. E' la testa che conta, e mi sembra che tu ne abbia più di altri miei soldati. C' è anche un' altra ragazza, se ti guardi bene attorno, forse non l' hai ancora incontrata. Lei va via domani, è una texana.”

Rimasi muta: teoria smontata.

-“E di Yashuiro cosa mi dice, comandante?” chiesi.

Liquid sorrise.

-“Yashuiro è più alto in grado di te, per questo fa l' idiota. Quando gli dissi che sarebbe arrivata una ragazza, disse che lui non voleva nessuna ragazza qui, perché non gli sarebbe servita a nulla se non avrebbe poi potuto andarci a letto.”

-“Disse così?”

-“Sì. Tu non dargli spago e la smette.”

-“E' difficile non dare spago ad uno che ti ammazza di botte, comandante.”

-“Sì, lo so, ma provaci.”

Annui.

-“Comandante...”- feci ancora, -“Posso crederle davvero?”

Lui mi sorrise. Si indicò e poi puntò il dito contro Ocelot.

-“Io sono Liquid Snake e lui è Revolver Ocelot. Siamo il tuo comandante ed il tuo vice – comandante. Di noi puoi fidarti sempre, perché siamo le autorità che ti rappresentano e che ti proteggono. Fidati di noi, come noi ci siamo fidati di te.”

Annui. Liquid mi aveva praticamente convinta.

-“Va bene, comandante, è tutto.” Dissi.

-“Molto bene, spero che ora vada meglio. Domani ti attende una giornata piuttosto particolare, riposa bene e dormi tranquilla.” Mi disse.

-“Arrivederci.”

-“Arrivederci, Meryl.”

Ero fuori dalla stanza del comandante. Quando voltai le spalle, sentii dentro me che Liquid ed Ocelot stavano parlando di me. Mi ricordai solo allora delle parole di Matteo, e del fatto che avessi dimenticato di chiedere spiegazioni. Feci per tornare indietro, ma mi bloccai, pensando che senza dubbio avrei disturbato il colloquio tra Ocelot e Liquid. “Gliene parlerò domani o dopodomani” pensai.



Non sapendo dove andare ed essendo libera di andare a zonzo, mi recai alla mensa.

Arrivai innanzi alla porta della mensa. La porta era automatica e si aprì grazie alla placca magnetica sul braccio sinistro della mia uniforme, o almeno così aveva detto Johnny. Entrai. La stanza della mensa era ampia e molto lunga. Diversi tavoli da quattro persone erano stati piazzati ai lati, a distanze regolari. Un tavolo lungo, invece, che poteva ospitare più di venti persone, era piazzata nel bel mezzo della stanza. Ai lati, negli intervalli fra un tavolino e l'altro, stavano delle porte numerate. Mi guardai intorno e notai anche una sorta di bancone in stile bar con dei seggiolini. Sembrava piuttosto ospitale. Alcuni soldati erano già seduti nei tavoli. Yashuiro era uno di questi. Parlava come uno sbruffone ed era tutto eccitato per quello che stava raccontando. Mi misi seduta in un tavolino nell'angolo destro della stanza. Se lo ignoravo, probabilmente non avrebbe fatto l'idiota, come aveva detto Liquid. Lo vedevo perfettamente dal posto in cui mi ero seduta. Per sfortuna.

–“A quel punto lei mi ha detto: ‘No! Yashuiro! Lasciami in pace! Oramai è tutto finito tra noi!’. Al che io le ho dato uno spintone e l'ho buttata per terra e ho gridato: ‘Non sarai certo tu a decidere se è finita tra noi!’. Ma ve ne rendete conto? Voleva comandarmi lei! Una femmina che vuole darmi ordini!” disse Yashuiro tutto preso dal suo racconto, saltando eccitato e coinvolto sopra il tavolo per mettersi ancora più in evidenza. Tutti i soldati lo ascoltavano. Notai la ragazza della quale Liquid mi aveva parlato. Anche lei notò la mia presenza e si alzò in piedi. Era una ragazza di poco più bassa di me, dai lunghi capelli scuri legati a coda di cavallo dietro alla schiena e dagli occhi di un blu poco meno intenso di quello degli occhi di Sniper Wolf. Aveva un'aria mite, anche se momentaneamente un po' scocciata, probabilmente per via di quello che stava dicendo Yashuiro. Mi venne incontro. Notai che zoppicava. Arrivò innanzi al mio tavolo.

–“Ciao...” feci un po' svogliatamente. Ero scocciata, l'accoglienza non mi era piaciuta e ancor meno mi piaceva quell'alone di mistero che Matteo dipingeva sul mio futuro nella base, anche se ora che Liquid mi aveva rassicurato stavo senza dubbio meglio.

–“Ciao! Posso sedermi?” fece.

–“Se vuoi...”

Si mise seduta di fianco a me.

–“Scocciata?” mi chiese.

Voltai lo sguardo e feci un'espressione che altro non faceva se non annuire.

–“Un po'.” risposi.

–“Prima ho visto tutto.”

–“All' eliporto?”

–“Sì.”

–“Allora potrai raccontare anche tu di aver visto lo spettacolo...”

Ridacchiò.

–“Sei una che sa il fatto suo.” Fece.

Questa volta fui io a ridacchiare.

–“Perché?”

–“Perché le sai prendere, le sai dare e sai come si risponde. Hai fegato.”

–“Grazie...”

–“Io mi chiamo Kate. Tu?”

–“Meryl. Meryl Silverburgh.”

–“Ah, mi sembrava di averlo già sentito il tuo nome.”

Aveva parlato di me anche a Kate? E anche Kate si ricordava di me perché ero una ragazza? I miei dubbi tornarono a galla.

–“Anni?”

–“Io?”

–“Sì.”

–“Ventisette. Tu?”

–“Diciotto.”

–“Sai, ce l'hai la faccia da diciottenne!”

–“Che cosa vuoi dire?”

–“Che hai la faccia da ragazzina, da scoppiata.”

–“Lo devo prendere come un complimento?”

–“Certo!”

–“Allora grazie...!”

Scoppiò a ridere.

–“Come mai zoppicavi?” le chiesi.

–“Abbiamo fatto un'esercitazione due giorni fa. Di combattimento corpo a corpo.”

–“E hai dovuto affrontare un armadio, vero?”



-“Yashuiro...”

-“Ecco qua... e te le ha menate, giusto?”

-“Ho retto per un po', poi gli sono girate e non ci ho capito più niente.”

-“Chi ha fatto gli abbinamenti?”

-“Liquid.”

-“E' un deficiente: non può mettere una ragazza a combattere fisicamente contro uno così.”

-“L' ho pensato anch' io, ma dovevo accettare per forza.”

Guardai Thomas: sembrava stesse un po' sulle sue, distratto.

-“E' carino Thomas, vero?” mi chiese.

-“Molto. E poi è un bravo ragazzo.”

-“Anche Johnny è carino.”

-“Anche Matteo.”

-“Quello dell' infermeria? E' un sempliciotto.”

-“E' proprio per questo che è carino: è modesto e ci sa fare con la gente.”

-“Ci ho avuto a che fare per il ginocchio.”

-“Ma adesso cosa fanno? Ti lasciano qui con un ginocchio fuori uso?”

-“No. Domani parto. Questa è l' ultima notte che passo qua, domani mattina mi riportano nel mio Texas. Tu?”

Coincideva con quanto mi aveva detto Liquid.

-“Io non lo so. Sono arrivata adesso.”

Thomas si alzò in piedi e si diresse verso di noi.

-“Allora l' ho presa e me la sono fatta! Così, all' improvviso! Lei cercava di picchiarmi perché la lasciassi stare, ma io le ho dato uno schiaffo e ho continuato tranquillo, da maschio vero, quale sono!” Yashuiro continuava a parlare. Era un depravato. Controllai che la cintura dei miei pantaloni fosse allacciata a dovere. Con tipi come Yashuiro nelle vicinanze era sempre meglio fare attenzione. Thomas si sedette accanto a me, nel tavolo all' angolo.

-“Ciao ragazze.” Fece.

-“Come mai non lo ascolti più?” gli dissi.

-“Non mi piace quello che sta dicendo...è uno stupido. E poi non mi è più simpatico.” Rispose Thomas.

Aveva ragione.

-“Ma vi conoscevate già?” gli chiesi.

- “Si. Abbiamo fatto insieme la prima accademia. Ma adesso è cambiato. Ai tempi dell' accademia era disposto ad aiutare tutti e se si verificava anche solo un caso di nonnismo militare Yashuiro aiutava la vittima e pestava il colpevole. E' cambiato, adesso è solo un povero prepotente.”

Era incredibile! Yashuiro era diventato esattamente il contrario di ciò che era...

- “Solo che dopo un paio di giorni quella la ne è tornata che piangeva e mi ha detto che era rimasta incinta!” continuò ancora Yashuiro, sempre più convinto e preso da ciò che diceva.

-“Allora io le ho detto che era un problema suo e non me ne fregava niente! Lei se n'è andata e si è suicidata! Ha preso la pistola del padre e si è fatta saltare il cervello! Ma vi rendete conto di quanto sono carogne le donne? Voleva dare anche le colpe a me perché era rimasta incinta! Ma che stronza!” aggiunse ancora Yashuiro.

Ero schifata da ciò che diceva. Lo fissai disgustata.

-“Per esempio, adesso mi farei volentieri prima Meryl, perché la più giovane attira, e poi Kate!” ghignò Yashuiro, scoppiando poi a ridere. Guardai Kate: aveva voltato lo sguardo da un' altra parte. Mi alzai in piedi, dimenticandomi il consiglio di Liquid.

-“Attento a non finire le munizioni: di sicuro sei uno che si affatica dopo tre minuti.” Risposi. Yashuiro rimase di sasso. Kate rise, poi applaudì, subito seguita da Thomas e da risate generali dei nostri commilitoni, che ridicolizzarono Yashuiro. Lui scese dal tavolo e mi venne incontro. Lo fissai. Mi si piazzò innanzi e mi fissò negli occhi.

-“Se vuoi proviamo subito. So che saresti consenziente ma, nel caso non lo fossi, sarò io a decidere e ad agire, proprio come pensi. E sarò io a divertirmi.” Apostrofo.

Non stava più scherzando: minacciava di stuprarmi, e la cosa non era affatto bella.

-“Tu provaci, e dico provaci, e ti giuro che ti faccio passare tutta la voglia che hai di essere un “figo”.” Risposi, con voce ferma e risoluta.

Il silenzio regnò nella stanza. Yashuiro si guardò intorno cercando approvazione per quello che stava per fare. Due soldati gli sorrisero e lui sorrise con loro. Poi si voltò nuovamente a guardarmi. Continuai a fissarlo.

-“Piccolina, non sai quanto faresti meglio a chiudere il becco, ogni tanto.” disse.

-“Mai quanto potresti fare tu evitando di mostrare il tuo brutto culo in giro.” Risposi. Yashuiro rimase di



di sasso.

–“Il mio brutto culo? Hai detto così? Ho sentito bene?” insistette lui.

–“Il tuo brutto culo, proprio quello che ti puzza di merda.” Risposi ancora più sarcastica. Rimase nuovamente di sasso e si voltò.

–“Ehi, mi ha detto che ho un brutto culo e per di più che puzzo di merda! Ma ce ne rendiamo conto?! Una femminuccia che osa rivolgersi così a me, Yashuiro Miyamoto!” fece lui, assumendo il suo solito tono esibizionista. Di scatto si girò e mi fissò. Non mi mossi di un millimetro. Alzò il destro e colpì il tavolo dove ero seduta poco prima, sfondandolo. Thomas e Kate non si scomposero. Aveva una bella castagna, l'avevo già capito da quando l'avevo provata all'eliporto.

–“Osa ripeterlo! Adesso, se ce la fai, mocciosa!”. Sospirai.

–“Perché, non l'hai sentito bene? O ti piace fare figure di merda? Ti piace farti smerdare?” Risposi, accompagnando sempre più sarcasmo alle parole. Gli occhi gli si iniettarono di sangue. Avevo le spalle poggiate contro il muro e Yashuiro di fronte. Sapevo che sarebbe venuto alle mani. Intellettualmente non era affatto valido e in due parole gli avevo fatto fare una figuraccia, ma con le mani faceva molto più male che con la lingua. Insomma, non aveva una lingua tagliente ma in compenso aveva il bel vizio di essere manesco. Molto manesco. Infatti, caricò il suo micidiale destro e lo lasciò partire in direzione del mio viso. Mi chinai e il suo destro andò a schiantarsi contro il muro. Il colpo fu terribile. Furioso per avermi mancata, Yashuiro lasciò partire una ginocchiata che schivai spostandomi di lato. Il ginocchio andò, come il destro, a schiantarsi contro il muro. Yashuiro si imbestialì ancora di più e mi si avventò addosso, questa volta centrandomi in pieno. Il peso del suo corpo massiccio mi spinse inevitabilmente a terra, e lui con me. Mi cadde sopra. Rapidissimo, si mise seduto a gambe larghe sul mio stomaco e caricò nuovamente il suo destro, che non ebbi possibilità di schivare. Mi centrò in pieno volto.

–“Ripetilo! Ripetilo! Brutta figlia di una grandissima...” Yashuiro non riuscì a finire la frase che Thomas gli saltò addosso. Caddero entrambi al suolo, uno addosso all'altro, e presero ad azzuffarsi. Un amico di Yashuiro si avventò addosso a Thomas scrollandolo di dosso a mr. Miyamoto. L'amico mantenne Thomas e Yashuiro prese a gonfiarlo di botte colpendolo ripetutamente allo stomaco. Liquid si sarebbe imbestialito sapendo una cosa simile. Mi alzai in piedi e stratonai Yashuiro, gettandolo a terra. Il suo amico lasciò Thomas e mi si avventò addosso spingendomi contro il muro. Yashuiro si rialzò e mi venne incontro. Ero bloccata contro il muro, praticamente fregata. Thomas trovò la forza di rialzarsi e colpì prima nuovamente Yashuiro con un pugno, poi si scaraventò contro l'amico che stava per colpirmi al volto con una manata. Thomas lo prese per le mani e lo tirò indietro, spintonandolo. Il ragazzone perse l'equilibrio e crollò a terra. Quando Thomas stava per colpire nuovamente il suo amico, Yashuiro mise mano alla pistola che teneva in fondina e me la rivolse contro. Sparò un colpo. Lo schivai solo lanciandomi istantaneamente a terra; e, da terra, mi avventai contro una delle due caviglie di Yashuiro, che afferrai con le mani facendogli perdere l'equilibrio e, di conseguenza, facendolo crollare al suolo. Intanto Thomas e il ragazzone avevano ripreso a menarsele. Allontanai la pistola da Yashuiro e mi voltai verso Thomas, pronta a colpire il ragazzone, se necessario. Kate era rimasta di sasso. Quella rissa doveva finire, e anche subito. Liquid ci avrebbe ammazzati se fosse venuto a sapere una cosa del genere.

Uno sparo riecheggì alle mie spalle: Yashuiro aveva recuperato la sua pistola e teneva Kate stretta sul suo corpo, stringendola per il collo e puntandole la canna della pistola sotto al mento. Lei tremava di paura. Rimasi gelata, stupita: non pensavo che Yashuiro potesse arrivare a compiere simili gesti in situazioni del genere.

–“Yashuiro, non fare cazzate!” feci.

–“Sei una puttana! Sei una grande puttana!” ringhiò: era fuori di testa.

Dovevo farlo calmare, o sarebbe finita davvero male per tutti, e in particolare per Kate.

–“Stai calmo, non fare idiozie. Come pensi che reagirà Liquid a tutto questo, eh?” continuai.

Yashuiro mi fissò, fuori di senno.

–“Yashuiro, cosa c'entra lei? Non lo vedi che ha paura? Lasciala stare, non fare idiozie.” Aggiunsi.

–“Lei è come te! Siete tutte uguali! Servite solo a farmi compromettere l'esistenza!!”

Forse Yashuiro era uno come tanti, un ragazzo triste che aveva bisogno di comprensione. E, non essendo compreso, si sfogava infierendo sulle ragazze. Come era avvenuto nel fatto da lui stesso raccontato e come stava avvenendo proprio in quei momenti.

–“Non la torturare, Yashuiro! Non vedi che ha paura? Le rovineresti e ti rovineresti solo la vita. Non fare cazzate.” Cercavo di convincerlo a calmarsi, seppure non credessi io stessa nella riuscita di quanto facevo. La sala mensa era congelata, non si sentiva volare una mosca; solo la mia voce e le risposte di Yashuiro si staccavano sul silenzio.

–“Non fare lo stupido, Yashuiro: se lo fai Liquid ti manderà via a calci nel culo!” insistetti.

–“E' colpa tua! E' colpa vostra! Se Liquid mi radia è colpa vostra! Solo vostra!” sbraitò. Sentii che stava per



fare qualche idiozia. Kate piangeva e tremava come una foglia.

–“Lasciala, ti ho detto!” ringhiai.

Yashuiro mi fissò con gli occhi quasi fuori dalle orbite, poi lanciò un urlo e la spinse in avanti. Si apprestava a colpirla, le sparava alle spalle!

–“No!” gridai, lanciandomi contro di lui. Lanciandomi contro, lo scaraventai a terra impedendogli di spararle. Alcune voci emisero dei boati stupefatti. A terra, iniziò una colluttazione. Yashuiro cercava di mirarla e colpirla, mentre io mi sforzavo per spostargli il braccio e impedirgli di sparare. Sparò una volta, andando a vuoto. Poi, visibilmente seccato dalla mia resistenza, mi colpì con una gomitata, e qualche secondo dopo mi ritrovai con la canna della sua pistola rivolta contro di me, poggiata sul mio stomaco. Ebbi il tempo di guardarlo in viso, poi si udì un altro sparo. Regnò un religioso silenzio. Un colpo tremendo mi fece vibrare l'anima, il respiro mi venne meno e tutto il corpo mi si bloccò. Sgranai gli occhi e crollai di lato, impotente. Ero appena stata colpita all'addome da un colpo di pistola esploso da Yashuiro. Kate, ancora in lacrime, lanciò un urlo di terrore e mi corse incontro, inginocchiandomi di fianco. Thomas fece altrettanto. Gli altri rimasero di sasso, increduli per quanto era avvenuto: Yashuiro aveva appena sparato addosso a una sua compagna d'armi, solo perché non aveva le palle in mezzo alle gambe e cercava di farsi valere quanto lui.

Stesa a terra, respiravo a fatica, e tremavo come non mai.

–“Meryl! Meryl!” fece Kate. Thomas era molto agitato.

Tremante per il dolore, non riuscì a dire niente. Ansimavo, tremavo, avevo gli occhi sgranati e la voce strozzata in gola.

–“Stai calma Meryl, stai calma! Ce l'avevi il gilè antiproiettile? Dimmi che ce l'avevi!” fece Thomas. Ce l'avevo: l'avevo indossato quando mi era stata consegnata la divisa. Forse non morivo. Forse.

–“Non sanguina, non sanguina! Sei viva!” fece Thomas, abbozzando un sorriso.

Kate continuava a piangere.

–“Meryl!” fece Yashuiro alle mie spalle. Vidi che Yashuiro aveva afferrato una sedia e che caricava un colpo. Poi sentii solo il colpo della sedia sul mio viso. Terribile. Quando la sedia impattò contro il mio viso, un boato si alzò da quelli che si possono definire gli spettatori, e che non avevano ancora mosso un dito in mio aiuto. Rimasi a terra, completamente intontita dal colpo e in stato di semi-incoscienza. Non vedevo più niente, tutto era sfuocato, i suoni mi rimbombavano nelle orecchie. Una confusione totale. E un altro colpo di sedia sferrato da Yashuiro mi centrò in pieno dove il proiettile aveva colpito. Emisi un gemito di dolore e rimasi a terra, sempre più incosciente. Feci in tempo a sentire la porta aprirsi. Poi tutto si fece buio, tutto si fece silenzioso. Non sentii più niente. Avevo perso i sensi. O forse ero morta? Non ebbi tempo di rispondermi, e rimasi a terra, riversa sul pavimento, esanime.

Quando riapri gli occhi ero su un letto. Costatai che non ero morta. Alzai il capo e mi guardai intorno confusa. Ero su un letto, ma non sotto le coperte. Lasciai cadere il capo all'indietro: avevo un mal di testa spazziante e l'unica cosa che avevo in mente era solo una gran confusione.

–“Meryl!” fece una voce. Sobbalzai. Mi era sembrata la voce di Yashuiro, invece si trattava di Matteo. Si sedette nella sedia di fianco al mio letto. Matteo disse qualcosa. Non lo capì. Sospirai, chiudendo gli occhi come a volermi concentrare per riuscire a capire quello che mi diceva.

–“Non ho capito, scusa.” Sussurrai.

–“Volevo chiederti... come va?” disse Matteo. Questa volta lo capì. Scossi il capo.

–“Non lo so, mi fa male tutto. Sono confusa”.

–“Ti ricordi cosa è successo?”. Chiusi gli occhi e mi misi a pensare, pensare, pensare. Sì, ricordavo. Anni lentamente.

–“Dimmi, allora.”. Respirai a fondo.

–“Sono entrata, e c'era Yashuiro che si pavoneggiava per aver stuprato una ragazza. Ha minacciato di fare la stessa cosa a Kate e in particolare a me. Io gli ho risposto ed è venuto alle mani. Thomas mi ha difesa ma... un altro soldato ha difeso Yashuiro. E' scoppiata una rissa, ho preso e ho dato delle botte e poi Yashuiro ha preso Kate e voleva ammazzarla... ho cercato di convincerlo a lasciarla... lui niente... mi ci sono avventata addosso e mi ha sparato. Dopo ha preso una sedia e mi ha... sferrato un colpo. Ho sentito la botta e sono caduta a terra. Ho sentito altre botte... e poi non mi ricordo più niente...”.

–“Quindi è stato Yashuiro ad iniziare?” chiese Matteo.

–“Abbiamo iniziato tutti e due. Prima verbalmente, poi lui voleva colpirmi ma non c'è riuscito.”.

–“Ma il colpo, chi se l'è preso per primo?” insisté Matteo. Lo ricordavo alla perfezione. Mi indicai.

–“L'hai preso tu il primo colpo?”. Anni.

–“Dove ti ha colpita?” chiese ancora Matteo.

–“Al viso. Mi è saltato addosso e mi ha dato un pugno al viso. Questo ricordo.” risposi con il mal di testa sempre più insopportabile.



–“Capisco...” mormorò Matteo. Mi misi le mani sul volto. Pensavo che la testa mi sarebbe scoppiata di lì a poco.

–“Cosa ti fa male?” chiese ancora Matteo.

–“Tutto. La testa in particolare. Sta per scoppiare...” sussurrai debolmente.

–“Hai preso delle botte incredibili, per non parlare del proiettile. Se tu non fossi così resistente e se tu non avessi avuto indosso quella giacchetta antiproiettile, avresti potuto non essere qui a parlarmi, se capisci cosa intendo.” disse Matteo.

–“Potevo morire?” chiesi.

–“Yashuiro è manesco. E ha la mano pesante. E quando mena, mena al capo. E se il capo subisce percosse eccessive, va in tilt. Pensaci, Meryl: a momenti ti rompeva la sedia in testa! Potevi restarci. Per quanto riguarda la pallottola, il discorso è chiaro: ti avrebbe bucato lo stomaco. Convincitene: potevi davvero restarci.” rispose Matteo deciso.

Sospirai. “Potevi restarci”. Quelle parole mi riecheggiarono nella mente. Yashuiro poteva ammazzarmi come un cane, e solo Thomas aveva fatto qualcosa per evitarlo. Probabilmente, senza Thomas, Yashuiro e il suo amichetto mi avrebbero linciato...

–“Come sta Thomas?” sussurrai.

–“E' nella stanza di fianco. Ha preso qualche colpo ma sta benone, è solo un po' arrabbiato. L' unica sfigata che le ha prese sul serio sei stata tu.”

–“E Kate?”

–“Si è calmata, vuole ringraziarti per quello che hai fatto per lei.”

Annuì e mi rimisi a pensare. Mi tornarono in mente le parole precedenti di Matteo: “Meryl... hai tutta una vita davanti. Non buttare al vento la tua esistenza.” Che cosa significava? Dovevo chiederglielo. Era l' occasione giusta.

–“Matteo...” sussurrai.

–“Dimmi.”

–“Che cosa... volevi dire in infermeria?” sussurrai cercando di dare un tono convinto alla mia voce indebolita dal mal di testa. Matteo ammutolì. Il silenzio regnò nella stanza. Stavo tornando pian piano in me stessa e capivo meglio dov' ero e cosa succedeva. Fissai Matteo aspettando una risposta.

–“Entro breve, lo capirai. Ma finché ne ho occasione, una cosa ti posso dire: cerca di fuggire via di qua. Il prima possibile.” rispose. Mi misi seduta sul letto e lo fissai sbalordita.

–“Che cosa vuoi dire? Matteo! Parla chiaramente!” sbraitai, riuscendo a rialzare la voce dopo le botte subite.

–“Sdraiati, Meryl. Se vuoi star meglio devi rilassarti!” rispose lui.

–“Non me ne fotte niente di quello che devo fare per stare meglio, Matteo! Rispondimi, se vuoi farmi stare meglio.” sbottai imbestialita.

–“Non fare casino!”

–“Mi rispondi o no??” sbraitai.

–“Non posso! Meryl! Non posso! Se ti dico qualcosa adesso, loro ci...”. Matteo si bloccò. Rimasi muta per qualche secondo.

–“Loro che cosa?”- sussurrai. –“Che cosa ci fanno loro? E chi sono 'loro' ?” insistetti.

–“Pensa solo a riposarti, hai bisogno di una bella dormita per rimetterti in sesto. Questa è la tua camera, nel dormitorio della base. Sei nello stanzino n° 1, nel letto n° 3. Ricordalo.” fece Matteo. Mi si avvicinò, mi poggiò le mani sulle guance e mi diede un bacio sulla fronte.

–“Buon riposo.” sussurrò teneramente. Annuì e sospirai. Matteo voltò le spalle e se ne andò. Guardai l' orologio sul muro. Erano le 19:00. Alle 20:00 si doveva andare a letto. E io non sapevo con chi ero in camera. Non mi piaceva questa cosa...

Tra il mal di testa e la perplessità, mi assopii dolcemente nel letto. Quando riaprì gli occhi si erano fatte le 19:55. I soldati stavano venendo a letto. Finsi di dormire per vedere chi era in camera con me. Nella camera c' erano un letto singolo e un letto a castello. Quindi i soldati in camera con me dovevano essere per forza due. Uno entrò. Sbirciai: era un viso già visto. Un ragazzo alto, robusto, dai corti capelli scuri e dagli occhi azzurri come il cielo. L' avevo visto durante la rissa all' Eliporto. Mi sembrava si chiamasse Bryan. Sì, era Bryan, Bryan Hartnett. Entrò il secondo. Lo immaginavo... era l' amico di Yashuiro. Bryan mi si avvicinò.

–“Dorme...” sussurrò.

–“Se ne vada al Diavolo ora stesso!” rispose l' amico di Yashuiro.

–“Josh, ti ho detto di finirla.” Sbraitò silenziosamente Bryan. Da quanto capivo, l' amico di Yashuiro si chiamava Josh. E Bryan era molto più grosso di Josh. Poteva prenderlo e attaccarlo al muro con una mano.

–“Ma cosa vuoi tu, Bryan? Non hai avuto il coraggio di intervenire prima, perché ti metti tra i piedi adesso? Questa ragazzina non vedrà l' alba di domani mattina...” rispose deciso Josh. Bryan lo afferrò per il bavero e



con una mano sola lo sollevò da terra.

–“Prova, e dico solo ‘prova’, a ridere una cosa del genere e sarai tu a non passare la notte, Josh!” sbraitò Bryan. Josh ammutolì. Bryan lo scaraventò sul letto e si sbottonò la camicia della divisa. Sotto aveva una maglietta a mezza manica molto aderente, verde militare. Aveva un fisico d’ acciaio e i muscoli risaltavano sotto la sua maglietta. Probabilmente anche per questo Josh non oppose resistenza e si coricò. Bryan si coricò invece nel letto sopra a quello di Josh. Poi il silenzio regnò in tutto il dormitorio. E, sempre con il mal di testa, mi addormentai. Qualche ora dopo, ero in dormiveglia. Sentivo, ma dormivo. Udì qualcosa. Josh o Bryan stavano alzandosi dai loro letti. Poi più niente. E, poco dopo, una voce mi chiamò. Aprì gli occhi. Josh era davanti a me, e stringeva il suo coltello tra le mani. Aprì la bocca come per dire qualcosa, ma Josh me la chiuse con la sua mano.

–“Schh!” sussurrò. Lo fissai, impossibilitata dal parlare vista la mano sua mano che mi copriva la bocca. Mi poggiò la punta del coltello sotto il mento.

–“Adesso tu stai zitta e faccio tutto io.”

Il silenzio regnò. Un’ ombra si stagliava alle spalle di Josh. Una mano lo afferrò per un braccio e lo strattò indietro. Era Bryan. L’ enorme Bryan lo afferrò nuovamente per il bavero con la mano destra e lo sollevò da terra di un bel paio di centimetri. Con la mano sinistra, invece, gli strappò il coltello dalla mano.

–“Non ho avuto il coraggio di farlo prima, ma ce l’ ho adesso! Io ti attacco al muro, stronzetto! Ti faccio più buchi in testa di quelli che avevano le mutande di mia nonna!” sbraitò Bryan.

–“Di che t’ impicci, tu?” rispose decisamente Josh. Bryan lo scaraventò a terra. La figura di Bryan gigantesca ancora di più su quella di Josh, ora.

–“Tu prova ancora a sfiorarla e io ti polverizzo!!” sbraitò Bryan. Josh ammutolì.

–“Mi hai capito?” sbraitò sempre più furente Bryan. Josh annui e aggiunse:

–“Mettimi giù, adesso.” Bryan lo mise giù e Josh andò nuovamente a stendersi nella sua branda, faccia al muro, dandomi le spalle. Bryan mi guardò.

–“Tutto a posto?”. Annui leggermente.

–“Bene, allora buonanotte.” Detto questo, andò a coricarsi nella sua branda, sopra quella di Josh. A parte quell’ inconveniente, la notte proseguì tranquilla e inesorabilmente silenziosa.

Al mattino, un grido mi svegliò:

–“Tutti giù dalle brande!” gridò Johnny. Bryan e Josh si alzarono rapidamente ed uscirono. Feci per alzarmi, quando entrò Sniper Wolf, con in mano il suo fucile da cecchino. Inizialmente ebbi un po’ di paura: era una vera e propria autorità nella Fox – Hound e temevo che avesse preparato qualche ramanzina per me.

- “Buongiorno.” Mormorò.

- “‘Giorno.”

Avanzò, poggiò il fucile sul pavimento con la canna contro il muro e si coricò nel letto dove prima stava Josh. Cercai di dire qualcosa, mi imbarazzava quel silenzio.

- “Ehm... come mai da queste parti?”

Wolf si girò e mi fissò. Mi guardava come se volesse uccidermi, per questo ammutolì.

- “Ho fatto la notte in bianco. Ho bisogno di rilassarmi un po’.” Disse. Mi aveva risposto! Forse era più estroversa di quello che sembrava. In fondo era una ragazza di poco più grande di me, e magari condividevamo anche gli stessi interessi.

- “Bè, allora io vado.” Sussurrai, alzandomi in piedi.

- “Dove vai? Il dottore ha detto che devi stare a letto.”

- “Il dottore?”

- “Quello italiano.”

- “Ah... Matteo.”

- “Sì, mi pare si chiami così.”

Mi ristesì sul letto e fissai il soffitto.

- “Tu ce l’ hai il coraggio, ragazzina?” mi chiese.

Distolsi lo sguardo dal soffitto e mi voltai a guardarla.

- “Il coraggio per che cosa?” chiesi.

- “Il coraggio di saper scegliere.”

- “Scegliere?”

- “Se ti dicessero che se fai una scelta morirai e se ne fai un’ altra vivrai e pur sapendo che scegliendo quella con la quale vivrai staresti sbagliandoti, cosa sceglieresti?”

- “Dipende da cosa sbaglierei.”

- “Ah... lasciamo perdere.”

Fissai il suo fucile, enorme.



- "Posso chiederti una cosa?" sussurrai.

Wolf mi guardò e poi fece una smorfia come a voler dire "Se vuoi".

- "Hai mai sparato addosso a qualcuno con quello?" chiesi, indicando il fucile.

Wolf rise.

- "Sì. A più di una persona."

- "Li hai ammazzati?"

- "Che differenza fa? Se era necessario, sparavo in fronte o al cuore, altrimenti si fa tutto piano piano."

Deglutì.

- "Uccidi per divertimento?" sussurrai, stupefatta.

- "No. Uccido solo quelle che sono le mie prede."

Regnò nuovamente il silenzio. Guardai ancora il soffitto, quando esordì con una nuova frase.

- "E tu, invece, ce l'hai il coraggio?"

Wolf mi guardò, con uno sguardo che lasciava trasparire una risposta scontata.

- "Il coraggio per fare cosa?" chiese.

- "Per tutto. Anche per sparare addosso qualcuno."

- "Se stai parlando di sangue freddo per uccidere, sappi che non avrei problemi a sparare addosso anche a una ragazzina come te. Devono esserci le buone ragioni dietro."

Annuì. Il coraggio ce l'aveva, eccome.

- "Tu sapresti sparare addosso a un nemico?" mi chiese.

- "Non lo so..." - sussurrai - "Non ho mai sparato addosso a un uomo. Fino ad oggi ho colpito solo bersagli."

Wolf rise.

- "Non so se troverai mai innanzi a te nemici incerti nella decisione di spararti addosso. Se tu hai un fucile in mano e ce l'ha anche il tuo nemico, devi essere tu a sparare per prima, perché stai certa che sono pochi quelli che ci pensano su prima di ammazzarti come un cane."

Aveva ragione. Mi misi seduta nel letto, poggiando il cuscino contro la ringhiera del letto.

- "Hai ragione. Ma parlare così a freddo è diverso dal trovarsi davanti al fuoco nemico." Apostrofai.

- "Certo. Ma se sai che prima o poi ti troverai innanzi al fuoco nemico, devi avere le idee chiare. Non credere di poterci pensare molto al momento, perché ti troveresti con un buco nel petto prima di aver deciso."

Aveva nuovamente ragione.

- "Tu sei una con le palle, vero?" chiesi.

Wolf sorrise.

- "Come ti chiami, ragazzina?"

- "Meryl. Meryl Silverburgh."

- "Bene, Meryl. Allora sappi che tutti qui dentro devono avere le palle, perché anche una piccola indecisione davanti al nemico può costare la vita ad un tuo compagno. Chiaro il concetto?"

- "Chiaro."

Pensai qualche secondo.

- "Tu ce l'hai un nome?" chiesi.

- "Certo: Wolf. Sniper Wolf."

- "Intendo un nome vero."

- "Non sono affari tuoi."

Ci rimasi un po' male: fino ad allora era stata cortese, e ora probabilmente non le era piaciuta la domanda.

- "Scusa." - dissi - "Ma come si fa a diventare un cecchino?"

Ridacchiò.

- "Quante cose non sai, Meryl! Per diventare un cecchino devi avere più palle degli altri, perché se tu sbagli quel colpo, quel maledetto colpo, sai che potresti compromettere il successo di tutti i tuoi commilitoni, e metteresti a repentaglio la tua e la loro vita."

- "Sì, lo capisco, ma... prendiamo me. Se tu avessi me innanzi e mi dovessi sparare addosso, cosa faresti? Dove troveresti la freddezza per quel secondo decisivo?"

Wolf scoppiò a ridere. La fissai, non spiegandomi perché ridesse.

- "Ah, Meryl! Spera di non trovarti mai al centro del mio mirino. Ti assicuro che non è né piacevole né rassicurante capire che qualcuno sta per spararti addosso e non poter far nulla per salvarsi, perché poi il cecchino se la prende un po', e ti ammazza che neanche te ne accorgi."

- "Anche tu fai così? Se uno si muove l'ammazzi?"

- "Dipende. Se mi serve vivo, no. Altrimenti sì."

- "E se uno ti serve vivo, dove gli spari?"

- "Ovviamente a punti non mortali: le gambe, le braccia, le mani..."



- "E se lo devi ammazzare?"

- "Dipende: se è fondamentale non lasciarselo sfuggire, di solito colpisco al cuore. Però a volte, se non c'è fretta e il tizio non mi sta simpatico, faccio piano: prima una gamba, poi l'altra. Quello è ovvio che cade. Se non sta fermo, continuo. Alle mani, alle braccia e alle spalle. Se sono in due, poi uno può fare da esca per quello che mi serve vivo."

- "E poi cosa ne fai dell' esca?"

- "E poi scelgo: lasciarlo morire dissanguato, o finirlo con un colpo secco."

- "E' atroce."

- "Forse; ma se tremi quando te lo racconto, prega il tuo Dio, se ci credi, di non trovarti mai davanti a un cecchino come me. Credo che non reggeresti il dolore."

Era vero. Il suo solo racconto mi aveva scossa. Mi immedesimavo nell' animo di coloro che erano stati i suoi bersagli, e mi chiedevo cosa potessero pensare vedendosi irrimediabilmente al centro del mirino. Rabbri-
vidi. Meglio non trovarsi mai in una situazione del genere.

- "Quanti anni hai, Wolf?" sussurrai.

Mi guardò e ridacchiò.

- "Pochi più di te, dall' anagrafe. Sempre che un anagrafe abbia mai registrato i miei dati."

- "Perché dall' anagrafe?"

- "Perché so molte cose più di te, e sono meno cretina."

Rimasi nuovamente muta. Non le risposi, non sarebbe servito a nulla.

- "Mi hanno raccontato quello che è successo con Yashuiro. Hai preso una bella castagna, ma reggi bene."

La guardai storto.

- "Che fai, mi prendi per il culo?" mormorai.

- "No, dico sul serio. Hai una buona resistenza fisica. Se qualcuno ti spara addosso di certo non muori dis-
sanguata in cinque minuti."

- "Bè, dipende da quanti sono i proiettili."

- "Parlo di un numero di colpi consistente, almeno sei."

- "Caspita! Sei colpi! E chi li regge sei colpi?"

- "Secondo me li reggi." Insistè.

- "E poi colpi di cosa?"

- "Del mio fucile, ovvio."

- "E com' è una pallottola del tuo fucile?"

Wolf si alzò in piedi, prese in mano il suo fucile e tornò a sedersi nel letto di Josh. Poi mi fissò.

- "Vieni qua, ragazzina." Fece.

Mi alzai in piedi e mi sedetti di fianco a lei. Rapidamente, scaricò il fucile e prese in mano uno dei proiettili
che aveva precedentemente in canna. Me lo piazzò sotto al naso.

- "Questo è un proiettile del mio fucile."

Era enorme, fine, lungo e appuntito. Rabbri-
vidi.

- "Io non li reggo sei di questi." Sussurrai, scuotendo il capo.

- "Sì che li reggi. Se non colpiscono punti mortali, secondo me li reggi."

Continuai a guardarlo.

- "Vuoi provarli sei, e vediamo se li reggi?"

Per tutta risposta, la mandai a quel paese, e lei scoppiò a ridere.

- "Sai, quando mi capita di essere un po' incazzata, uso proiettili al mercurio." Sussurrò con un sorrisetto
sadico stampato sulle labbra.

- "Al mercurio?"

Lei annuì.

- "Tu sei pazza!" feci scuotendo il capo.

Rise di nuovo.

- "Vatti a riposare, Meryl, vai. E non metterti mai contro un cecchino come me."

Obbedì, e mi stesi nel mio letto. Wolf si girò di spalle e fece per dormire. Feci altrettanto.

Mi addormentai leggermente, diciamo che entrai in dormiveglia. Dormivo ma ero sveglia. Udi qualcuno
muoversi nella stanza, poi un fucile ricaricarsi. Aprì gli occhi, per vedermi la canna del fucile di Wolf davanti
agli occhi. Mi lanciai giù dal letto, mentre Wolf lasciò partire il colpo. L' enorme proiettile attraversò il sottile
materasso e scheggiò il pavimento. Rimasi stesa a terra, quando Wolf mi si avventò addosso e mi poggiò la
canna del fucile sotto al mento. Rimasi immobile, mentre la fissavo.

- "Che diavolo ti prende?" sussurrai.

Wolf mi fissava. Pensai che fosse impazzita, che la ragione l' avesse abbandonata. Non c' era altro modo di
spiegarsi quel raptus improvviso.



- "Hai paura, ragazzina? Hai paura adesso, Meryl?" ghignò.

- "Ma che ti succede? Cos' ho fatto?" feci con la voce strozzata in gola.

Wolf rise, e mi scostò il fucile di dosso. Respirai a fondo e continuai a fissarla.

- "Hai avuto paura, come prevedevo." Poi scoppiò a ridere davvero sonoramente. La fissai, non capendo ciò che le passava per la zucca.

- "Ma che cavolo ti passa per la testa? Ma che ti spari tu nelle vene?" sbraitai, alzandomi in piedi. Rise più forte. Matteo si avventò nella stanza, udendo lo sparo precedente.

- "Che succede?" fece, tutto preoccupato.

Wolf si voltò e lo fissò. Non servirono parole: Matteo capì da quello sguardo. Io no. Poi la ragazza uscì dalla stanza. Fissai Matteo.

- "Ciao, Meryl!" fece lui. Lo salutai con un cenno della mano, stranita.

- "Ma che diavolo le passa per la testa a quella?" sbottai.

- "Ah, lasciala stare. Le piace giocare con le nuove reclute."

- "Che bel gioco... per poco non m' impallinava!" mugugnai, sedendomi sul mio letto.

- "E' un po' strana, ma come avrai capito è una che non scherza." Annui.

- "Come va?" continuò Matteo.

- "Meglio... a parte che stavo per ritrovarmi un buco nello stomaco..." risposi.

- "Ho parlato con Liquid. Quello che sto dicendo a te ora l' ho già detto a Yashuiro e Thomas, poi lo dirò anche al quarto incomodo, che dovrebbe essere Josh Kharin, giusto?". Annui.

- "Bene. Allora, Liquid ha detto che se rifate un' idiozia del genere, vi mette tutti e quattro in riga e vi spara come cani. E poi..." a quel punto, Matteo si bloccò.

- "E poi?" insistetti.

- "Ha detto che vuole parlare nel suo ufficio a te e Yashuiro. Alle 9 Yashuiro, alle 9.30 tu." Concluse Matteo, con tono preoccupato.

- "E perché?"

- "Perché la rissa era principalmente tra voi due. E vuole parlare con voi due." Rispose Matteo. Annui lentamente.

- "Sono le cinque. Cosa devo fare fino alle nove?" chiesi.

- "Riposarti." Detto questo il silenzio regnò. Matteo era pensieroso. Lo fissai, aspettando che parlasse.

- "Meryl..." sussurrò. Mi si avvicinò e mi poggiò una mano sulla guancia, come a volermi fare una carezza. Continuai a fissarlo.

- "Meryl, ti meriti tante cose meravigliose dalla vita. Sei un ragazza... splendida. Non sprecare la tua esistenza qui. Vattene, Meryl. Fuggi via da questo inferno. Ruba un elicottero e fuggi via, prima che sia troppo tardi." Concluse. Lo fissai. Perché continuava a ripetermi quelle parole? Perché non parlava chiaro? Cosa voleva dirmi? Qual era il pericolo imminente? Io non vedevo nessun pericolo, a parte Yashuiro.

- "Riposati, Meryl. Quando è ora, ti mando a chiamare." Detto questo, Matteo si voltò e se ne andò, lasciandomi ancora una volta nel dubbio. Mi ponevo una marea di domande: non riuscivo a capire perché Matteo ripettesse sempre quelle parole... "Fuggi via da questo inferno. Prima che sia troppo tardi." Perché? Perché lo ripeteva? Perché? Mi tornò un po' di mal di testa e, con mille dubbi nella mente, mi assopì dolcemente nella mia branda. Sognai. Per la prima volta da quand' ero arrivata a Shadow Moses, sognai qualcosa mentre dormivo. C' era una stanza ed era buio. Una sagoma si stagliò dalle tenebre. Era la figura di un' uomo che traspariva con lo sfondo. Era papà! Mi chiamava!

- "Meryl! Meryl!" faceva la sua voce. Nel sogno comparsi anch' io. Gli corsi incontro e lo abbracciai.

- "Papà! Papà! Perché sei andato via?" chiesi.

- "Dio mi ha voluto in Cielo, insieme a lui." Rispose. Era la spiegazione che mia madre diede mia madre quando arrivò la lettera dell' esercito che annunciava la morte di mio padre.

- "Meryl, sono qui per dirti una cosa." Fece mio padre.

- "Dimmi, papà."

- "Meryl...ti meriti tante cose meravigliose dalla vita. Sei un ragazza... splendida. Non sprecare la tua esistenza qui. Vattene, Meryl. Fuggi via da questo inferno. Ruba un elicottero e fuggi via, prima che sia troppo tardi." Sussurrò mio padre. Erano le stesse identiche parole pronunciate da Matteo. Rimasi stralunata. I miei dubbi e le mi titubanze crescevano anche durante il sonno. Mi svegliai di soprassalto, con il cuore che mi rimbalzava in gola, e balzai seduta sulla branda. Respirai a fondo. Forse era stato solo un brutto sogno. O forse no... in ogni caso, la cosa non mi piaceva affatto. Mi stesi nuovamente sul letto, ancora con il cuore tra le tonsille. Non avevo mai sognato mio padre dopo la sua morte, e non mi piaceva il fatto che l'avessi sognato tra tutti quei dubbi e quelle incertezze che lasciavano presagire un pericolo della quale non conoscevo assolutamente alcun dettaglio. Nella stanza entrò Kate.

- "Sono venuta a salutarti, Meryl. Sto tornando a casa." Fece. Mi saltò addosso e mi abbracciò. [...]



VERSUS

| Console:     | Sviluppatore: IO Interactive | Distributore: Eidos | Giocatori: 1 | Data d' uscita: Disponibile |



A CURA DI
Meryl



HITMAN 2™

SILENT ASSASSIN

METAL GEAR SOLID VERSUS...

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Un assassino che parla attraverso il silenzio



In un pianeta videoludico dove regnano esclusivamente eroi e criminali, trova prepotentemente spazio un uomo capace di dire molto più con un'occhiata che non con le parole. Lui è 47, e non provate a chiamarlo zucca pelata. E' un bravo ragazzo, e ama come nessun'altro al mondo le sue belle figliole calibro .45. Dopotutto, almeno lui, l' agente 47, che nonostante il nome non è affatto un fan sfegatato di James Bond, ha tutto il coraggio e la sfacciataggine necessari ad ammettere di uccidere senza rimorsi semplicemente per i soldi. Non importa chi, tanto meno come. L'importante è che quella persona, al termine del nostro operato, ammiri invidiabilmente le margherite dalla parte delle radici. E' questa la schietta filosofia di *Hitman*, una saga nata inizialmente solo per PC e che, a nostro avviso, risulta ancora irrimediabilmente legata, nel senso più luminoso del termine, ai nostri simpatici personal computer. Andando a parlare più accuratamente del titolo IO Interactive, secondo di una trilogia di successo che, tra pochi mesi, si vedrà completata ulteriormente dall'atteso capitolo *Blood Money*, questo si divide in una serie di missioni, ognuna con un preciso incarico: la seconda missione, ad esempio, vede 47 agire a San Pietroburgo per uccidere un celebre generale che, probabilmente, suscitava poche simpatie in coloro che hanno deciso di assoldarci. Le strategie per arrivare al proprio bersaglio sono varie ed istigano *Hitman 2: Silent Assassin* ad essere un titolo

assolutamente dinamico, capace di plasmarsi ed adattarsi a piacimento sullo stile di gioco di ogni giocatore. Il generale che dobbiamo assassinare si trova al primo piano di un edificio quadrato strettamente sorvegliato dai servizi segreti di sicurezza russi. Dunque, come è meglio agire? Avanzare in borghese ad una distanza di sicurezza dalle sentinelle non ostentando il possesso di alcun tipo di arma per evitare un grosso scontro a fuoco e, quindi, l'interrompimento dell'importante riunione che il generale sta avendo con dei colleghi, preferendo l'assalto diretto in stile Rambo? Si può provare: 47 sfonda le linee della polizia sovietica ma, una volta entrato nella struttura, ha una brutta sorpresa... Il generale che dobbiamo assassinare stava tenendo una riunione con altri generali, particolare che non ci permette di riconoscere il nostro obiettivo tra i tanti fuggitivi. Con un colpo di fortuna, sparando ad uno qualsiasi dei generali, è addirittura possibile colpire il nostro obiettivo ma, come detto, per riuscire in questo modo nel nostro intento, è necessaria una spropositata dose di fortuna. Per rendere le cose molto più semplici, sarà quindi meglio impadronirsi del fucile da tiro SVD che la nostra agenzia ha accuratamente piazzato in uno stipetto della stazione. Ora, però, saremo costretti a mostrarci in giro armati, e la polizia ci attaccherà! Come fare? Semplice: 47 avvicina alle spalle un agente di polizia e lo strangola con la corda di fibra. Una volta eliminata l'ignara sentinella, il nostro bel pelatone indossa la sua uniforme, sapendo che nessuno ora gli contesterà di tenere un'arma tra le mani. A-



vanzando lungo le strade indisturbato, a patto di non correre o compiere gesti che possano attirare l'indesiderata attenzione delle sentinelle, 47 si infiltra furtivamente in un palazzo che si trova esattamente di fronte a quello dove il nostro obiettivo sta tenendo l'importante riunione. Salite diverse rampe di scale, il ceccino dagli occhi di ghiaccio si apposta ad una finestra, dalla quale, guarda caso, ha un'ampissima ed esaustiva visuale (grazie ad un finestrone sulla parete dell'altro palazzo) sulla tavolata del palazzo frontale. Mentre protendiamo il fucile, aspettiamo indicazioni da Diana, la nostra collaboratrice dell'agenzia, la quale ci illustrerà l'aspetto fisico ed i modi di fare del nostro bersaglio. Quando non ci saranno più dubbi, prendiamo la mira e colpiamo il generale dritto alla testa, te-

nendo in considerazione il rilevante fatto che, quando torneremo al livello dopo aver sbloccato nuove armi, un colpo esplosivo da un fucile eccessivamente potente farà saltare in aria la testa anche al generale seduto dietro all'obiettivo. Questo è solo un esempio tratto da una delle numerose missioni che vanno a costituire, in tutta la sua brillantezza, lo splendido *Hitman 2: Silent Assassin*. La struttura delle missioni è sempre la stessa ma, nonostante ciò, risulta essere incredibilmente sfruttabile secondo variazioni, oltre che proverbialmente ingegnosa e personale nell'essere attuata: raggiungi un contatto fisico o visivo con l'obiettivo, colpiscilo e fuggi lasciando meno tracce possibili. Un altro esempio di ampia scelta di compimento di una missione è senza dubbio costituito

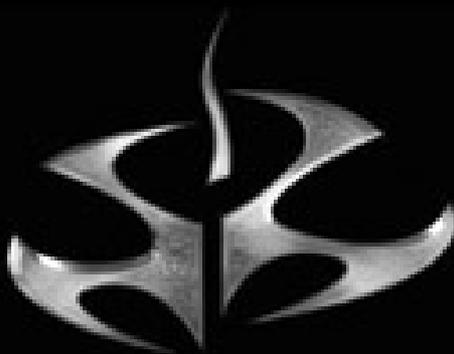
dalla missione nella quale 47 dovrà uccidere un altro generale che, al parco di San Pietroburgo, sta incontrando un boss della locale criminalità. In tal caso, il videogioctore può scegliere se, sfruttando i tombini, piazzare delle cariche esplosive sotto al motore delle rispettive auto, oppure scalare furtivamente il campanile vicino e cecchinare, con una magistrale capacità di tiro, entrambi gli obiettivi. Proprio come si diceva nel lontanissimo e splendido Febbraio 1999 riguardo *Metal Gear Solid*, anche in *Hitman 2* la soglia del limite del fattibile è costituita esclusivamente dalla propria immaginazione. Nei panni di 47, ci troveremo, seguendo determinati piani di missione personali, ad assassinare un'infermiera fingendoci pazienti, ad uccidere un capo indiano fingendoci chirurghi in

una sala operatoria dove questo stava subendo una delicata operazione (cosa c'è di sospetto nell'uccidere un paziente con un bisturi? Mi dispiace, non volevo, è stato solo un incidente...!), ad uccidere un programmatore facendoci passare per dei pizza boy delle Petronas Tower coreane e addirittura a far pagare caro lo spirito donnaiole che lo guida ad un magnate giapponese, assassinandolo nella sua vasca da bagno! La via, in *Hitman 2*, non è mai a senso unico, ma gira costantemente in direzione delle preferenze del giocatore. Questa concezione di gioco assolutamente efficace, come dimostra il fatto che Hitman sia ormai arrivato al suo quarto capitolo (*Codename 47*, *Silent Assassin*, il mediocre *Contracts* e il prossimo *Blood Money*), si sposa, nel caso di *Silent Assassin*, con una trama



VERSUS

che, con l'avanzare lungo le missioni che costituiscono il gioco, si rivela sempre più interessante ed intrigante: dopo *Codename 47*, il nostro Hitman aveva infatti deciso di terminare di fare il sicario, scopo per il quale era stato clonato in laboratorio (da qui il suo nome: quarantasettesimo clone) e si era ritirato a vivere in compagnia di una sacerdotessa in terra di Sicilia. Venuti a conoscenza della sua presenza, alcuni membri della mafia siciliana sequestreranno il sacerdote, padre Vittorio, per costringere 47 a tornare sulla scena dei soldi sporchi. Vistosi costretto ed assolutamente pieno di rabbia, 47 contatta la sua ex agenzia, la quale, entusiasta del suo ritorno, non esita a commissionargli numerose e delittuose "esecuzioni" prima di mettersi alla ricerca di notizie del prete siciliano. Dal punto di vista grafico, senza dubbio si poteva fare di più nelle ambientazioni (sempre adatte alla situazione ed originali ma qualche volta poco belle da ammirare), ma i modelli dei personaggi sono realizzati in maniera assolutamente impeccabile. Una lode ed inchino di assoluto rispetto e devozione vanno invece al comparto audio: la colonna sonora del titolo IO Interactive è assolutamente magistrale, superba, sempre adatta alle situazioni, e l'OST è stato eseguito da niente poco di me-



no che l'orchestra sinfonica di Budapest, e scusate se è poco. Ottimi anche gli effetti sonori, mentre altrettanta lode non può essere fatta per il doppiaggio in italiano di *Hitman 2*, il quale, in particolar modo nella voce di 47, pecca irrimediabilmente, rovinando un sonoro altrimenti da 10. Venendo nuovamente a parlare della struttura di gioco, comunque, da annotare il fatto che l'intera avventura possa essere portata a compimento scegliendo tra una visuale in terza persona (piazzata

dietro alle spalle di 47 e gestibile dal giocatore tramite il controller a questo adibito) o una in soggettiva che, nonostante quanto si possa pensare, non permette di mirare con maggiore accuratezza rispetto alla prima menzionata. Durante tutto il corso delle missioni, infatti, 47 potrà godere di un mirino rigorosamente non automatico sullo schermo, agevolmente gestibile dal giocatore. Degne di lode ovviamente anche le realizzazioni balistiche e grafiche dell'arsenale del nostro quarantasettesimo clone preferito, che sarà dotato anche di un equipaggiamento apparentemente non letale come una corda di fibra, del veleno o degli oggetti che gli permetteranno di mimetizzarsi al meglio durante i suoi travestimenti. Avete capito benissimo: travestimenti. 47 potrà impadronirsi degli abiti di tutti i personaggi uccisi o storditi, fingendosi uno dei suoi nemici, un cameriere, un invitato a festa, un agente di sicurezza, un postino, un soldato, un poliziotto, un protettore e chi più ne ha più ne metta. Come è facilmente comprensibile, il limite, in *Hitman 2: Silent Assassin*, così come era stato detto per *Metal Gear Solid* negli anni belli della saga, è davvero costituito esclusivamente dall'immaginazione e la fantasia del videogiochere. Assolutamente imperdibile, godibile ed ingegnoso.



PAGELLA

- + Unico nel suo genere
- + Sonoro da inchino
- + Grande varietà di missioni
- + Doppiato in italiano...

- ... ma non benissimo
- Nessun extra contenuto
- A tratti poco intuitivo

8.5

GRAFICA 7.5
LONGEVITA' 7.5
GIOCABILITA' 9
SONORO 9
STORIA 8

Hitman 2 è la riuscitissima conversione su console di un grande successo su PC. Un titolo stimolante, in pieno stile Eidos, che merita tutte le vostre migliori attenzioni.



METAL GEAR SOLID

VS



HITMAN 2

- » Missione continua
- » Nessun obiettivo facoltativo
- » Ambientazione unica
- » Armamento militare
- » In terza persona
- » Collaborazione sul campo
- » Due finali alternativi

- » Suddivisione in missioni
- » Obiettivi talvolta facoltativi
- » Diverse ambientazioni
- » Armi anche non convenzionali
- » Anche in prima persona
- » Agente solitario
- » Finale unico

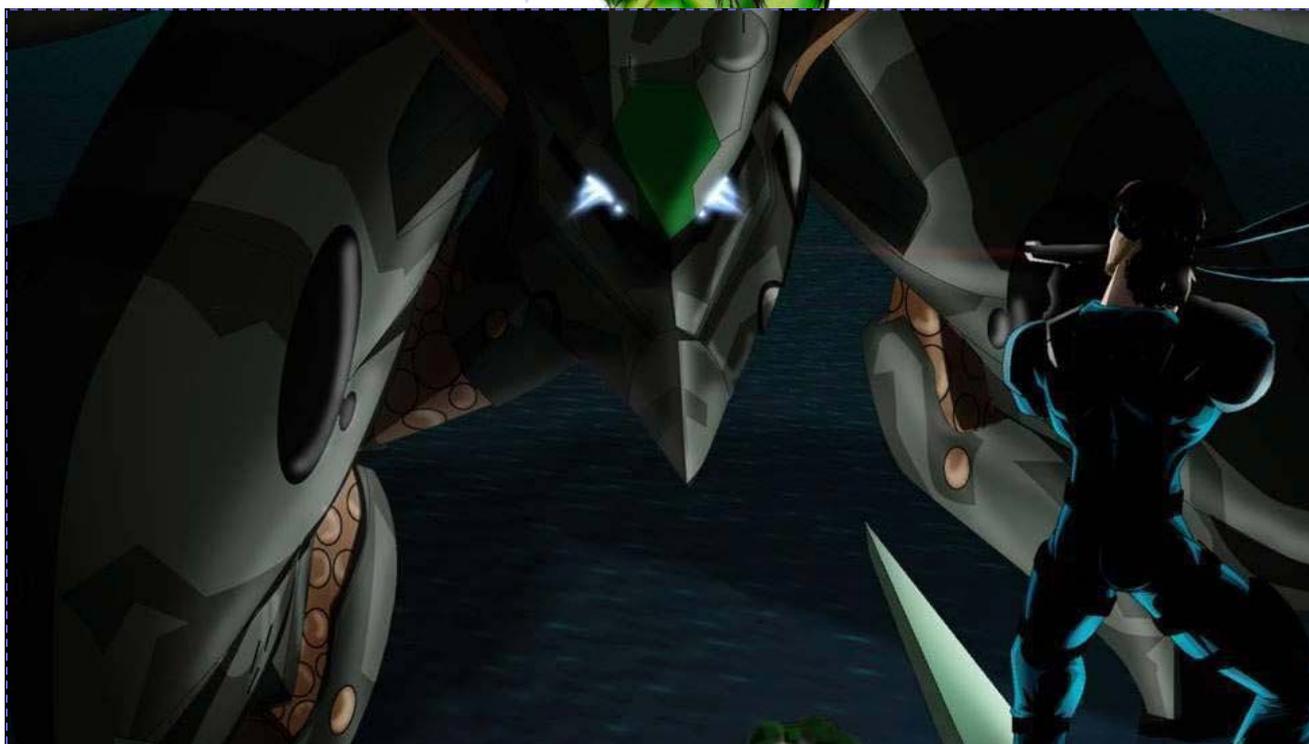
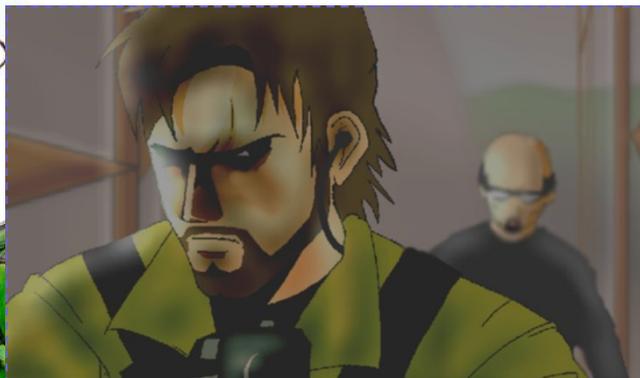
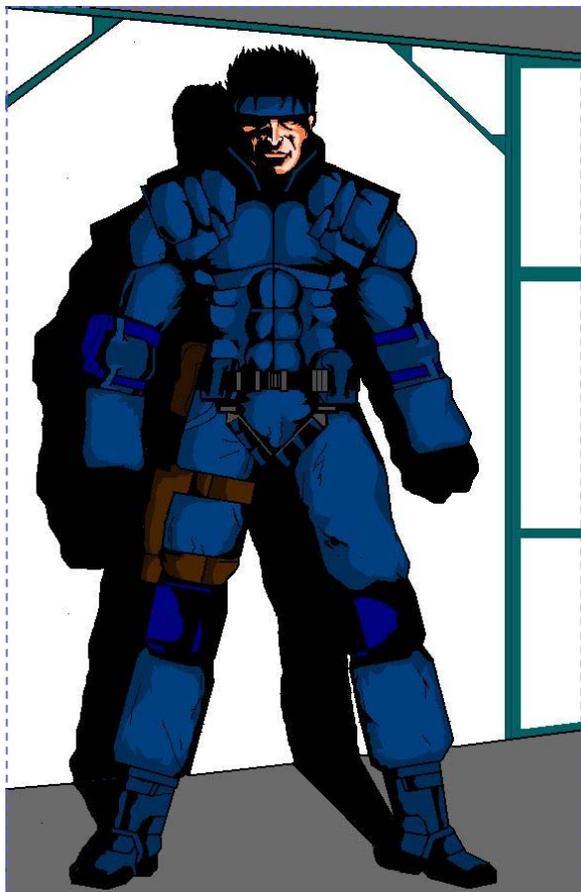
HITMAN 2





Inviare le vostre opere a: magazine@metalgearweb.net

I fans di Metal Gear Solid sono oramai noti in tutto il mondo videoludico per la loro capacità di coinvolgere i protagonisti del loro videogame preferito anche nelle opere d' arte personali. Così, ci troviamo innanzi a chi ha la grandissima capacità della mano d' oro...



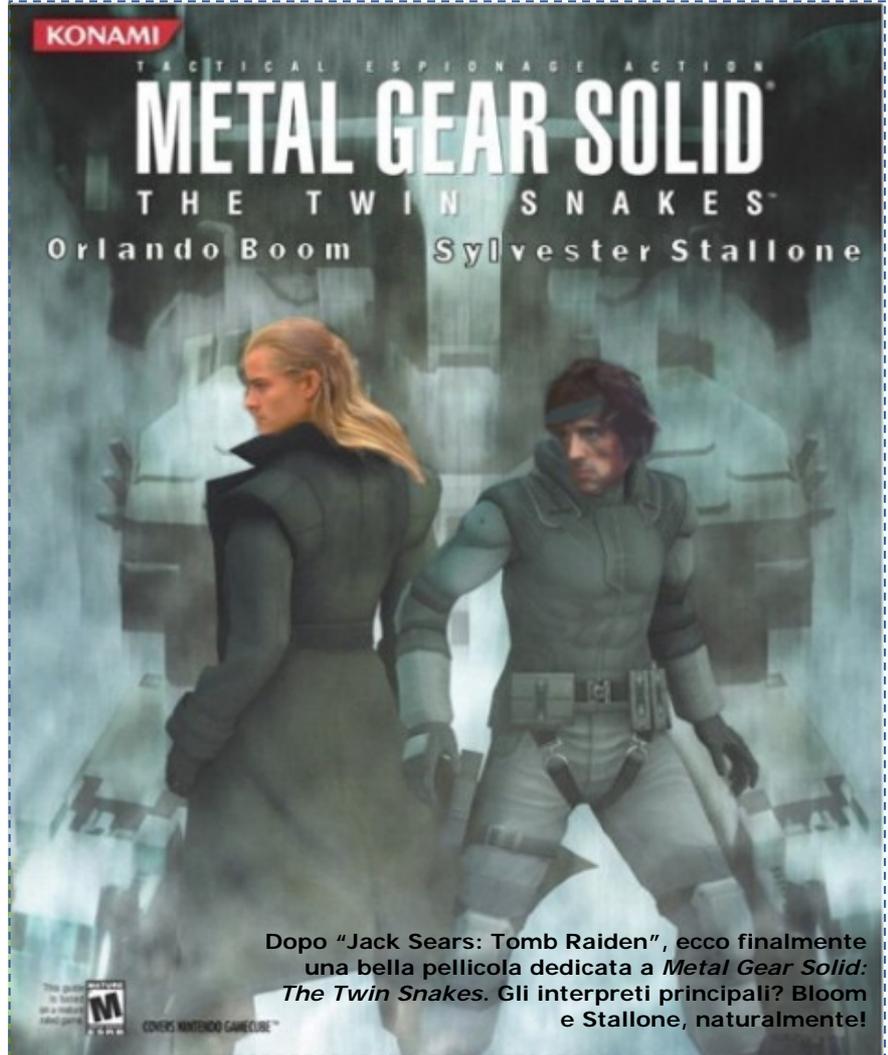


Solid Snake
Metal Gear
(NES box art)

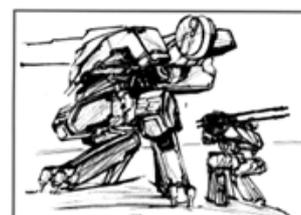
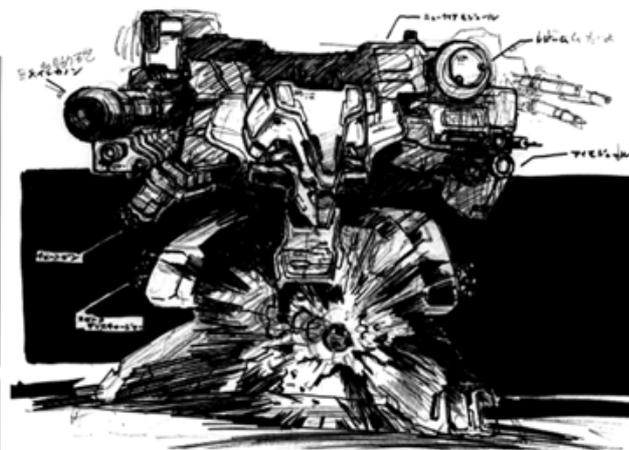
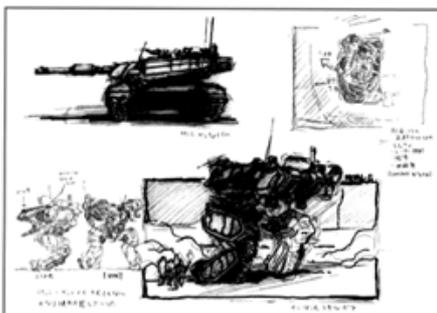
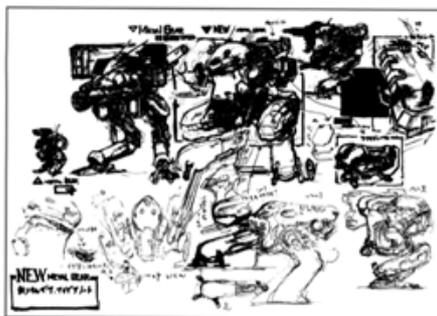


Kyle Reese
Terminator
(Even the friggin' hip gear!)

^ Si somigliano vagamente o è semplicemente una nostra impressione?



Dopo "Jack Sears: Tomb Raiden", ecco finalmente una bella pellicola dedicata a Metal Gear Solid: The Twin Snakes. Gli interpreti principali? Bloom e Stallone, naturalmente!





MGM FAN AREA

Inviare le vostre opere a: magazine@metalgearweb.net



Due opere di **Alexei A Lundgard**.
Complimenti!

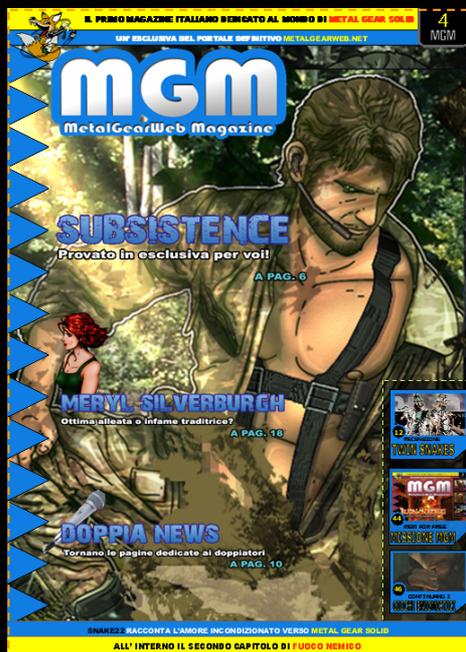
Copyright 2004 Alexei A Lundgård (alexei_mgs@hotmail.com)

01.11.04.
Perven



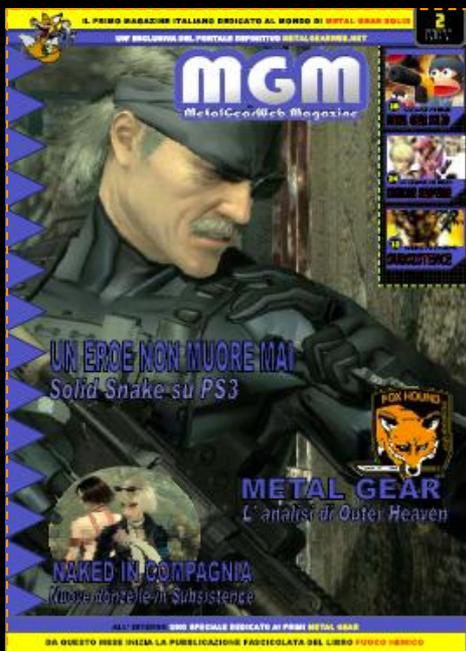


MGM E' GRATIS



Mentre realizzavamo questo numero di MGM, si è verificato un avvenimento piuttosto spiacevole. Un nostro finto lettore, che consideriamo tale vista la sua natura opportunistica e quantomeno irrispettosa, ha scaricato i file della nostra rivista, accessibile in maniera assolutamente gratuita a tutti i visitatori del nostro portale, ed ha avviato un'asta su Ebay, vendendo in maniera del tutto spudorata per esigui profitti l'altrui lavoro. Offesi dal suo atteggiamento, abbiamo provveduto a contattarlo, ma il venditore in questione, il cui nick su Ebay è Pleistescionari, ha negato assolutamente

il nostro coinvolgimento nella realizzazione dei file che si permetteva di vendere senza nemmeno chiederci l'autorizzazione. Quindi, cari i nostri lettori, ricordate che noi facciamo questo lavoro per amore e non perché intendiamo ottenere remunerazioni. La redazione intera si sbatte per questa rivista per il piacere di farlo e non per denaro. Di conseguenza, rifiutate qualsiasi vendita da parte di terzi non autorizzati del nostro MGM e, qualora avvistiate qualcuno che si accinge a vendere i nostri file, non esitate a contattarci ai nostri indirizzi email. MGM for free, now and ever.



HIDEO BLOG

[HTTP://HIDEOBLOG.SPLINDER.COM](http://hideoblog.splinder.com)

TRADOTTO DA
WWW.METALGEARWEB.NET

The blog

Hideo Blog - Italian
(metalgearweb.net)

Il diario personale del maestro Kojima, accuratamente tradotto dallo staff di Metal Gear Web.

Realizzato da...

Metal Gear Web.net

Traduzioni di...

- Snake22
- Fox-Hounder
- Darkobra
- Big Snake

Hideo Blog

Giovedì 6 Ottobre 2005

Alle 6 del mattino ho potuto ammirare le magnifiche montagne di Nasu. Ho aperto la finestra e la natura si è mischiata con la vita. Ho provato una sensazione rilassante che difficilmente provo a Tokyo. Per una volta ho dormito senza incubi, anche se ho dormito poco.

La prima, sol a ed unica traduzione costante in lingua italiana del l'ormai celebre blog del maestro kojima. Tutti i suoi pensieri, le sue considerazioni, le sue giornate, le sue esperienze di vita vissuta e la descrizione del suo lavoro su mgs4. tutto nel l' hideo blog. E tutto esclusivamente in italiano. Per voi, da metal gear web.net

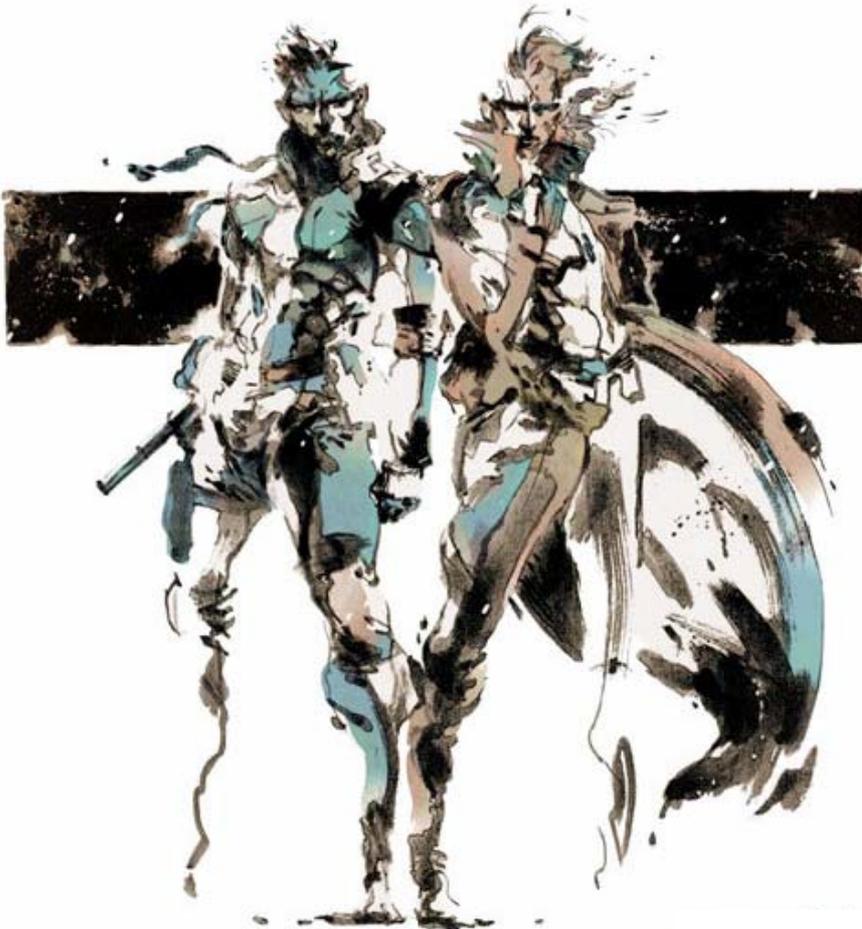
Si cercano collaboratori disposti a tradurre dall'inglese. Se interessati, scrivete a shadowmoses@metalgearweb.net



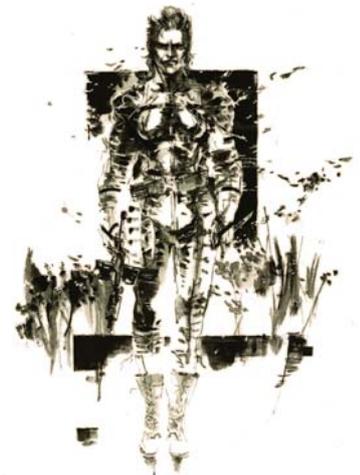
» CRUCIVERBA CRITTOGRAFATO

A numero uguale, corrisponde lettera uguale. Buon divertimento!

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|---|----|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 2 | 4 | 7 | 8 | 9 | 5 | 10 | 11 | | 2 | 12 | 4 | | | | | | | | | | | |
| 8 | 13 | 4 | 14 | 2 | | 15 | 9 | 11 | 2 | 15 | | 5 | L | 10 | I | 16 | Q | 17 | U | 10 | I | 11 | D | | | | | |
| 1 | 2 | 7 | 18 | 5 | | 19 | 10 | 6 | 8 | 20 | 2 | 5 | 5 | | 7 | R | 4 | A | 18 | Y | | | | | | | | |
| 21 | 4 | 7 | 4 | 1 | 2 | 11 | 10 | 15 | | 13 | 4 | 8 | 3 | 4 | 8 | 20 | 4 | | | | | | | | | | | |
| 13 | 4 | 9 | 1 | 10 | | 15 | 9 | 19 | 7 | 4 | | 14 | 9 | 22 | 10 | 1 | 4 | | | | | | | | | | | |
| 15 | 4 | 5 | 9 | 7 | 10 | 2 | 1 | 4 | 3 | 2 | | 8 | 10 | 6 | 10 | 13 | 3 | | | | | | | | | | | |
| 7 | 4 | 10 | 11 | 2 | 13 | | 9 | 15 | 2 | 5 | 9 | 3 | | 9 | 5 | 6 | 4 | | | | | | | | | | | |
| 1 | M | 6 | G | 23 | W | | 8 | 9 | 5 | 10 | 11 | 17 | 8 | | 9 | 3 | 4 | 15 | 9 | 13 | | | | | | | | |
| 8 | 20 | 10 | 13 | 14 | 4 | 23 | 4 | | 13 | 4 | 21 | | 15 | 20 | 4 | 24 | 24 | | | | | | | | | | | |
| 15 | 4 | 1 | 21 | 19 | 2 | 5 | 5 | | 24 | 4 | 1 | 4 | 8 | | 21 | 4 | 5 | | | | | | | | | | | |
| 8 | 20 | 4 | 5 | 4 | 8 | 20 | 4 | 8 | 14 | 4 | | 7 | 4 | 10 | 14 | 9 | 12 | | | | | | | | | | | |
| 19 | 10 | 6 | 19 | 9 | 8 | 8 | | 6 | 20 | 9 | 8 | 3 | 19 | 4 | 19 | 2 | 5 | | | | | | | | | | | |
| 1 | 4 | 8 | 3 | 2 | 7 | | 8 | S | 20 | H | 4 | A | 11 | D | 9 | O | 23 | W | 1 | M | 9 | O | 8 | S | 2 | E | 8 | S |



RAGAZZI, STI GIOCHI ENIGMISTICI SONO 'NA BOMBA! SAPEVATE CHE LO STAFF DI MGW TIENE ABITUALMENTE ANCHE DEI QUIZ SU MESSENGER? CONTATTATE MERYL ALLA SUA EMAIL PER SAPERNE DI PIÙ! VI ASPETTIAMO!





NEXT NUMBER



Terminato anche questo quarto numero, ci scusiamo per l'abissale ritardo dovuto agli impegni più sgraditi, ossia quelli scolastici. Intanto, impegnati o no, ci trovate sempre sul nostro portale www.metalgearweb.net e potete scambiare quattro allegre chiacchiere con noi sul nostro forum, raggiungibile da www.metalgearweb.net/forum. Vi aspettiamo a braccia aperte, è la bandana è di rigore! Chi vuole, può anche portare una scatola di cartone per l'occasione! XD



INTANTO, IL SITO CRESCE E SUPERA LE 35000 VISITE. GRAZIE INFINITE A TUTTI I VISITATORI, GLI UTENTI ED I LETTORI CHE CI SOSTENGONO E CHE CI DARANNO IN FUTURO LA FORZA DI RENDERE IL NOSTRO PORTALE INTERNAZIONALE! METAL GEAR WEB.NET CRESCE CON IL VOSTRO SUPPORTO!

NEL PROSSIMO NUMERO...



NANOMACCHINE E ARMY AREA

Il nostro mitico mangiatore di Calorie Mate **Snake22** allietta i lettori con uno speciale sulla tecnologia delle **nanomacchine** delle quali tanto si parla nella serie *Metal Gear Solid*. Inoltre, il nuovo redattore **Snake86** si presenta ai lettori con un bell'articolo di analisi militare su diverse **tecnologie belliche** presenti nella saga.

YOJI SHINKAWA

Il fidato **Big Snake** cura un articolo interamente dedicato al mitico ed impareggiabile **disegnatore nipponico** che ha dato volto ai nostri chara preferiti!



E MOLTO ALTRO ANCORA!



Metal Gear Web.net, il portale italiano definitivo dedicato a Metal Gear Solid. News sempre aggiornate, curiosità, strategie, biografie e notizie inedite sempre a vostra disposizione. E in più, una community di appassionati come voi con i quali scambiare pareri ed opinioni sulla nostra saga videoludica preferita. Metal Gear Web.net - In the Darkness of Shadow Moses - Il portale non ufficiale italiano di MGS. Il mondo del Serpente a portata di click.