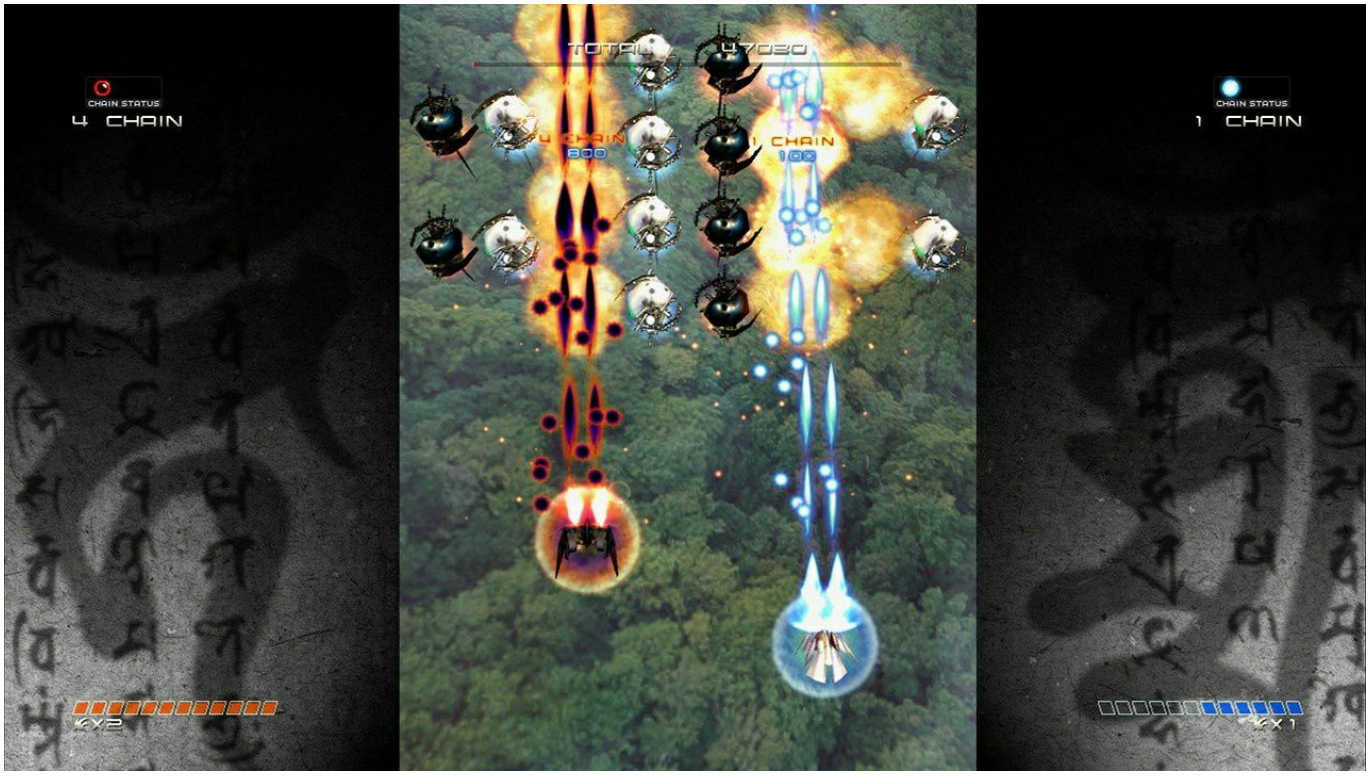
Ikaruga: la potenza proveniente da due energie

Boom! Kaboom! Spepepepeum! Quanto è bello provocare il caos a bordo di una navicella spaziale che svolazza a tutta birra nel cielo! Il genere **shoot 'em up** è un vero e proprio pilastro del gaming moderno, basti pensare a titoli come ***Space Invaders***, ***Galaga***, ***Xevious***, ***Gradius*** o ***R-Type*** per capire il peso di questa categoria nella storia del gaming. Col tempo, nonostante le uscite continue di ottimi shooter come ***Thunder Force V***, ***Einhänder*** o ***Darius Gaiden***, il genere è stato messo in disparte per giochi meno arcade e più focalizzati sulle storyline, ma oggi, grazie ai diversi **Shmup** indipendenti su **Steam** e **Nintendo Switch**, si sta assistendo a un vero e proprio revival di questo genere. Insieme ai nuovi titoli, come ***Super Hydorah***, ***Crimzon Clover WORLD IGNITION*** e i **bullet hell** di **Cave**, ci sono da tenere in considerazione tutti i classici riscoperti in questo periodo, primi fra tutti gli shooter di **Treasure**, considerati dagli appassionati i più raffinati del genere. Oggi su **Dusty Rooms**, per il suo **26esimo anniversario** dalla sua importante uscita su **Sega Dreamcast**, vi parleremo di ***Ikaruga***, uno shooter unico nel suo genere, considerato un must per coloro che vogliono esplorare questo genere videoludico e della sua importanza nella scena videoludica generale.

Radici e meccaniche

In pochi sanno che ***Ikaruga*** è in realtà un sequel spirituale di ***Radiant Silvergun***, altro fantastico shooter di **Treasure** uscito prima per arcade e poi per **Sega Saturn** (ove diventò un *cult classic* fra i suoi collezionisti). Il suo titolo in fase di progettazione era proprio ***Radiant Silvergun 2*** ma, con l'evolversi dello sviluppo, il gioco assunse sembianze quasi totalmente diverse nonostante mantenne

alcune delle sue caratteristiche chiave: il mantenuto design generale, un rimando alla storia del suo prequel spirituale (che vedrete alla fine del gioco), l'assenza totale di power up e il suo sistema di combo basato sul distruggere i nemici di uno stesso colore. Quest'ultimo elemento fu la base per costruire l'intero sistema delle polarità di ***Ikaruga*** (ispirato in parte dal platform di **Treasure**, ***Silhouette Mirage***), caratteristica che lo fa spiccare all'interno del suo genere: a differenza di un qualsiasi **Shmup**, in cui un qualsiasi proiettile o laser è da evitare, qui ci è concesso assorbire i proiettili del colore della nostra nave, che possiamo cambiare con un tasto. I proiettili possono essere bianchi o neri e, quando li assorbiremo, la loro energia si immagazzinerà in una barra di energia (indipendentemente dal colore); quando vogliamo, possibilmente con la barra caricata al massimo, possiamo liberare questa energia per abbattere più nemici possibili con un colpo solo. Il titolo offre al giocatore due strategie per approcciare il suo unico gameplay: si può far fuoco ai nemici di polarità inversa per arrecare più danno, e dunque liberare le schermate più velocemente possibile, oppure possiamo far fuoco ai nemici della nostra stessa polarità per poi far sì che le navi, esplodendo, rilascino dei proiettili del loro colore per poi assorbirli e immagazzinarli nella nostra barra (e questo è il metodo preferito dai giocatori più ambiziosi). Capito tutto questo possiamo gettarci nella mischia e provare ad arrivare a fine gioco con… meno gettoni possibili!
La storia si cela fra il manuale e qualche frase durante il gameplay, esattamente superata la fase di ***dogfight*** iniziale (un termine per gli appassionati del genere che sta a indicare una sorta di pre-stage). Un tale **Tenro Horai**, dell'impero degli **Horai**, scopre un potere magico vicino a quello degli dei; consegnatolo alle genti della sua nazione, questi cominciano a razziare il mondo con quest'arma micidiale. Un gruppo di ribelli, noti come i **Tenkaku**, si oppongono all'impero cadendo però in rovina; un loro pilota chiamato **Shinra**, dopo aver provato, un'ultima offensiva solo contro l'impero viene purtroppo abbattuto e si schianta sull'isola di **Ikaruga**. Il luogo rimane fuori dal radar dell'Impero e la gente che l'abitava viene esiliati dall'impero **Horai**. **Shinra** spiega così agli isolani che, pur essendo rimasto solo, era determinato a distruggere l'Impero e così gli abitanti dell'isola, credendo all'ardore delle sue parole (che probabilmente sono quelle che appaiono prima di partire per il primo stage, ovvero «I will not die until I achieve something. Even though the ideal is high, I never give in. Therefore, I never die with regrets»), gli mostrano la navicella in grado di sfruttare le debolezze delle armi dell'Impero, la **Ikaruga** (lo so, non avevano molta fantasia); **Shinra** parte così con la sua nuova arma, intento a ristabilire la pace una volta e per tutte. Se gli stage di questo gioco ci sembreranno troppo difficili da affrontare in solitaria, è possibile fare entrare un secondo giocatore che potrà pilotare un altro mezzo volante, simile all'**Ikaruga**, guidato da una pilota donna di nome **Kagari**.



Agire o non agire?

Per prima cosa, ***Ikaruga*** è uno dei giochi più importanti mai usciti per **Sega Dreamcast**: arrivato originariamente per arcade, il titolo di **Treasure** arrivò sulla console il **5 Settembre del 2002**, anno in cui la sua produzione era già stata fermata. È vero che dopo ***Ikaruga*** molti altri titoli su licenza **Sega** arrivarono su **Dreamcast** in Giappone, fino al 2007, anno dell'uscita del suo ultimo gioco ***Karous***, ma questo evento fu molto importante e segnante; nonostante le scarse vendite della console **Sega** e la sua annunciata interruzione di produzione, ***Ikaruga*** ricordò al mondo che **Dreamcast** aveva ancora molto da dire, e non con semplici giochini *homebrew* ma con capolavori degni di **PlayStation 2** e **Xbox** che, nel frattempo, l'avevano eclissata. Il titolo di **Treasure**, seppur prodotto in copie molto limitate per quei pochi utenti che non abbandonarono il sistema, iniettò nuova vita al **Dreamcast** e poco dopo si assistette all'uscita di altri titoli come ***Border Down***, ***Chaos Field*** e ***Under Defeat*** che, come ***Ikaruga***, erano stati programmati originariamente per il sistema arcade **Sega NAOMI** e che potevano trovare ancora il miglior riscontro casalingo sull'ormai defunta console. Il suo art-style, la sua particolarissima grafica, i suoi strani messaggi e la sua fantastica musica erano solamente esche per attrarre il giocatore e, una volta lì, si veniva assorbiti da ***Ikaruga*** come un proiettile di polarità uguale sul gioco.
I prezzi per la versione **Dreamcast** e quella **Nintendo Gamecube**, che permise il suo primo rilascio internazionale, sono oggi abbastanza alti e, a meno che non si ami particolarmente il gioco, è meglio starne alla larga. Tuttavia, a oggi, ci sono diversi metodi per godersi ***Ikaruga*** senza spendere un capitale: tutte le versioni digitali, ovvero **Steam**, **Nintendo Switch**, **PlayStation 4** e persino **Xbox 360**, offrono una splendida grafica HD, dashboard online con i migliori punteggi e la possibilità di giocare con lo schermo in verticale, il vero modo per godersi questo shooter. Anche se è un titolo non adatto ai principianti, ***Ikaruga*** è una vera e propria pietra miliare del gaming moderno e degli shooter in generale, un titolo dalle semplici meccaniche in grado di mettere in difficoltà anche il più abile dei giocatori.

Dusty Rooms: la saga di Thunder Force

Come abbiamo ribadito in molti altri nostri articoli, la retromania è in piena attività; molti titoli vengono riscoperti e sempre nuovi modi per giocarli, che riguardino nuovi hardware come le retroconsole, le console originali o altri discussi nella precedente rubrica, vengono proposti ai giocatori più nostalgici. Oggi, specialmente su **Nintendo Switch** e **Steam**, un vecchio genere videoludico sta tornando di moda e i più appassionati sperano ogni giorno nel ritorno delle loro saghe preferite, che siano sequel, remake o remastered: parliamo degli **shoot 'em up**, uno dei generi più antichi del gaming e uno dei più iconici. Negli anni '80 e '90, sia nelle arcade che a casa, titoli come ***Gradius***, ***R-Type***, ***1943***, ***Darius***, ***Pulstar*** e molti altri erano sulla cresta dell'onda e appassionati e casual hanno sempre apprezzato questo genere per la sua natura avvincente e tosta difficoltà; nonostante il genere fosse in continua evoluzione (vedi l'avvento, più tardi, dei **Bullet Hell**) e continuavano a uscire titoli sempre più raffinati, come ***Radiant Silvergun***, ***Einhänder, Darius Gaiden***, ***Ikaruga***, ***Gradius V*** e ***R-Type Final***, in occidente fu messo da parte poco per volta e molte nuove uscite furono riservate al giappone dove gli **SHMUP** (abbreviazione comunissima di "**shoot 'em up**") sono sopravvissuti nonostante il calo nelle arcade (che per loro non fu destabilizzante). A oggi il genere è abbastanza in fermento grazie alle uscite indie, come ***Crimzon Clover: World Ignition*** e ***Super Hydorah***, e ai colossi del genere, come **CAVE** , **G.Rev** e **Treasure**, che allietano gli appassionati con vecchie e nuove uscite, di questi tempi in tutto il mondo

grazie a piattaforme come **Steam**, ma le sage storiche degli anni ’90, soprattutto ***Gradius*** e ***R-Type***, sembrano in stallo.
Una delle saghe di cui si sente di più la mancanza, e una fra le più amate degli appassionati degli **SHMUP**, è certamente ***Thunder Force*** di **Technosoft**, un developer che regalò ai giocatori molti shooter come ***Herzog Zwei***, ***Hyperduel*** e ***Blast Wind*** ma anche altri titoli come ***Devil’s Crush***, che era un gioco **pinball**, e ***Nekketsu Oyako***, un **beat ‘em up**; a ogni modo, ***Thunder Force*** era certamente il loro franchise di punta, una saga di titoli in grado di dettare legge sul fronte degli **SHMUP** e uno di quei tanti titoli della libreria del **Sega Mega Drive/Genesis** in grado di far voltare la testa ai possessori del **Nintendo Entertainment System** e persino **Super Nintendo**.

Le umili origini e il Mega Drive

Al contrario di ciò che si possa pensare, il primo ***Thunder Force*** uscì nel 1983 su molti computer giapponesi come lo **Sharp X-1** e il **NEC PC 8801**, anni prima di ***Gradius*** e ***R-Type*** (cui, solitamente, vengono considerati gli innovatori del genere); nonostante il precoce arrivo sul mercato, il gioco era un semplice “**top down shooter**”, sulla scia di ***Bosconian*** e ***Sinistar*** ma con i bersagli in superfice come in ***Xevious*** (dunque ben lontano da ciò che il genere sarebbe diventato più in là), e l’obiettivo era volare nell’area di gioco, con la nostra navicella della **federazione spaziale**, per distruggere le basi dell’**Impero Orn**. Un po’ come ***Steet Fighter*** (l’omonimo titolo che diede il via alla nota saga picchiaduro), il primo ***Thunder Force*** non ebbe grande risonanza nel mondo degli *shooter* e ciò che avrebbe reso grande la saga **Technosoft** doveva ancora arrivare.
Quattro anni dopo arrivò il sequel ***Thunder Force II***, prima sul (fantastico) computer giapponese **Sharp X68000** e poi su **Sega Mega Drive**, dove in Nord America fu inserito nella linea dei titoli di lancio. L’arrivo sulla console 16-bit fu molto importante non solo perché la saga arrivò ai giocatori di oltreocenao ma anche perché **Technosoft** fu uno dei primi *developer* a firmare per **Sega** ed erano pronti a evidenziare tutte le grandi caratteristiche del **Mega Drive**. Il titolo introdusse tantissime novità che caratterizzarono la saga di fronte alla spietata concorrenza delle altre case videoludiche:

gli stage **top-down** vennero affiancati da degli stage ***sidescroller*** tradizionali (alla ***Gradius***), venne inserito il sistema di power up tipico della saga ma soprattutto il nuovo timbro caratteristico dell'audio e delle composizioni (su uno stile molto rock/metal) contribuì a dare al gioco una colonna sonora, per l'epoca, spaventosa. La strategia chiave del gioco, ma più precisamente di tutta la saga, si cela soprattutto nel **tirar fuori le giuste armi nel momento più propizio**: come ogni **SHMUP** che si rispetti, in ***Thunder Force II*** bisogna collezionare i **power up** in volo ma, a differenza di molti altri titoli simili, tutti rimangono disponibili al giocatore ed è dunque possibile riselezionarli, durante il gameplay, a seconda della situazione che ci viene posta davanti; ogni arma, che variano a seconda del tipo di gameplay, ha i suoi pregi e difetti e pertanto conoscere ogni singolo power up (e dunque icona del gioco) è essenziale per gestire ogni tipo di situazione anche perché, se verremo colpiti, perderemo ogni power up collezionato ripartendo col pattern d'attacco base. Le due versioni sono semi-identiche ma preferire l'una o l'altra è questione di gusti personali: la versione per **Sharp X68000** ha una grafica migliore, delle cutscene di presentazione, qualche power up in più e alcune clip vocali tagliate dalla versione per **Mega Drive** (come la famosa: «Shit!»); la seconda presenta degli stage *sidescroller* più ampi in larghezza, qualche arma esclusiva, una difficoltà più abbordabile e, a oggi, è possibile reperirlo con più facilità. Dopo un inizio un po' sottotono il nuovo titolo della **Technosoft** era decisamente più definito e l'occidente accolse più che positivamente ***Thunder Force II*** (seppur nessuno giocò mai al primo titolo) rimanendo affamato per un nuovo titolo.

Thunder Force III e l'arrivo nelle arcade

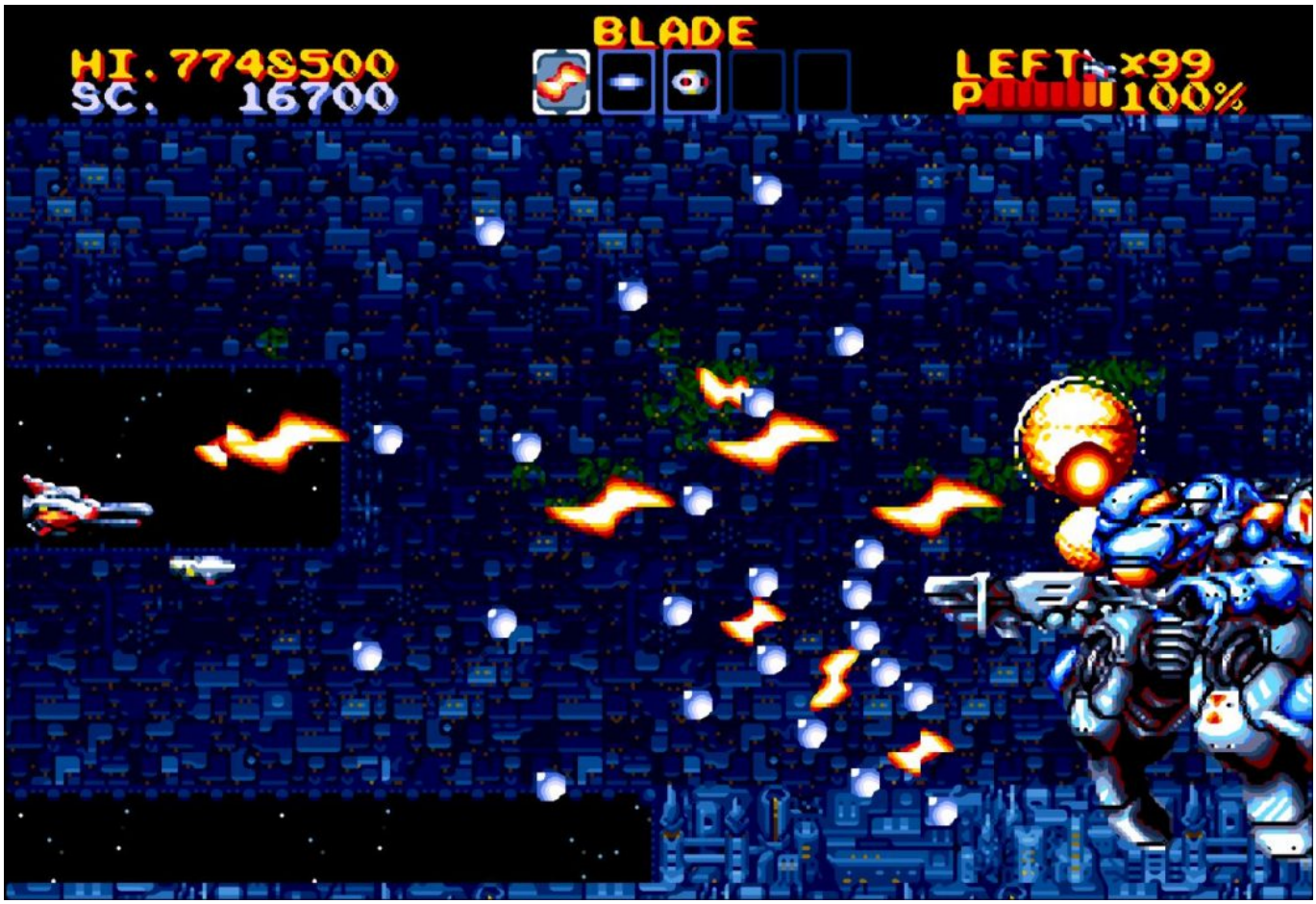
Nel 1990 arriva ***Thunder Force III*** e anche questo, come il predecessore, porta diverse novità: ci fu un grosso miglioramento sul fronte del comparto grafico, quando si perde una vita viene perso solamente il power up che si stava usando al momento dell'esplosione, è possibile cambiare la velocità della navetta durante il gameplay e, il più importante, i livelli *top-down* vengono soppiantati definitivamente in favore di dei livelli ***sidescroller*** eccellenti.
Il successo di ***Thunder Force III***, sempre fortemente caratterizzato dalle "sonorità **Technosoft**", fu

tale da ricevere un porting per il mercato arcade che prese il nome di "***Thunder Force AC***", il primo titolo della compagnia per le sale giochi. Questo titolo era più o meno un porting della versione per **Mega Drive** ma furono cambiate alcune cose come l'interfaccia grafica per la selezione dei **power up** e i punteggi (che adesso si trovavano in basso) e due stage che furono ridisegnati e accompagnati da nuovi brani; ***Thunder Force AC*** uscì più in là per **Super Nintendo** con il nome di ***Thunder Spirits*** ma il porting che ne uscì fu problematico e certamente non all'altezza né del cabinato né dell'originale per **Mega Drive**. Il gioco soffriva di rallentamenti quando le schermate erano troppo "affollate" (chiamarli cali di framerate è errato per questo tipo di console) e, nonostante il superiore chip sonoro, non riuscì a restituire le sonorità tipiche della saga; titoli come questo confermarono con più decisione che lo **SNES** era, sì, una macchina superiore al **Mega Drive** ma il suo processore (più lento rispetto alla concorrenza) non riusciva a restituire l'azione frenetica tipica degli **SHMUP** e pertanto la console **Sega** ne ospitò diversi, uno più bello dell'altro. La migliore versione casalinga è indubbiamente quella per **Mega Drive** e ***Thunder Force III*** rimane a oggi uno dei migliori **shoot 'em up** per il sistema.

L'eccellenza di Thunder Force IV

Thunder Force IV, rilasciato nel 1992, perfezionò un concept già eccellente di suo, portando il **Sega Mega Drive**, per cui ne era esclusivo, al limite delle sue capacità. Gli sviluppatori trassero il massimo sia in termini di potenza, mantenendo un azione sempre al massimo della velocità, che in termini di qualità grafica grazie a un ingegnosissimo uso dei diversi layer di scorrimento della console **Sega**, dando una sensazione di profondità come pochi altri titoli per i tempi; inoltre, ***Thunder Force IV*** fu uno dei pochissimi titoli del **Mega Drive** a essere ottimizzato per il **50Hz**, il che significa che la versione **PAL** non solo girava a **60HZ**, come un gioco **NTSC**, ma non aveva neppure le bande nere al di sopra e al di sotto dello schermo. I tre compositori della colonna sonora (**Toshiharu Yamanishi**, **Takeshi Yoshida** e **Naosuke Arai**) composero ben oltre un'ora e mezza di

musica, sempre dalle sonorità **rock**, **metal**, **jazz** e **fusion**, e si avvalsero non solo del **chip FM**, tipico del **Mega Drive**, ma anche del **chip PSG** che era presente all'interno della macchina per permettere la compatibilità con i titoli per **Master System**; il risultato che ne uscì fu semplicemente strabiliante!
Thunder Force IV non fu un gioco soltanto un gioco impressionante in termini di potenza ma anche in termini di gameplay, in quanto presenta, probabilmente, i livelli più belli della serie e una nuova arma che si ottiene dopo il livello 5, e anche in termini di storytelling in quanto la scena finale lasciò i fan della saga nel dubbio più totale in quanto non si capì esattamente cosa successe al **Rynex**, la nave pilotata dai giocatori, al termine della cutscene di chiusura. Secondo molti, anche tenendo conto delle specifiche dell'hardware e delle tecniche utilizzate per svilupparlo, questo titolo rappresenta il punto più alto della serie; l'unica pecca di questo gioco, circoscritta solamente per il mercato Nord Americano, è il cambio del titolo in ***Lightening Force: Quest for the Darkstar***, scritto per altro con un errore ortografico (la grafia corretta è "*lightning*"), e perciò, nonostante le ottime recensioni e riscontri nei negozi, pochi fan sapevano che questo titolo era in realtà il sequel di ***Thunder Force III***.



Il salto al 3D

Con l'arrivo del **Sega Saturn**, prima di rilasciare il successivo episodio della saga, **Technosoft** decise di rilasciare nel 1996, in Giappone, una bellissima collezione, divisa in due volumi, contenente tutti i titoli della serie (escluso il primo): ***Thunder Force Gold Pack 1*** conteneva ***Thunder Force II*** e ***III***, mentre il ***Gold Pack 2*** conteneva ***Thunder Force AC*** e ***VI***. Il nuovo ***Thunder Force V***, uscito nel 1997 per la console 32-bit di Sega, fu il più profondo in termini di storyline: il **Rynex** vagò

per secoli nello spazio in condizioni critiche e fu trovato da dei terrestri che ripresero il controllo della nave grazie a un'intelligenza artificiale sulla luna che, più avanti, si sarebbe ribellata e avrebbe dichiarato guerra alla terra. In termini di gameplay fu introdotta una bellissima nuova arma chiamata "**Free Range**" e la possibilità di mandare il propri power up in "**over weapon**", rendendoli temporaneamente più potenti ed efficaci rispetto alla loro forma base. La maggior parte degli elementi sullo schermo, soprattutto la nave pilotata e i nemici, furono resi in 3D ma il gioco mantenne il suo stile 2D e ciò lo rese impopolare di fronte al nuovo scenario videoludico più interessato in giochi esplorabili in tre dimensioni; neppure la versione per la più popolare **Sony PlayStation**, rilasciata l'anno successivo in tutto il mondo, sembrò attecchire con i fan, specialmente con i più casual di cui solitamente la saga riusciva ad attrarre facilmente a sé.
Thunder Force V è un titolo a ogni modo solidissimo e la sua colonna sonora è fra le più spettacolari della sua saga, specialmente grazie supporto ottico che permise una qualità audio nettamente superiore ai chip sonori delle console della vecchia generazione. Anche qui, come un po' per ***Thunder Force II***, scegliere l'una o l'altra versione è questione di gusti: la versione per **Sega Saturn** (uscita solo in giappone) ha la migliore grafica, migliori effetti grafici e qualità sonora mentre quella per **PlayStation**, seppur soffre nei comparti in cui la concorrenza è migliore, ha un miglior rendering dei filmati, effetti sonori più complessi, modalità di gioco, *artwork* e *easter egg* aggiuntivi e può vantarsi di meno cali di framerate.

Un ritorno sottotono e tardivo

Un sesto ***Thunder Force*** era in programma per il **Sega Dreamcast** ma con il fallimento della console il progetto fu scartato; tuttavia, nonostante non esista uno screen di questo progetto, la colonna sonora fu rilasciata con il nome di ***Broken Thunder***.
A ogni modo, **Technosoft** si tirò fuori dall'industria videoludica e chiuse i battenti nel 2001 reincarnandosi nella società "**Twenty-one company**" che si occupa di ricerca e sviluppo e detiene i diritti delle loro IP; **Sega** riuscì ad acquisire i diritti per ***Thunder Force VI*** e in seguito fu

sviluppato per **PlayStation 2** e rilasciato esclusivamente in Giappone nel 2010. Nonostante contenesse numerosi riferimenti ai vecchi titoli, Il gioco, che uscì abbastanza tardi per essere un gioco della generazione dei 128-bit, fu ampiamente criticato per la facilità generale del gioco, dal momento che il giocatore aveva accesso a tutte le armi sin dall'inizio, per la mitezza degli stage e dei movimenti della telecamera poco curati. Il rilascio per una console considerata obsoleta e circoscritta al Giappone non aiutò la serie a riemergere dal dimenticatoio.

Nuovi propositi

Dopo questa breve riapparizione della saga, **Sega** ha annunciato nel 2016 di aver comprato le IP della **Technosoft** dalla **Twenty-one company** e perciò possono sviluppare le loro IP per dei futuri progetti; quello stesso anno **Thunder Force III** prese parte all'ultima parte di **Sega 3D Classic Collection** per **Nintendo 3DS** ma di recente, esattamente lo scorso aprile, hanno annunciato che ***Thunder Force IV*** sarà parte della collana ***Sega AGES*** per **Nintendo Switch**. Visti dunque gli ultimi risvolti, avremo presto un ***Thunder Force VII***?
Beh, noi non lo sappiamo (e forse non è ancora il momento) ma vi possiamo dire con certezza che se c'è un momento per recuperare questa fantastica serie **shoot 'em up** è proprio adesso. Ogni titolo di questa saga contiene sempre il giusto equilibrio fra azione e difficoltà e pertanto è una serie adatta sia ai veterani che ai neofiti del genere. Se volete affacciarvi al panorama **SHMUP** i giochi ***Thunder Force*** (specialmente il terzo e il quarto) rappresentano un ottimo punto di partenza e vi offriranno una sfida che, al giorno d'oggi, è semplicemente assente.

SEGA FES 2018
SEGA AGES
NINTENDO SWITCH
SONIC THE HEDGEHOG
THUNDER FORCE IV
PHANTASY STAR
・・・and more !
～すべてのセガファンに感謝をこめて～
SEGA Fan Meet-UP 2018