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

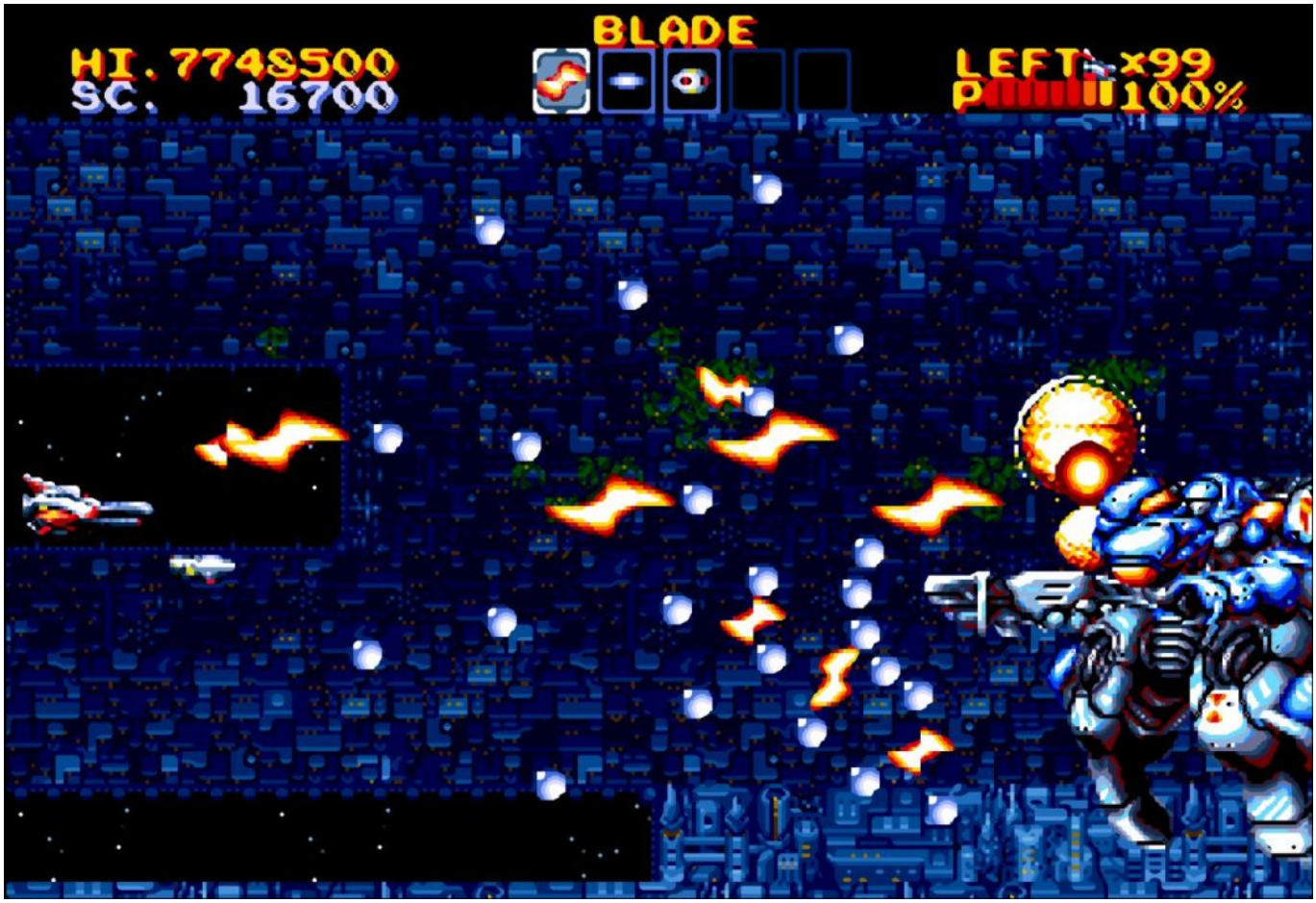
Nel 1990 arriva ***Thunder Force III*** e anche questo, come il predecessore, porta diverse novità: ci fu un grosso miglioramento sul fronte del comparto grafico, quando si perde una vita viene perso solamente il power up che si stava usando al momento dell'esplosione, è possibile cambiare la velocità 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