

Food Party: prodotti alimentari nei videogiochi

L'**alimentazione** è un bisogno primario degli esseri umani e, da giocatori, possiamo dire che è forse più forte nei gamer. Dobbiamo pur smettere di giocare, spegnere la console o il PC per poi addentare un bel panino, goderci un gustoso piatto di pasta o, visto che le calorie bruciate di fronte allo schermo non sono tantissime, rificillarci con della sana frutta. Non tutti i videogiochi ci spingono a mangiare: magari passando da tutti quei fast food in *Dead Rising* o guardando quei cosciotti di maiale in *Castlevania* potrebbe venirci un insolito languorino, ma che succede quando il cibo stesso diventa il protagonista del gioco? Oggi, un po' come abbiamo fatto tempo fa [con le celebrità](#), vogliamo fare un excursus di sapori - più o meno sani - e gaming dando uno sguardo ad alcuni titoli il cui fine non è necessariamente la produzione di un gioco avvincente ma venderti un prodotto! In questo articolo troverete dei giochi il cui fulcro è **la promozione di un brand alimentare**, perciò, salvo casi eccezionali, **non parleremo di casi product placement** come il **KFC** in *Crazy Taxi*, le promozioni e gli oggetti speciali di **Subway** in *Uncharted 3: Drake's Deception* o le mentine **Airway** in *Splinter Cell: Chaos Theory*. Al solito, la lista non sarà completissima perciò se ci dimentichiamo qualcosa fatecelo sapere pure nei commenti!

(COMPRA, COMPRA, COMPRA, COMPRA, COMPRA, COMPRA, COMPRA, COMPRA, COMPRA, COMPRA, COMPRA!)

Domande esistenziali

Sin dall'alba della nascita dei prodotti di consumo l'uomo è da sempre stato messo di fronte una domanda tanto semplice quanto decisiva: **Coca Cola** o **Pepsi**? Sin dal loro arrivo sul mercato, più o meno intorno alla fine del '800, le due compagnie si sono letteralmente odiate, una guerra combattuta prodotto su prodotto. Nel 1983, visto che **Pepsi** nel 1975 diede un duro colpo alla compagnia rivale con dei test a occhi bendati nei supermercati americani, **Coca Cola** distribuiva alle convention un gioco per **Atari 2600** senza etichetta, insieme alla console (che per la crisi, tanto, costavano pochissimo), intitolato *Coke Wins* ma più in là rinominato dal pubblico *Pepsi Invaders* per via della sua estrema somiglianza con *Space Invaders* (tanto che, infatti, il titolo nasce dal codice madre del gioco **Taito** ed è pertanto considerabile, in tutto e per tutto, un hack). Il titolo, sviluppato da **Atari** stessa, mirava a promuovere il marchio **Coca Cola**, infatti lo scopo del gioco era annientare la schiera di navicelle che in cielo formavano sei pericolosissime scritte "**PEPSI**", capitanate da altrettanti alieni residuati da *Space Invaders*, e quando si vinceva appariva la scintillante scritta "**Coke Wins**"; tuttavia, essendo il marchio del nemico così in bella vista, sembrava che stessero promuovendo la compagnia rivale anziché il promotore stesso e perciò oggi in molti vedono in questo gioco l'esempio lapalissiano di un colpo di zappa sui piedi. Il gioco non fu mai venduto al pubblico ed è pertanto uno dei più rari di sempre: delle copie sono state vendute su **eBay** per prezzi che oscillavano dai 1000 ai 2000 dollari americani. Se volete provare questo rarissimo gioco vi converrà ovviamente provarlo su un emulatore... oppure, potreste comprare una **Coca Cola** per 2 euro al bar!



Nel 1983, su **Atari 2600** e **Intellivision**, ci fu un'altra famosa promozione, stavolta per un prodotto assente nei supermercati italiani: parliamo di **Kool-Aid Man**, gioco che promuove la famosa bevanda fruttata americana "fai-da-te". Su **Atari 2600** controlleremo la famosa brocca animata che da tanti anni promuove il brand e lo scopo del gioco è evitare i **Thirsties** in corsa, perché altrimenti verremo schiantati a destra e a manca nell'area di gioco e fermarli quando allungano le cannuce per bere dalla pozza di **Kool-Aid** nel fondo. Poco tempo dopo, per **Intellivision**, uscì un gioco in cui il nostro obiettivo era quello di controllare due bambini intenti a collezionare i tre ingredienti principali per fare una bella brocca di **Kool-Aid** (la bustina con la polvere, dello zucchero e una brocca di acqua ghiacciata... sbaglio o stiamo facendo pubblicità gratuita?). Anche qui, i **Thirsties**, i nemici di **Kool-Aid Man**, saranno alle nostre calcagna e se ci prendono due volte per noi sarà game over; ma se riusciremo a preparare la bevanda in tempo chiameremo la cara brocca sorridente e goderci il **Kool-Aid in** santa pace!

(Oh yeah!)

Basta aperitivi, abbiamo fame!

Avete fame? Non vi va di andare in cucina a prepararvi un hamburger? A quanto pare, nell'anno 2025 (dunque fra sette anni, tenetevi forte!), i ricercatori **Burger King** creeranno un **Whopper** così buono che non dovrete spostarvi dal divano, sarà lui a venire da voi! In **Whopper Chase**, gioco del 1987 per **Commodore 64**, **ZX Spectrum** e **MSX**, controlleremo il famoso hamburger di casa **Burger King** alla volta delle fauci di un avventore che lo chiama per telefono; per strada dovremo eliminare pomodori e cetrioli ostili e chef gelosi a colpi di maionese in eccesso (sapete, quella che scola via ai lati del panino morso dopo morso). Il gioco è stato prodotto in Spagna su musicassetta ed era possibile ottenerlo con un **Whopper** solo nei **Burger King spagnoli**; al di là dell'intento commerciale la diffusione è stata un successo e come conseguenza i prezzi su eBay, oggi, non sono

per niente proibitivi nonostante la circoscrizione al territorio iberico. Di sicuro, nel 1987, i bimbi spagnoli saranno andati ben più volentieri al **Burger King** con questa scusa (e forse saranno anche ingrassati parecchio)!



Ronald McDonald alla riscossa!

Poteva **McDonald's** tirarsi fuori dalla guerra dei software digitali per promuovere i loro ristoranti fast food per famiglie? Nel 1992 arriva **M.C. Kids** (non *Mc Kids...*) su **Nintendo Entertainment System**, noto come **McDonald's Land** in Europa, un grazioso platformer ispirato primariamente a **Super Mario Bros. 3** per quel che riguarda il design dei livelli e l'*overworld* diviso in sette mondi. Contrariamente a quel che si possa pensare, il gioco non mette in risalto i prodotti **McDonald's** ma di certo è una gran bella presentazione delle mascotte dei loro ristoranti come **Ronald McDonald**, **Birdie**, **Grimace** e l'avidio **Hamburglar** che in questo gioco ruba una borsa magica al famoso (e [spaventoso](#)) clown. Per avanzare nell'*overworld* ci servirà collezionare delle carte da consegnare alle mascotte una volta terminato un livello - gameplay che verrà ripreso anni più tardi nel terribile **Spartan** per **Nintendo Switch** -; di certo non è fra i platformer migliori che il **NES** possa offrire ma per essere un gioco su licenza e, in tutto questo, anche una chiara trovata commerciale per promuovere i ristoranti **McDonald's** il risultato non è male e il gioco, nonostante alcuni difetti, risulta tuttavia godibile.



Dopo questo titolo, **McDonald's** rientrò nel mondo dei videogiochi con altri due platformer per **Sega Mega Drive** o **Genesis** in Nord America: il primo è **Global Gladiators** del 1992, un gioco in cui due ragazzini di nome **Mick** e **Mack** vengono catapultati nel loro fumetto preferito (guarda caso pieno di doppi archi dorati) grazie a una magia di **Ronal McDonald**, e l'altro è **McDonald's Treasure Land Adventure** del 1993. L'ultimo titolo è davvero niente male, specialmente perché dietro allo sviluppo di tale gioco c'è il leggendario studio **Treasure**, noto per aver prodotto alcuni dei migliori videogiochi mai sviluppati come **Gunstar Heroes**, **Dynamite Headdy**, **Guardian Heroes**, **Radiant Silvergun** e [Ikaruga](#)! Che dire? Anche i migliori hanno bisogno di un **Big Mac** di tanto in tanto!



I' vogl na pizz!...

Ai napoletani sicuramente non piacerà ma per gli americani è una garanzia quando non ci si vuole avventurare in un ristorante italiano sconosciuto: **Domino's Pizza** è un brand molto famoso negli Stati Uniti e dal 2015 è presente anche nel territorio italiano con otto ristoranti a Milano e uno a Bergamo. Il titolo che vedremo adesso è **Yo! Noid**, videogioco con protagonista il **Noid**, protagonista e mascotte delle pubblicità di questo popolare brand americano. A differenza dei giochi **McDonald's** il gioco, che in realtà era un titolo per **Famicom** di **Capcom** originariamente uscito come **Kamen no Ninja Hanamaru**, risulta molto carente sia sul piano della dinamicità, offrendo un gameplay poco bilanciato per il fatto che il **Noid** viene annientato solo dopo un colpo e una grafica buona ma confusionaria sul piano dell'uso dei layer di scorrimento. Ad aggravare la situazione sono presenti le orrende sezioni dei *pizza eating contest* in cui bisognerà mangiare più pizza di un altro **Noid**; queste sono delle vere e proprie boss battle in cui regna la casualità, in quanto i due partecipanti pescheranno in maniera radomica un numero da un selettore e, il partecipante col numero più alto aggiungerà un punto sul suo *pizza meter*. Meglio andare a mangiare una pizza!



... e una Pepsi!

Più tardi, nel 1999, anche **Pepsi** si buttò nel mercato videoludico proponendo un titolo a oggi molto discusso, una vera e propria bestia rara, visto che uscì solo in Giappone, ma molto divertente e soprattutto bizzarra. Sviluppato dallo studio giapponese **KID**, **Pepsiman** per **PlayStation** è una sorta di gioco d'azione in cui controlleremo l'iconico (non in Italia) supereroe gasato nel intento di portare una **Pepsi** a chi ne ha bisogno, come un militare nel deserto; il gioco si presenta come un runner sullo stile di **Metro Cross** o **Penguin Adventure** - oggi sarebbe un gioco ideale per smartphone - e bisognerà evitare bizzarri ostacoli come dei lavori in corso per strada, stendibiancheria nei giardini, camion carichi di **Pepsi** e lattine giganti che ci inseguono come il masso all'inizio di **Indiana Jones e i Predatori dell'Arca Perduta**. Stranamente, il gioco è interamente doppiato in inglese, il che lo rende tranquillamente giocabile per chi non parla giapponese, e con alcune cutscene girate a Los Angeles che includono la presenza dell'attore **Mike Butters**, ricordato per essere stata la prima vittima del killer in **Saw: l'Enigmista**; a quanto pare era programmata una release internazionale ma alla fine il gioco rimase relegato al Giappone.

Il gioco, tuttavia, non segna la prima apparizione di **Pepsiman** in un videogioco; il supereroe era presente nel picchiaduro **Fighting Vipers** nel 1996 per **Sega Saturn** (di cui potrete vedere un footage nel fondo di [questo articolo sul Polymega](#), anche se **Pepsiman** non è presente) dove divenne un personaggio sbloccabile grazie a un accordo pubblicitario fra **Pepsi** e **Sega**.



Prima di concludere il discorso di questi particolari titoli promozionali vogliamo parlare un secondo dei “videogiochi originali” presenti nelle confezioni delle merendine **Ferrero**. A oggi è molto difficile tracciare tutte le “release” di questi titoli, che comprendono titoli del calibro de ***Gli Strasped e la Strarace*** e il videogioco de ***i Magicanti***, delle mascotte **Ferrero** durate per poco tempo, ma vale la pena di ricordare lo spettacolare ***Fresh Adventure***, un lentissimo e davvero scadente platform con **il pinguino del Kinder Pinguì** e **Fetta al latte**; perché spettacolare? Per questo esatto motivo:

GameCompass per la vostra salute

Ci sono ancora molti giochi che promuovono brand alimentari, come ***Cool Spot*** per le console 16 bit che promuoveva la **7-Up**, ***Chester Cheetah: Wild Wild Quest*** per **Sega Mega Drive** e **Super Nintendo** che promuoveva il brand di chips **Cheetos** e persino i recenti ***Dash of Destruction*** e ***Crash Course*** per **Xbox 360** per promuovere il brand **Doritos**. Tuttavia, i giochi che abbiamo promosso finora contengono prodotti ipercalorici che nel peggiore dei casi, possono portare a malattie come il diabete.

Per scongiurare casi come questi la **Novo Nordisk**, una compagnia danese specializzata nel trattamento del diabete e nella produzione di insulina, si è buttata nel ring nel 1992 con **Captain Novolin** per **SNES**, un titolo sviluppato da **Sculptured Software** per sensibilizzare i bambini affetti da diabete (ma solo quelli col **Super Nintendo**. Al diavolo quelli col **Mega Drive** o i **computer**!).

Nel gioco ci verranno spiegate le migliori soluzioni per trattare questa brutta malattia e per proseguire le avventure dell'**unico supereroe affetto da diabete di tipo 1** bisognerà di tanto in tanto rispondere a qualche domanda sull'argomento; sia genitori che bambini hanno trovato questo gioco molto utile nonostante il gameplay poco interessante ma bisogna anche ammettere che mirare alla sensibilizzazione a un problema così grande e spesso sottovalutato è un obiettivo veramente nobile... il vero problema, giusto per concludere in bellezza, era che il gioco veniva venduto a prezzo pieno e nessuna parte dei proventi venne investita per la ricerca; dunque, alla fine dei conti, il vero obiettivo del gioco era venderti l'insulina della **Novo Disk!**

Dunque, state attenti a cosa mangiate, non andate a mangiare cibo spazzatura di frequente o altrimenti vi toccherà giocare con **Captain Novolin!**



(Bene Captain Novolin, ha salvato il mondo! Per festeggiare che ne direbbe di un bel pezzo di tor... ops...)

[Ode a Sega Dreamcast](#)

«It's better to burn out than to fade away» diceva **Neil Young** in *My my, hey hey*, citata anche da **Kurt Cobain** dei **Nirvana** nella sua lettera di suicidio. "Meglio ardere in una fiamma piuttosto che spegnersi lentamente" probabilmente era anche la mentalità di **Sega** verso la fine degli anni '90, quando per riprendersi dal fallimento commerciale e, in parte, progettuale che è stato il **Saturn** tirarono fuori dal cilindro il **Dreamcast**. L'ultima console che ho veramente amato, insieme al **Gamecube** di **Nintendo**, ma questa è un'altra storia...



Le cause del fallimento commerciale di **Dreamcast** sono note a tutti gli appassionati: una campagna marketing discutibile come, per esempio, la sponsorizzazione sulle maglie da calcio dell'**Arsenal**, **Sampdoria**, **Saint-Etienne** e **Deportivo La Coruña**. L'assenza del supporto di due grosse case di terze parti come **Electronic Arts** e **Squaresoft** (la fusione con Enix sarebbe arrivata solamente nel 2003), il formato del **GD-ROM**, più economico di un ancora acerbo **DVD**, ma che spalancava le porte a una pirateria forsennata, e soprattutto una macchina e un marchio inarrestabile come **PlayStation** che si era imposta con forza sul mercato grazie a un marketing aggressivo e una libreria di giochi completa come raramente s'era vista prima di allora.

Ma non siamo qui a parlare delle cause del ritiro di **Sega** dal mercato hardware: piuttosto, ci concentreremo su quanto **Dreamcast** sia stata una console rivoluzionaria, capace di sfornare idee che all'epoca potevano sembrare un azzardo, ma che in realtà hanno modellato il mondo dei videogiochi in quello che è al giorno d'oggi. Può sembrare assurdo, ma pensiamoci: **Dreamcast** arrivava nelle case con il pieno supporto a **Windows CE** (direttamente sviluppato da **Microsoft** stessa, con tanto supporto alle **DirectX!**) e con un modem a 56kbps. Il sistema operativo della casa di Redmond era più pensato per gli sviluppatori rispetto all'utente medio, visto che l'inclusione sulla console **Sega** era atta a facilitare una conversione dei giochi **Dreamcast** verso il **PC**. Ma includeva alcune chicche da non poco, come, per esempio, la possibilità di importare file immagine direttamente nelle **VMU** (le particolari **memory card** dotate di schermo LCD e plancia di comando in stile **Game Boy**) per poi usarle in giochi come **Jet Set Radio** (a tal proposito, il primo gioco in grafica **cel-shading**). Un'accoppiata desktop-console che è stata riproposta ben diciotto anni dopo con l'avvento di, **Xbox Play Anywhere** e la combo **Xbox One-Windows 10**.

Il modem incluso nella console anticipò solamente di pochi mesi la direzione intrapresa dai concorrenti: se la stessa **Microsoft** con la prima **Xbox** e il lancio di **Xbox Live** dettò i tempi per il futuro del gaming online su console, fu **Sega** a muovere il primo passo, con il lancio di **SegaNet**. Servizio in abbonamento a quasi 22\$ al mese, permetteva agli utenti di navigare sul web, chattare e mandare email, oltre a giocare a titoli inclusi nell'abbonamento (**PlayStation Plus** e **Xbox Play With Gold** docet). Purtroppo, non si andò mai oltre al solo **Chu Chu Rocket** tra i giochi presenti dal servizio, ma **Dreamcast** poteva dire la sua grazie a **NFL 2K1**, i buoni port da PC di **Quake III**

Arena e *Unreal Tournament*, e soprattutto, il primo MMORPG per console: *Phantasy Star Online*.



Vorrei soffermarmi un attimo proprio su quest'ultimo: purtroppo non ho mai avuto la possibilità di giocare online, visto che i servizi di **Dreamcast** in Italia erano gestiti da **Albacom** (!!!), però mi accontentavo delle quest offline e delle guide spulciate sul web e su riviste come **Dreamcast Arena** (del quale custodisco gelosamente gli ultimi due numeri). Bastava questo a un allora ragazzo tredicenne per sognare epiche storie come quelle che succedevano su PC con titoli come *Ultima Online* o *Dark Age of Camelot*. Se adesso su **PlayStation 4** abbiamo la possibilità di giocare a MMORPG come *Final Fantasy XIV: Stormblood*, si deve tutto a **Phantasy Star Online**.

Mettendo da parte le innovazioni sull'hardware, come il controller per la pesca che poteva essere usato per giocare a *Soul Calibur* grazie ai sensori di movimento inclusi, rendendolo di fatto un **Wiimote** ante litteram o il **Dreameye**, una webcam che avrebbe anticipato di molti anni la **Eyetoy** di **Sony**, di **Dreamcast** si può lodare soprattutto la filosofia libera di **Sega** data alle case di sviluppo, interne e non, che decidevano di supportarne la causa.

Se dal freddo lato del marketing, il mancato supporto dato da sviluppatori influenti è stato una delle cause della sua fine prematura, dal lato che più ci interessa, quello del giocatore, ne è stata la sua fortuna. Senza la presenza di **Electronic Arts** non avremmo avuto gli sportivi di **Visual Concepts** da cui sarebbero nate le serie sportive di **2K** e **NBA**. Niente JRPG di **Squaresoft**? Nessun problema: largo agli eccezionali *Skies of Arcadia*, *Grandia II* e l'innovazione dei **quick time event** arrivata con i due *Shenmue* di **Yu Suzuki**. Strada libera a prodotti visionari come *Jet Set Radio*, *Rez* e soprattutto a perle arcade convertite alla perfezione come *Ikaruga*, *Sega Rally 2*, *Virtua Striker 2*, e *Street Fighter III: 3rd Strike* su tutti. Soprattutto quest'ultimo è considerato uno dei titoli più "longevi" della console, grazie allo status di culto di cui gode nel circuito professionistico dei picchiaduro.

Stare qui a scrivere di quanto avrebbe potuto dare **Dreamcast** al mondo videoludico, dopo vent'anni dalla sua uscita in Giappone, e diciannove dall'arrivo nel vecchio continente, fa quasi male. Forse il più spettacolare autogol della storia videoludica. Una console nata sotto una cattiva stella che,

nonostante tutto, continua a raccogliere consensi anche postuma. Sia grazie a una libreria dalla qualità veramente alta e con tante killer application, che grazie al continuo lavoro di piccoli sviluppatori e *homebrew* che continuano a far uscire titoli ancora oggi.

Mi piace paragonare **Dreamcast** a **Jeff Buckley**, uno dei talenti più cristallini della musica degli ultimi 30 anni, che abbiamo perso troppo presto e solamente dopo un incredibile e, purtroppo unico, disco come **Grace**. La macchina dei sogni di **Sega** resta l'ultimo epitaffio dell'azienda di Tokyo sul lato hardware, e nonostante si sia convertita con successo come software house e publisher di titoli come **Yakuza**, **Bayonetta** e **Football Manager**, il vuoto lasciato da Dreamcast resta ancora incolmabile nel mio animo di videogiocatore. Dal 2001 a oggi non sono più riuscito a trovare interesse nel mercato console: troppo uniforme e poco propenso ad alternative videoludiche di spessore, se non contiamo le gemme indie. È sotto questo punto di vista che sento la mancanza di una console come quella di **Sega**, capace di tenermi incollato per ore davanti al televisore.

Bono Vox degli **U2** disse di **Buckley** che era una goccia pura in un oceano di rumore. Credo che non ci sia definizione migliore che possa accomunare il cantautore americano e **Sega Dreamcast**.

[Ikaruga: la potenza proveniente da due energie](#)

Boom! Kaboom! Spepepepeum! Quanto è bello provocare il caos a bordo di una navicella spaziale che volazza 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 raziare 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

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**.

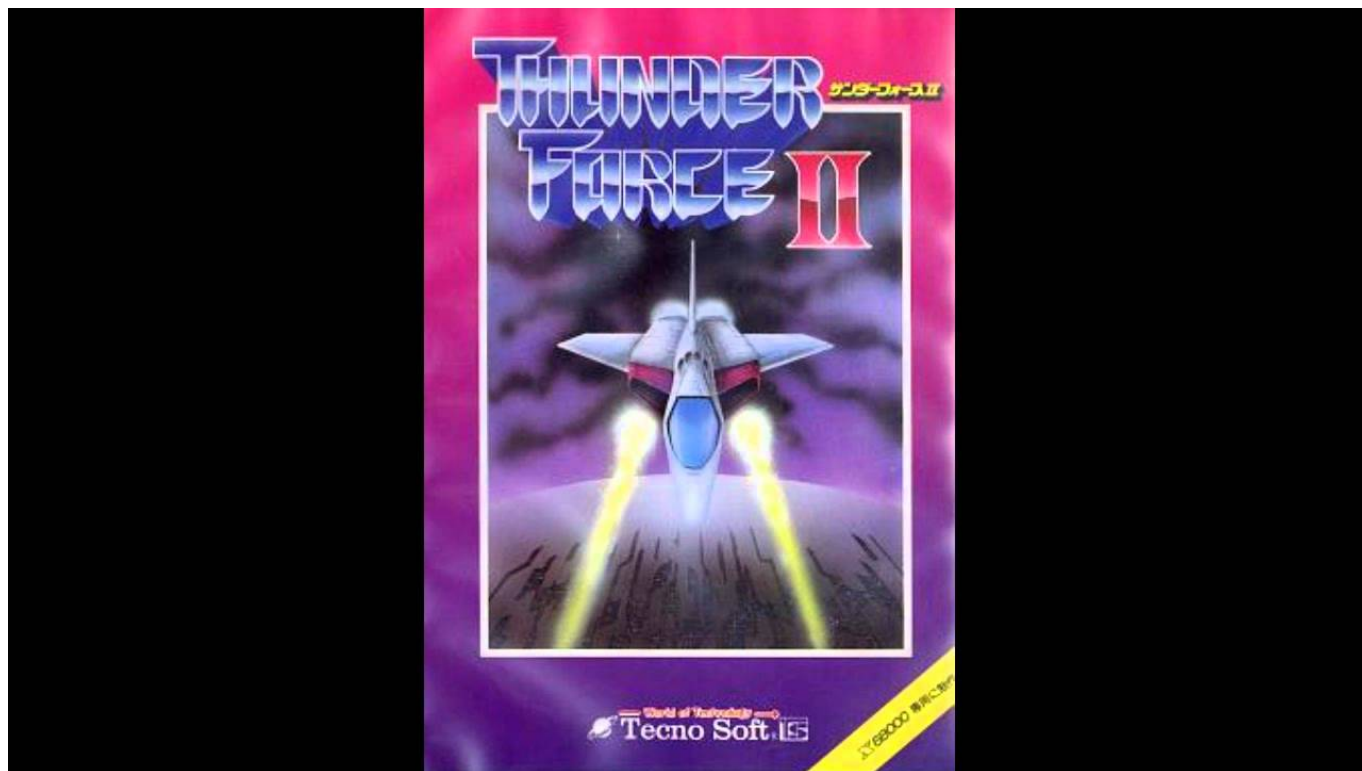


Le umili origini e il Mega Drive

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 superficie 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 oltreoceano 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 risSelectedarli, 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 ingegnoso 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 AGES

SONIC
THE HEDGEHOG



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