

SEGA AGES: Thunder Force IV

Anche su **Nintendo Switch**, come in molte altre console prima di questa, arriva la collana di giochi **Sega Ages**, una serie di release di titoli per le vecchie console **Sega** migliorati per la nuova generazione e con nuove aggiunte. Per iniziare hanno deciso di rilasciare due dei più grandi titoli per **Mega Drive**, ovvero **Sonic the Hedgehog** e **Thunder Force IV**, gioco della **Technosoft** uscito nel 1992 che andremo a recensire. La saga è in stallo dal 2008, anno dell'uscita di **Thunder Force VI**, ma grazie all'acquisto delle proprietà intellettuali **Technosoft** avvenuta nel 2016, **Sega** ha adesso modo di poter continuare la loro fantastica saga di shooter e rilasciarne i titoli chiave; dopo l'uscita di **Thunder Force III** su **Nintendo 3DS** circoscritta al solo Giappone, questa nuova uscita avvenuta lo scorso **20 Settembre** su **Switch** porta la saga ai più giovani giocatori di tutto il mondo, e quale miglior modo di presentarsi se non con [il capitolo più forte e completo della serie?](#) **Thunder Force IV**, ora come allora, offre un'azione e una colonna sonora in grado di accelerare il vostro battito cardiaco e un gameplay fra i migliori del genere; vediamo cosa rende speciale questo titolo in questa nuova release per l'ultima console **Nintendo** che ultimamente sta rilanciando un vero e proprio revival degli **shoot 'em up**.



Una lotta all'ultimo sangue

La **federazione spaziale**, dopo gli eventi di **Thunder Force III**, è riuscita a fermare l'**impero Orn** ma con forti perdite fra le sue file. Proprio in questo momento, quando sono più deboli, un nuovo nemico si staglia all'orizzonte: i **Vios**, formati da terrestri e orniani, sferrano un attacco a sorpresa alla federazione registrando ulteriori perdite. Scoperta la loro base sul pianeta **Aceria**, la Federazione manda in avanscoperta il **Rynex** per sbarazzarsi della nuova minaccia, nonostante la navicella sia momentaneamente incompleta. Di questi risvolti, i giocatori potranno venire a

conoscenza solamente connettendosi a internet e leggendo la trama da un vecchio manuale della versione **Sega Mega Drive** oppure dalle wikia degli appassionati che da anni archiviano le trame di questi shooter; **Thunder Force IV** proviene da un'epoca in cui la backstory, qualora non fosse stato possibile inserire ogni risvolto di trama all'interno del media ludico, veniva proposta nel manuale cartaceo e, sfortunatamente, il nuovo manuale online per la versione di **Nintendo Switch** non include la storia. Una volta letto quel che riguarda la cornice narrativa, ciò che avviene su schermo nelle sezioni "meno dinamiche" potrà avere un senso anche se non sarà necessario capire tutto quanto, visto che lo **Shmup** è un genere prettamente arcade; sarebbe stato carino poter includere questa backstory nel manuale digitale ma è vero anche che in giochi del genere la narrazione è veramente superficiale.

Ciò che conta in **Thunder Force IV** è il suo spettacolare gameplay: intricati livelli a velocità più o meno alta, boss battle all'ultimo sangue e ottimizzazione delle proprie risorse, ovvero i **cinque power up collezionabili**, i **satelliti (Claw)** e le **capsule scudo** da raccogliere in volo nonché la **velocità** modificabile in ogni momento. A tal proposito, è raro non poter trovare i **power-up** quando più ci servono e perciò, anche nelle sezioni più difficili, avremo sempre modo di cavarcela; il **Rynex**, se non altro, è ricordato dai fan come una delle navicelle più potenti della saga, specialmente per il fatto che dopo il quinto livello verremo dotati della **Thunder Sword**, arma speciale che permette un colpo caricato (solo se saremo dotati dei satelliti), perciò, anche con i **power up** di base (ovvero il **twin shot**, che spara due file frontali di proiettili ed è potenziabile nella più potente **blade**, e il **back shot** che ne spara una davanti e una dietro, potenziabile anch'esso in **rail gun**) saremo sempre ben equipaggiati per ogni situazione. Ricordiamo che, come da regola della saga, all'esplosione della navicella perderemo il **power-up** corrente, perciò, proprio quando si usa l'arma più utile per gestire una determinata situazione, quello è anche il momento in cui non ci si può distrarre, neanche per grattarsi il naso. Questo capitolo presenta i livelli più avvincenti della serie, che diventano anche quelli più difficili e avvincenti; premendo "X" e "Y" all'avvio del gioco (ovvero durante l'apparizione del logo **Sega** e **Technosoft**) sarà possibile accedere al menù delle opzioni, e lì si potrà cambiare il livello di difficoltà (da "normale" a "facile", ma anche da "difficile" o a "maniac"). Selezionare una difficoltà più esigua non comporterà alcuna penalità alla fine del gioco, perciò i meno esperti del genere **shoot 'em up** potranno diventare sempre più bravi per poi poter provare le restanti difficoltà; a supporto del giocatore, inoltre, tornano anche i vecchi cheat per le 99 vite e per ottenere tutti i **power-up** durante l'azione (che dovrete inserire premendo pausa ma orientandovi ricordando il layout dei tasti del joypad del **Mega Drive**). Tuttavia, se volete un'esperienza autentica ma la normale difficoltà vi sembra un po' estrema, e non volete neppure utilizzare i cheat, in questa release sarà possibile giocare alla versione parallela **Thunder Force IV Kids**. Il gioco rimarrà lo stesso sul piano del level design, e interverranno alcuni cambiamenti che renderanno il gameplay meno snervante:

- i nemici cadranno con meno colpi rispetto alla versione normale.
- I power-up non verranno persi alla perdita di una vita.
- Tornando in campo dopo un'esplosione saremo muniti di satelliti, godendo dunque del massimo del raggio d'azione delle armi, e una capsula di protezione all'ultimo stadio (quindi basterà un colpo per perderla).

Se ancora tutto questo non vi basta, oppure conducete una vita che non vi permette di stare troppo tempo davanti ai videogiochi, questa release **Sega Ages** vi offrirà i **save/load state** tipici degli [emulatori](#), in modo da salvare i progressi correnti e riprendere la partita quando il tempo ve lo permetterà.

Esattamente come nella versione di **Thunder Force IV** per **Sega Saturn**, inclusa nella collection **Thunder Force Gold Pack 2**, sarà possibile rigiocare l'intero gioco con la **Styx**, navicella del precedente capitolo, e con essa avremo a disposizione esattamente lo stesso arsenale di **power-up** di **Thunder Force III**; per sbloccare questa modalità basterà completare il gioco in qualsiasi

difficoltà, a differenza della precedente versione in cui era necessario completare l'intero gioco **con un solo credito**. La navicella non verrà dotata della **Thunder Sword** al quinto livello ma i suoi **power-up**, specialmente se potenziati, saranno abbastanza potenti da abbattere con facilità molti dei nemici; tuttavia, giocando in questa modalità, ci si renderà conto di come i livelli, in realtà, siano stati disegnati per i **power-up** del **Rynex**, soprattutto per quelle sezioni in cui non avremo dei veri sostituti per le armi **Free Way** e **Snake** (che sono power-up più utili quando si passa per dei cunicoli stretti o ci serve adottare una tattica difensiva che garantisca un attacco mentre si va in ritirata) e perciò sarà più difficile rendere efficaci le armi esclusive dello **Styx**, ovvero la **Wave** e la **Fire**, in certe sezioni. Tuttavia, entrambe le navi possono essere utilizzate anche nella versione **Kids** perciò questa modalità può rappresentare un ottimo compromesso per la mancata affinità dei power-up dello **Styx** coi livelli di **Thunder Force IV**.



Arte classica

Ai tempi, **Thunder Force IV** fu affidato al team che portò **Devil's Crush** su **Mega Drive** (un gioco pinball sviluppato originariamente su PC Engine) e pertanto il comparto artistico dal terzo capitolo è semplicemente sensazionale; la grafica in sé è una delle più belle mai proposte su **Mega Drive** e offre sprite dettagliati, proiettili sempre ben visibili e distinguibili, fondali ricchissimi, colorati ma soprattutto profondissimi grazie a un ingegnoso uso dei layer di scorrimento del **Mega Drive** da parte dei programmatori originali. Sfortunatamente, per via della qualità della grafica, velocità dell'azione e di alcune sezioni in cui più nemici appaiono contemporaneamente, il gioco soffre di rallentamenti che possono essere tuttavia sfruttati dal giocatore per affrontare con più calma le sezioni più difficili. La release **Sega Ages**, però, ci offre un'opzione per ridurre questi rallentamenti: in questo modo non elimineremo definitivamente il problema ma almeno si presenterà con meno frequenza.

Le opzioni offerte con questa nuova release permettono di visualizzare infatti il gioco nel modo che più ci piace: possiamo scegliere il **ratio** dello schermo da una gamma che vede un **4:3 centrato**, un

4:3 che si lega ai bordi superiori e inferiori della tv/monitor del Nintendo Switch (secondo noi la migliore) e un **16:9 che copre tutto lo schermo; effetti di visualizzazione** che permettono di vedere l'immagine in **pixel perfect** (ovvero visualizzando ogni singolo pixel dell'immagine), con uno **smoothing** che rende la grafica più omogenea e smussata oppure con gli **scalini del tubo catodico** (applicabili sia con lo **smoothing** che col **pixel perfect**). Bisogna dire che l'HDMI riesce a rendere migliore la grafica del **Mega Drive**, anche se questa non era la risoluzione pensata per i suoi giochi, e le diverse opzioni di visualizzazioni riescono ad accontentare ogni tipo di retrogamer o giocatore moderno. Inoltre, è possibile cambiare la title screen del gioco da **Thunder Force IV** a **Lightening Force: Quest for the Darkstar**, buffissimo titolo contenente un errore ortografico (inspiegabilmente) scelto per vendere il gioco in **Nord America**; il gioco non subirà alcuna variazione ma è giusto una chicca per gli appassionati.

Infine, è impossibile parlare di **Thunder Force IV** senza menzionare l'incredibile colonna sonora. Curata da ben tre compositori, ovvero **Toshiharu Yamanishi, Takeshi Yoshida** e **Naosuke Arai**, il titolo offre oltre un'ora e mezza di musica che spazia dal **rock/metal** al **jazz/fusion** ma anche, a tratti, alla **musica elettronica**; gli autori di questa colonna sonora hanno saputo trarre il massimo sia dal chip **YM2612**, che forniva alla macchina la **sintesi FM** di cui il **Mega Drive** era tipico, e dal chip **PSG** primariamente utilizzato per rendere la console retrocompatibile col **Sega Master System**. Anche se [la sintesi FM non reggeva il confronto con l'avanzatissimo chip S-SMP del Super Nintendo](#), i compositori riuscirono a creare diversi suoni di chitarra elettrica distorta in grado di fornire al **Mega Drive** delle sonorità che potessero accostarsi tranquillamente all'**heavy metal** e al **rock**, rendendo la colonna sonora di **Thunder Force IV** non solo al passo contro la console **Nintendo** ma persino al pari delle migliori band metal a livello compositivo; la musica si fonderà perfettamente con le visuali futuristiche e le spettacolari battaglie aeree e perciò la qualità delle composizioni è semplicemente di qualità altissima. Inoltre, dopo aver completato il gioco per la prima volta, come nell'originale, sbloccherete i dieci pezzi **Omake**, ovvero dei pezzi scartati che potrete ascoltare solamente dal menù delle opzioni. Grazie alla sua colonna sonora il gameplay viene intensificato al massimo ed è ciò che rende **Thunder Force IV** un gioco unico nel suo genere.



(Ruin? Una sola? Ma soprattutto: Daser?!)

Un titolo storico

Questo titolo è semplicemente un pezzo di storia che oggi possiamo goderci con soli **6,99€** sul **Nintendo E-Shop**, un decimo degli osceni prezzi delle cartucce originali per **Mega Drive** vendute su **eBay**. Le migliorie per rendere appetibile **Thunder Force IV** sono ottime e il gioco ci arriva esattamente come è stato concepito in origine insieme alle ulteriori migliorie e alle aggiunte della versione per **Sega Saturn**, come la modalità con lo **Styx** e la **riduzione dei rallentamenti**; non avrà uno storytelling d'avanguardia, fattore che può allontanare coloro che a un videogioco debbano necessariamente una storyline solida, ma questo unico gioco della **Technosoft** è un vero e proprio esempio di come uno shooter va concepito ed è pertanto una pietra miliare della libreria del **Sega Mega Drive**. Assolutamente da provare, specialmente se siete appassionati degli **Shmup** e della favolosa console 16 bit di **Sega**.