

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 saghe 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**.

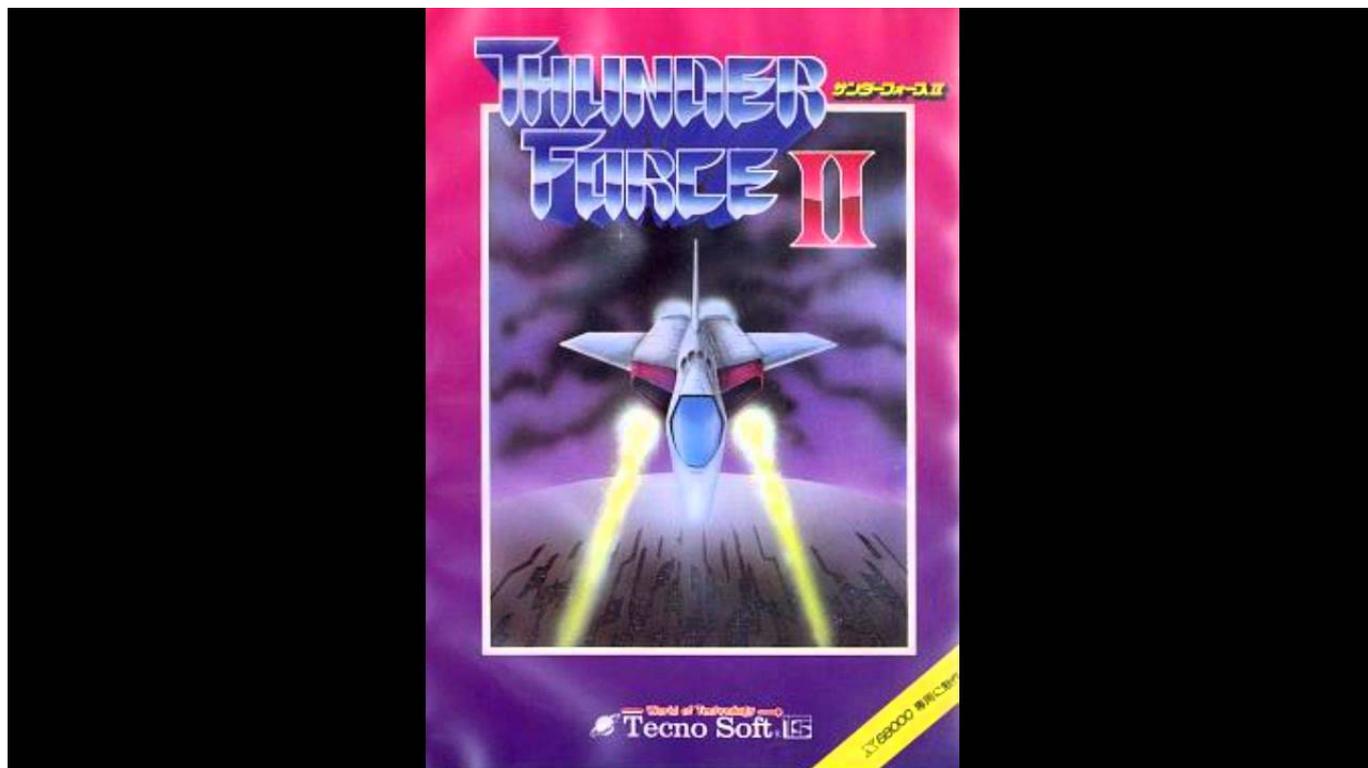


Le umili origini e il Mega Drive

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.

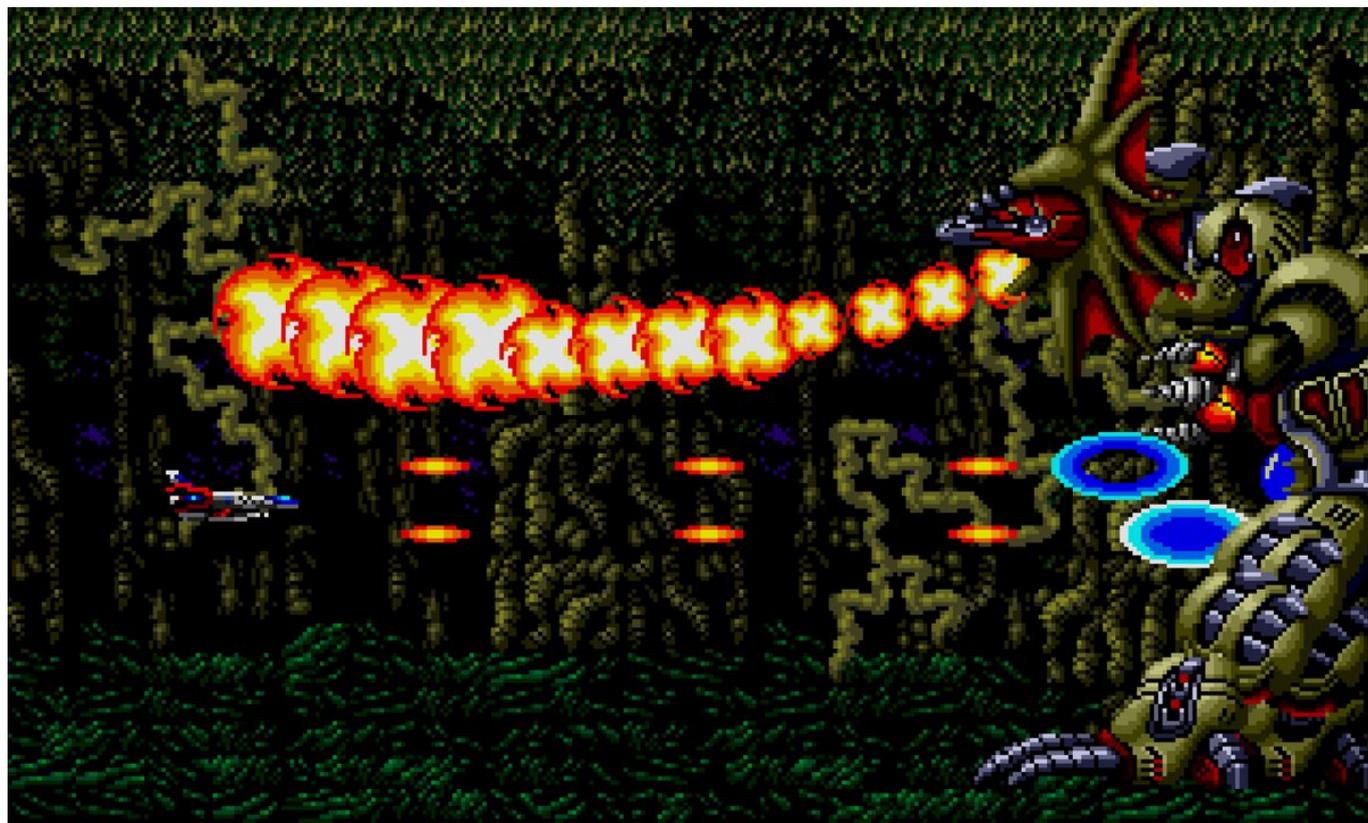


Thunder Force III e l'arrivo nelle arcade

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**,

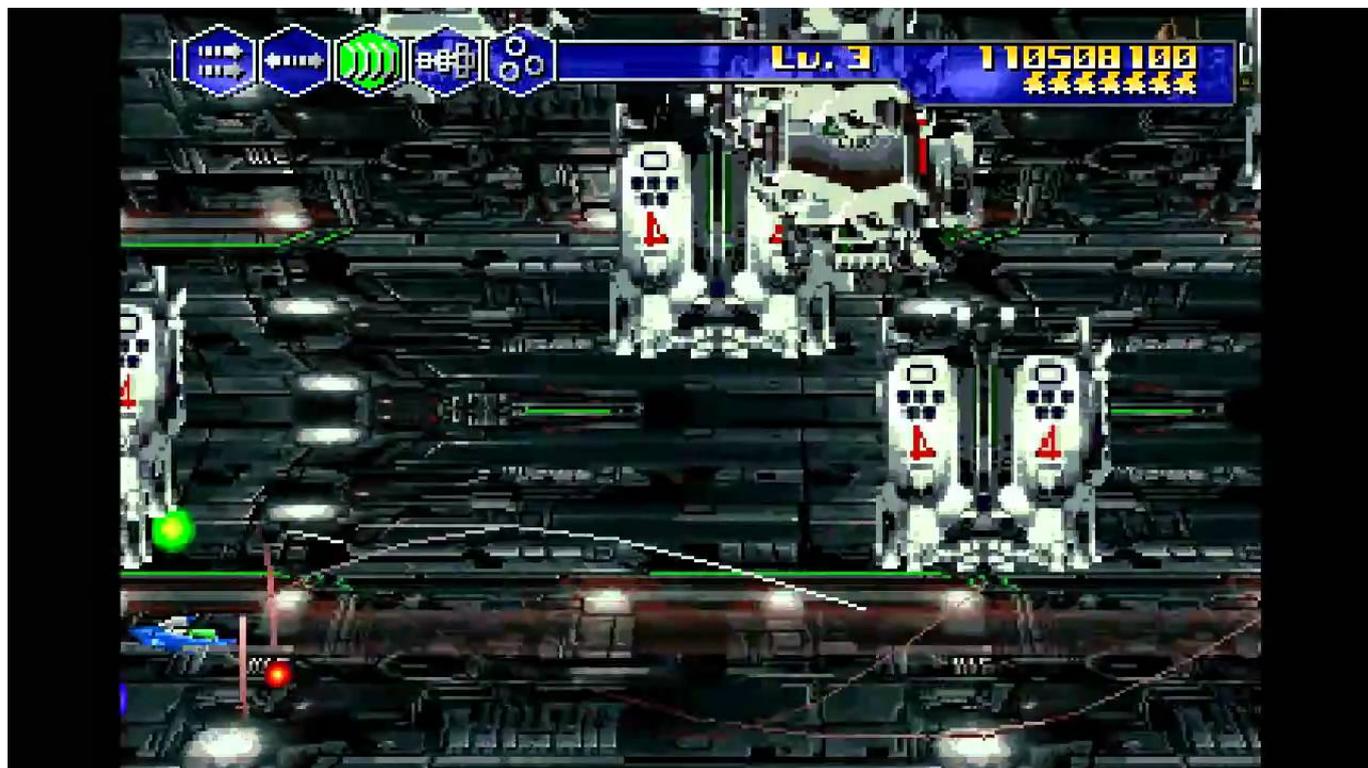
scritto per altro con un errore ortografico (la grafia corretta è "lightning"), e perciò, nonostante le ottime recensioni e riscontri nei negozi, pochi fan sapevano che questo titolo era in realtà il sequel di *Thunder Force III*.



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.



Il vademecum del buon collezionista

Immettersi nel mondo del **retrogaming** è più o meno semplice, e divertente e impiegherà piccola parte del vostro denaro ma si deve cominciare per prima cosa col valutare lo spazio che potrete dedicare in casa per le diverse console e il tipo di televisore che volete utilizzare. Quando si collezionano degli oggetti qualunque è sempre bello mostrarli a tutti e dunque un bel **mobile a scomparti**, come il *Kallax* o l'*Expedit* di *Ikea*, è quello che vi serve. In questo modo eviterete (o per lo meno nasconderete) il disordine coi cavi che andranno a finire tutti nella stessa tv. Degli **splitter RCA** vi saranno utilissimi in quanto i televisori, sia nuovi che vecchi, non hanno molti ingressi RCA o Scart e dunque, a meno che non vogliate attaccare e staccare le prese per i segnali video di ogni console ogni volta che cambierete sistema, un oggetto del genere vi semplificherà la vita. Parlando di cavi è importante **evitare di tenere diverse console alla stessa presa di corrente**; quando non si usano, è consigliabile tenere le console staccate o sistemare più ciabatte e tenere accesa solo quella contenente la presa della console che vogliamo andare ad utilizzare. Adesso - e da qui si capisce se siamo dei "collezionisti puristi" o meno - bisogna scegliere il tipo di televisore che vogliamo utilizzare per giocare con le nostre console retrò. Comprare un televisore dedicato può essere ovviamente una scelta saggia ma, per non spendere altri soldi, valutate bene quelli che avete già o valutate se riuscite a recuperare qualche vecchio televisore dal vostro garage. La scelta su dove attaccare questi sistemi cade chiaramente su due opzioni: i **televisori a tubo catodico** o i più nuovi **schermi piatti ad alta definizione**. Con i **televisori a tubo catodico** è possibile ricostruire l'esperienza retrò in tutto e per tutto, in quanto i vecchi giochi venivano sviluppati tenendo conto di questi, i quali purtroppo sono ingombranti e il segnale, in Italia, viene trasmesso a **50HZ**; ciò significa che potrete collegare alla televisione solamente console **PAL** a meno che non compriate dei **cavi Scart appositi** per le console **NTSC**, se deciderete di prenderle. I **televisori a schermo piatto** eliminano del tutto questo problema ma l'immagine viene schiacciata nel formato 16:9 e l'altissima definizione del televisore ingrandirà ogni singolo pixel. A questo punto

vi converrà comprare un **upscaler** come il **Framemeister**, che vi permetterà anche di visualizzare l'immagine con diverse opzioni, o comprare delle nuove retroconsole apposite come il **Retron 5**, che riesce a leggere le cartucce di ben 5 sistemi, la **AVS di retro USB** o il **Retro Duo** (che pur non avendo l'uscita HDMI si comporta molto bene con questo tipo di televisori). Queste console vi permetteranno di giocare con le cartucce originali dei vecchi sistemi ma, se siete interessati a giocare con pochi titoli, le alternative **plug 'n play**, che trasmettono in HDMI e non, possono rivelarsi un'ottima soluzione; potrete scegliere fra i più recenti **Nes Classic Mini**, **Snes Classic Mini**, **Atari Flashback 8 gold**, **Coleco Flashback**, **Sega Genesis Flashback** e molte altre. La strada di quelli che scelgono le **plug 'n play** finisce qua ma, se siete fra quelli che vogliono collezionare gli hardware originali, allora potrete addentrarvi in questa nuova avventura alla scoperta di tesori, rarità, colpi di fortuna e follie!



Alla ricerca del gaming perduto

Innanzitutto, prima di spendere ingenti quantità di denaro per oggetti come **3DO** e simili, verificate se avete ancora qualche vecchia console messa da parte oppure chiedete ai vostri amici se hanno (e se vogliono darvi) qualche vecchia console che hanno messo da qualche parte in cantina. Fare sbarazzi nei magazzini è divertente e avventuroso e trovare i pezzi promessi dopo ore e ore a cercare fra degli scatoloni pieni di vecchi telefoni e decorazioni di natale fuori moda vi farà sentire come **Indiana Jones** all'inizio de **I Predatori dell'Arca Perduta**. Non tutti i vostri amici saranno disposti a darvi i loro pezzi ma potrete comunque acquistare i vecchie console e giochi in diversi modi. Girare per i piccoli o grandi **mercatini dell'usato** cittadini è un bel passatempo che vi permetterà di trovare i pezzi più comuni e, con tanta fortuna, persino le cose più rare; sono vendute solitamente da persone che semplicemente se ne vogliono liberare e quindi non vi chiederanno

molto. Quando trovate un pezzo raro ricordate di **contenervi**; tenete sempre un atteggiamento freddo e distaccato e non spiegate la storia di un pezzo raro a un venditore, altrimenti questo potrebbe aumentare il prezzo di ciò che vi stanno vendendo. Tuttavia spiegare la storia di qualche pezzo alcune volte può aiutarvi ad abbassarlo. Vi faccio un esempio: esistono due tipi di **Master System**, il primo ha l'uscita A/V, lo slot per i giochi su card proprietarie, più resistente e, ai fini del collezionismo, più bello; il secondo è più piccolo, con il gioco **Alex Kidd in Miracle World** montato al suo interno, ma senza l'uscita A/V e, tutto sommato, più economico in termini di qualità. Se qualcuno sta tentando di vendervi un **Master System II** a un prezzo che non vi piace fategli presente questi fatti, ditegli che ha meno *feature* rispetto al primo modello; se glielo mettete a paragone è possibile che vi abbasserà un po' il prezzo. Ad ogni modo, se trovate quello che cercate, assicuratevi che funzioni, se si tratta di console verificate che vi diano cavi, joystick e possibilmente qualche gioco e, se qualcosa ancora non vi convince, come l'aspetto e le condizioni generali, allora negoziate; ricordate sempre di spendere la cifra che avete in mente per qualcosa, e che siete riusciti a formarvi dopo accurate ricerche. Tanti venditori, anche online, sono in grado di far passare l'oggetto più comune per una rarità perciò fate sempre delle apposite indagini sulla **tiratura**, sull'**anno di pubblicazione**, capite anche se è un pezzo che in passato ha venduto bene oppure no e date sempre uno sguardo su **Ebay** per capire più o meno qual è il prezzo medio. Se i mercatini e i piccoli negozi che vendono alcuni pezzi retrò non vi bastano più e cercate dei pezzi più specifici per la vostra collezione allora converrà spostare la vostra ricerca su internet. Su siti come **Subito.it** è possibile trovare venditori che cedono pezzi più o meno agli stessi prezzi di un mercatino e dunque, anche lì, è possibile incappare in qualche insaputa rarità, ma **Ebay** è un sito più appropriato, dove si trova spesso gente più dedita al **retrogaming** e che conosce bene gli oggetti che sta trattando. Qui è possibile trovare molti più oggetti, rari e non, ma bisogna sapersi difendere dalle fregature, sia per gli oggetti che vi stanno vendendo sia perché non vedrete mai in faccia il venditore con la quale state trattando. Assicuratevi che il venditore abbia **buoni feedback**, instaurate con lui una **buona comunicazione** utilizzando esclusivamente la **messaggistica di Ebay** (perché potrà essere controllata dai responsabili del sito in caso di controversie), chiedete sempre al venditore **foto** dei pezzi funzionanti, di offrire l'**imballaggio** più sicuro e di farvi avere il **codice della spedizione** il prima possibile. Il più delle volte si tratta sempre di venditori affidabili ma, si sa, su internet la sicurezza non è mai troppa. Non dimenticate inoltre di fare tutto questo specialmente se siete voi a vendere, solamente mettete **prezzi onesti**, comportatevi sempre come se l'acquirente foste voi e se mettete la possibilità di **spedizione in tutto il mondo** sappiate in anticipo i prezzi delle spedizioni di questi ultimi e siate sicuri delle vostre capacità in inglese.



Quanto spendere

Ciò che fa un prezzo nel mercato del **retrogaming** non è solamente il risultato delle ricerche su quel determinato pezzo ma anche le sue condizioni e insieme a cosa è venduto. I pezzi senza scatola né manuale, detti "**loose**", costano sempre poco ma è vi consigliamo di non superare mai la soglia dei **70/80€ (30/40€ per i giochi)**; i pezzi **boxati** costano decisamente di più ma, per un prezzo maggiore, riuscirete a ottenere manuali e scatola, il tutto quasi sempre in condizioni ottime. Tuttavia è possibile recuperare le scatole e manuali in un secondo momento in quanto non è cosa rara che si trovino su Ebay annunci di questo tipo. Dipende sempre da voi: preferite solamente avere il gioco e godervi solamente l'esperienza videoludica o vi piace avere il pacco completo? I **pezzi rari** sono dei veri e propri investimenti dunque valutate sempre al meglio prima di prendere tali decisioni. I **giochi rari** valgono tanto, ma sono veramente dei bei giochi? Alcune volte collezionisti di tutto il mondo hanno speso tonnellate di soldi per titoli per **Nes** come **Flintstones: Surprise at Dinosaur Peak**, **Rodland** o **Ducktales 2** che sono, sì, dei bei giochi ma valgono il prezzo che hanno su Ebay? Figuriamoci poi quei collezionisti che spendono ancora più soldi per titoli come **Cheetamen 2** per **Nes**, **Super Bowling** per **Nintendo 64** che sono dei giochi sostanzialmente brutti! È anche vero che ci sono tanti titoli per cui si sarebbe veramente disposti a pagare quelle cifre assurde come per **Earthbound** e **Chrono Trigger** per **Snes**, **Conker's Bad Fur Day** per **Nintendo 64**, **Radiant Silvergun** e **Panzer Dragoon Saga** per **Sega Saturn** e **Ikaruga** per **Dreamcast**. Ricordatevi solamente che il prezzo che un pezzo raggiunge su internet non equivale alla bellezza del gioco e che ci sono tanti bei **giochi rari** quanti brutti o per cui non ne vale la pena. Se non siete interessati al valore del gioco ma alla sua fruizione è comunque sempre possibile giocare allo stesso gioco in

altri modi: magari è presente in altre console, accorpate in collezioni varie o persino in media più recenti. Per i **videogiochi rari** si hanno comunque delle alternative che permetteranno ai giocatori più squattrinati di provare questi giochi senza doverci spendere un capitale; stesso discorso non si può fare invece con le **console rare**: queste difficilmente scendono di prezzo e il loro acquisto va sempre fatto in base alla libreria di giochi presente. Se ci sono almeno una ventina di titoli che vi interessano fate pure, altrimenti non ne vale assolutamente la pena. Inoltre, alcune console si rompono facilmente e senza un appropriato **imballaggio** finiranno col rompersi durante il tragitto e difficilmente potranno essere riparate. Fare l'acquisto di una console rara dipende molto dai vostri gusti videoludici ma, se siete fan di certi giochi, allora console come il **Sega Dreamcast**, il **3DO** ed il **Neo Geo AES** sono hardware che fanno decisamente per voi. Ci sono console rare come il **Sega Dreamcast** e il **Sega Saturn** che lo sono perché l'utenza che un tempo le comprò, piccola rispetto le loro concorrenti, non le ha messe più in circolo e quindi è più difficile trovarle; tuttavia i giochi hanno prezzi più umani perché le tirature venivano fatte per l'utenza che era comunque buona e dunque c'è una buona diffusione. Stesso discorso invece non può essere fatta per altre console come l'**Atari Jaguar** o il **Neo Geo AES** che sono console la cui utenza era molto bassa, dunque i giochi sono molto più difficili da trovare ed ovviamente più costosi. Vale dunque la pena comprare certe console? Alcune, anche se rare, costano comunque meno delle console moderne ma di più di altre retro; quindi spesso sì. Prima che i prezzi si gonfino, vi consigliamo di mettere le mani su tutto ciò che c'è di **Sega**; le loro 4 console, ovvero **Master System**, **Mega Drive**, **Saturn** e **Dreamcast**, sono console superbe, hanno un prezzo accessibile e se c'è qualcosa da imparare dal passato lo si può imparare dai loro giochi stupendi come **Alex Kidd in Miracle World**, **Fantasy Zone**, **Operation Wolf**, **Alien Syndrome**, **Rastan**, **Phantasy Star**, i titoli di **Sonic**, **Golden Axe**, **Outrun**, **Toejam and Earl**, le serie di **Streets of Rage**, **Thunder Force**, **Panzer Dragoon**, **Nights... into dreams**, i picchiaduro **Capcom** che su **Saturn** e **Dreamcast** godettero dei migliori porting dalle **arcade**, **Jet Set Radio**, **Soul Calibur**, **Resident Evil: Code Veronica**, **Shenmue**, e la lista potrebbe non finire mai. Se volete invece andare alla scoperta dell'origine dei videogiochi e collezionare i titoli che hanno fatto da base al gaming fino a oggi, allora non vi resta che prendere un **Atari 2600**, il cui prezzo è relativamente basso, e andare alla volta di titoli come **Combat**, **Missile Command**, **Asteroids**, i titoli di **Swordquest**, **Yars' Revenge**, **Pitfall**, **Breakout** e molti altri. Se vi piacciono anche i titoli particolari è consigliabile un **3DO** che ad oggi costa giusto una frazione di quello che costava ai tempi; qui è possibile trovare ottimi porting dal **PC** come **Myst**, **Another World**, **Flashback: the quest for identity** e **Alone in the Dark**, i primi lavori della **Crystal Dynamics** come **Crash'n Burn** e **Total Eclipse**, **Way of the Warrior** della **Naughty Dog**, l'ottimo porting di **Road Rash** e il primo **Need For Speed**. Queste console, e sicuramente molte altre, meritano di essere riscoperte ma pensateci due volte prima di comprare pezzi come il **Nintendo Virtual Boy**, la **Game.Com** di **Tiger**, l'**Atari Jaguar** o il **Sega 32X**; se siete interessati ad alcuni giochi su queste console e avete tanti soldi da spendere allora fate pure!



Cura e manutenzione

Divertitevi tantissimo a creare la vostra macchina del tempo personalizzata ma non dimenticate mai che avete a che fare con hardware e software datati e questi necessitano **cure e pulizie** particolari. Le vostre console vintage sono come dei bambini: sono delicati, bisogna tenerli d'occhio e tal volta fanno anche i capricci., dunque dobbiamo fare il meglio per far sì che non gli succeda nulla. Non muovetele troppo, fate in modo che non prendano **urti** di nessun tipo, non tenetele accese per troppo tempo o, come già ribadito, tutte attaccate alla stessa presa di corrente, **pulite** di tanto in tanto i **pin** di cartucce e slot con **cotton-fioc** imbevuti di giusto una punta di **soluzione pulente per vetri** o a base di **alcol** e, quando non le usate, mettete sopra un panno per tenerle lontane dalla polvere. Bisogna riservare tanta cura anche i **controller** che, come spesso capita, è possibile che perdano la sensibilità dei tasti Start e Select che solitamente, per alcuni controller, venivano realizzati in gomma; ci toccherà allora smontare i controller e pulire i contatti sulla scheda madre del controller con un **cotton-fioc** e **soluzione pulente**, esattamente come se fossero dei **pin** per delle cartucce. Se qualcosa sembra non funzionare più ricordate che è possibile trovare su internet **pezzi di ricambio** per console e controller e **videoguide** su come sostituirli. Il **retrogaming** è una passione che chiede tanto denaro e cura, ma è un hobby che vi darà la possibilità di costruire una vera e propria sala giochi del passato in casa vostra, vi farà riscoprire titoli validissimi del passato e soprattutto regalerà a voi e ai vostri amici delle serate indimenticabili fra multiplayer infuocati, luci al neon e console ingiallite!