

[SNK 40th Anniversary Collection](#)

Se qualcuno non lo sapesse, cominciamo col ricordare che **SNK** è stata una delle case videoludiche più influenti e importanti del Giappone in campo hardware e software. La **Shin Nihon Kikaku** (in inglese "**New Japan Project**") fu fondata nel 1973 e cominciarono a produrre videogiochi dal '79 per tutti gli anni '80 ma fu negli anni '90 che diventarono dei protagonisti del gaming di quegli anni. Popolari nell'home market ma soprattutto nelle arcade, la **SNK** rilasciò il **Neo Geo MVS** (che sta per **Multi Video Sistem**) nel 1990, segnando così un punto di svolta nel mercato. Oggi **SNK** è una delle compagnie più attive nell'ambito del retrogaming, avendo rilasciato molti dei suoi titoli chiave sullo store del **Nintendo E-Shop** e lo spettacolare **Neo Geo Mini**, una bellissima mini console che riproduce la forma e le funzionalità di un cabinato **MVS**.

A fine 2018, il 13 Novembre, **SNK** ha rilasciato per **Nintendo Switch** la bellissima **SNK 40th Anniversary Collection**, approdata lo scorso 29 marzo su **PS4**, una raccolta di **titoli pre-MVS** curata da **Digital Eclipse** e **SNK**, che racconta le radici di questa nota compagnia giapponese. Non troveremo nessun **Metal Slug**, **King of Fighters**, **Fatal Fury** o **Samurai Showdown** ma avremo in compenso dei grandi titoli che hanno posto le basi per l'avvenire di **SNK** e i suoi futuri "big red monster", i cabinati **Neo Geo MVS**, che dominarono le arcade negli anni 90. Vediamo cosa c'è all'interno di questa bellissima collection che celebra la vita e l'eredità di una compagnia giapponese che fronteggiò **Nintendo** e **Sega** con risultati veramente eccellenti.

Una notte al museo

Prima di scendere nelle (breve) analisi dei singoli giochi che compongono questa raccolta, vogliamo analizzare la presentazione della collection in sé. All'avvio avremo la possibilità di accedere alla **sezione museo** dove poter conoscere la storia dei titoli **SNK** dal 1978 - pensate - al 1990, anno in cui fu lanciato il più standardizzato sistema **Neo Geo MVS**, includendo dunque anche giochi che non sono presenti in questa raccolta. Ogni presentazione include solitamente **artwork**, **manuali di istruzioni**, **illustrazioni pubblicitarie**, **screenshot** e a volte anche **foto dei cabinati**, il tutto accompagnato da brevi ma dettagliatissime linee di testo che ci raccontano la storia dello sviluppo del gioco in questione, le innovazioni portate e retroscena esclusivi. Sono così utili e belle che le abbiamo consultate più volte nel compilare questa stessa recensione!

La **sezione museo** include inoltre le **colonne sonore** di tutti i giochi presenti in questa collezione, nel caso vorreste ascoltare singolarmente alcuni dei brani dei giochi a cui avete giocato. Nelle opzioni invece potrete guardare i crediti, cambiare la lingua (dei menù, non certo dei giochi), vedere il progresso degli achievement esclusivi di questa collection e scegliere la visualizzazione verticale o orizzontale, come un vero cabinato arcade (ma questa opzione è possibile solo in modalità portatile). Nei giochi, così come accade per le migliori collection che si rispettino, abbiamo la possibilità di **cambiare il ratio dell'immagine**, ovvero il classico **4:3** (spesso allungato) **centrato**, il **4:3 che si lega ai bordi superiori e inferiori dello schermo** e **16:9** (le stesse opzioni presenti nella release **Sega Ages** di **Thunder Force IV**); poi possiamo **cambiare filtro dell'immagine**, ovvero il **pixel perfect** (senza filtro), **con gli scalini della TV** e il **filtro monitor da sala giochi**, ai tempi più avanzati rispetto ai monitor casalinghi. Essendo questa collection principalmente indirizzata ai giocatori di una certa età che hanno giocato in passato a questi titoli, e che con buona probabilità hanno sempre meno tempo per giocare ai videogiochi, è stato inserito un **tasto rewind**, "**L**", che permette di mandare indietro l'emulazione dei giochi giocati e dunque giocare al meglio ogni singola

partita; un compromesso veramente superiore, e più veloce, dei più comuni **save/load state** (a ogni modo presenti e utilizzabili dal menù di pausa). Qualora doveste abbandonare per forza la vostra partita potrete tornare al menù principale con l'opzione "**salva ed esci**"; in questo modo, quando riprenderete la vostra partita, vi ritroverete esattamente nel punto in cui l'avevate lasciata, una scelta semplice, standard, essenziale e perfettamente funzionale. In alcuni dei giochi è possibile **cambiare la regione** e **scegliere le versioni arcade e Nintendo Entertainment System** (ove presente). Quest'ultima opzione è una vera e propria manna dal cielo per quegli utenti che non hanno ancora preso in considerazione l'iscrizione al servizio online di **Nintendo Switch** che permette l'accesso ai titoli **NES** in streaming. Ma adesso diamo un breve sguardo di dettaglio a buona parte dei giochi inclusi in questa raccolta.

Di seguito vi verranno riportati i titoli (anche alternativi), l'anno di produzione, le versioni regionali (selezionabili dal menù col tasto "X") e versione hardware, ovvero **arcade** e/o **NES**.



- **Alpha Mission/ASO - 1985 - US, JP - Arcade, NES.** Uno dei primi **shoot 'em up** moderni della **SNK**, che dunque seguì la rivoluzione lanciata da **Gradius** nel 1985. Il gameplay si rifà principalmente a **Xevious**, con obiettivi in volo e in superficie da eliminare coi missili, ma la sua unica meccanica consistente nel raccogliere pezzi di armatura in volo, e dunque creare diverse combinazioni di offesa e difesa, lo accostava tranquillamente ai giochi RPG di cui i programmatori **SNK** erano ghiotti. È un gioco veramente difficile e tedioso ma grazie alle opzioni inserite in questa collection potremo giocarlo con molta calma, la stessa che mancava tempo addietro quando orde di bambini sudati inserivano le proprie 500 lire per provare a superare anche un solo livello.
- **Athena - 1986 - INT - Arcade, NES.** Platform che ha per protagonista la **dea greca della sapienza, dell'arte e della guerra** (rigorosamente in **bikini rosso** come da tradizione epica), lo si può considerare come un insolito mix di **Alex Kidd in Miracle World**, per il design generale, e **Ghost 'n Goblins** per la sua incredibile difficoltà. Sebbene il gioco non sia esente da difetti, **Athena** fu una delle più grandi hit della **SNK** prima del lancio del **Neo Geo MVS**; il titolo portò elementi propri del **RPG**, genere più propriamente legato alla dimensione

casalinga, in un semplice platform per **arcade** tramite la semplice collezione di armi, scudi e pezzi di armatura che apparivano addosso ad **Athena** una volta raccolti: una vera rivoluzione per l'epoca. La protagonista stessa divenne una delle prime mascotte della **SNK**, tanto che per il titolo **Psycho Soldier** (che vedremo più avanti) venne creata **Athena Asamiya**, una discendente diretta dell'originale **Athena**, che apparirà più in là anche nella serie picchiaduro **King of Fighters**, anche con l'iconico **bikini rosso** nelle schermate di vittoria. Sconsigliato a chi ha poca pazienza e ai puristi dell'epica greco-romana.

- **Crystalis/God Slayer - 1990 - US, JP - NES**. Questo titolo per **NES** si discosta in tutto e per tutto dallo **stile arcade** che caratterizza molti dei giochi **SNK** presenti in questa collection, infatti **Crystalis** è un iconico gioco d'avventura sullo stile di **The Legend of Zelda** che provò a colmare la grande fame venutasi a creare dopo il rilascio di **Zelda II: The adventure of Link**, titolo che lasciò i fan della saga con uno strano amaro in bocca per il suo forte scostamento dal primo capitolo. A differenza dell'iconica saga **Nintendo**, il design generale di **Crystalis** ha una spiccata **sfumatura sci-fi**, più vicina a **Phantasy Star**, e altre componenti **RPG** non presenti in **The Legend of Zelda**, prima fra tutti la crescita livellare. Il gioco ricevette nel 2000 un porting per **Gameboy Color** ma solamente con l'avvento di internet **Crystalis** ottenne lo status di *cult following*. Una vera e propria chicca per **NES** che difficilmente gli iscritti del **servizio online di Nintendo Switch** vedranno in tempi brevi (sempre se mai arriverà) in streaming; una vera e propria gemma nascosta che potrete persino giocare offline! Se c'è un titolo che vale l'acquisto di questa collection, **Crystalis** è esattamente quel gioco.

- **Ikari Warriors/Ikari - 1986 - US, JP - Arcade, NES**. Ispirato a film come **Rambo** e **Commando**, **Ikari Warriors** è un gioco simile a uno shoot 'em up che però ci permette di controllare l'avanzamento dei nostri soldati **Ralph** e **Clark** (**Paul** e **Vince** al di fuori del Giappone), futuri combattenti in **King of Fighters**. Sebbene, come **Athena**, il gioco presentava una miriade di difetti (soprattutto sulla versione per console) il gioco diventò popolarissimo, sia nelle sale giochi che nelle case dei possessori del **NES**, per via dell'avvincente campagna da giocare in due giocatori contemporaneamente. Dopotutto, come non poteva **Ikari Warriors** diventare popolare? Insomma, includeva due virili soldati che uccidevano ondate di nemici in una giungla a petto nudo a colpi di fucile (infatti molti giocatori speculavano che i due personaggi giocabili erano proprio **John Rambo** e **John Matrix** di **Commando**, in poche parole **Sylvester Stallone** e **Arnold Schwarzenegger... Rambo Commando!**), granate ed era possibile anche guidare i carri armati, feature che diventerà essenziale in **Metal Slug**. La versione per console è decisamente la più difficile in quanto non era possibile includere la feature dello **stick rotante** presente in sala giochi (oggi fedelmente riprodotta nella la versione arcade col secondo stick del controller del **Nintendo Switch**, le stesse meccaniche di un **twin stick**) e non era possibile continuare a giocare dopo la perdita delle due vite; tuttavia, alla perdita dell'ultima vita, potrete riprendere a giocare se digiterete, con i tasti "A" e "B" del **NES**, **il nome di una famosa pop band svedese di quattro lettere...** Mamma Mia, che complicazione!

- **Ikari Warriors II: Victory Road - 1986 - US, JP - Arcade, NES**. Terminata la prima avventura, **Paul** e **Vince** tornano a casa in aereo ma una strana turbolenza li porta avanti nel futuro, in uno strano mondo sci-fi popolato da strane creature e alieni. Il gameplay generale rimase lo stesso del primo capitolo ma furono aggiunte giusto nuove armi, come i **bazooka** e le **spade** in grado di uccidere i nemici senza un proiettile, le **aree nascoste** e **sostituiti i carri armati con delle armature**. Questo nuovo titolo incluse inoltre delle chiarissime linee di

dialogo, uniche per entrambe le versioni. Nonostante i temi più seri, in *Ikari Warriors II* furono inseriti elementi di humor per rendere la fruizione del gioco più leggera. Se giocate a questo gioco in due **provate a incrociare le spade** come si vede nell'artwork!

- **Guerrilla Wars/Guevara - 1987 - US, JP - Arcade, NES.** Inizialmente il gioco fu concepito come un ulteriore sequel di *Ikari Warriors* ma durante lo sviluppo il presidente della SNK si interessò ai personaggi di **Ernesto "Che" Guevara** e **Fidel Castro** dopo aver letto il libro "**La Guerra di Guerriglia**" scritto dal rivoluzionario cubano, unico libro che trattava la rivoluzione cubana disponibile in Giappone. Fu così che un giorno, a metà dello sviluppo del sequel, si presentò ai programmatori chiedendo che il titolo venisse trasformato in un gioco sui rivoluzionari cubani. Ebbene sì, nella versione Giapponese (in realtà anche quella americana ma i nomi dei personaggi giocabili non vengono mai menzionati) controllerete il guerrigliero **Che Guevara** e l'ex leader cubano **Fidel Castro**, come secondo giocatore, intenti a rovesciare il durissimo governo di **Fulgencio Batista**... altro che lezioni di storia! Il gameplay riprende *Ikari Warriors* in tutto e per tutto ma aggiunge il **salvataggio di ostaggi**, che se colpiti da un nostro proiettile comporteranno la perdita di 500 punti, e il **miglioramento delle AI** dei nemici, ora più furbe e più strategiche. Probabilmente è un gioco che non portò grandi innovazioni, ma era un gioco "rivoluzionario" a modo suo!

- **Ikari III: The Rescue - 1989 - US, JP - Arcade, NES.** Stavolta per la rabbia, visto che "*Ikari*" in giapponese significa proprio "rabbia", **Paul** e **Vince** abbandonano le armi e decidono di far fuori i nemici alla vecchia maniera: "**mazzate**"! In *Ikari III* le armi da fuoco si fanno rare, così come i neo-introdotti oggetti contundenti, e il nostro metodo di difesa principale diventano i pugni e i calci - un vero e proprio tributo a **Chuck Norris**!. Da notare è anche l'abbandono dello stile animato degli artwork in favore di uno più realistico e crudo.
- **Iron Tank - 1988 - US, JP - NES.** Altro titolo sviluppato per NES che non arrivò mai nelle sale giochi ma che, a differenza di *Crystalis*, conserva un **gameplay prettamente arcade**. *Iron Tank* è il sequel di *TNK III* (che vedremo più avanti), ovvero un gioco simile a *Ikari Warriors* ma in cui controlleremo un **carro armato**. I due tasti del NES serviranno a sparare due tipi di fuoco diversi, ovvero uno sparo che segue la direzione del carro armato e uno direzionato nel verso del cannone principale. *TNK III* era dotato dello stesso stick rotante di cui *Ikari Warriors* era munito per muovere il cannone principale (dunque si poteva mirare dritto col cannone principale e spostarsi lateralmente continuando a sparare coi cannoni inferiori, sparando così in due direzioni contemporaneamente) ma col controller del NES è tutto un altro discorso: il cannone superiore si muove soltanto quando terremo premuto "**B**" (layout del NES), ovvero il tasto dei cannoni inferiori, perciò sarà impossibile sparare in due direzioni in questa versione. Nonostante le limitazioni *Iron Tank* risulta comunque un gioco molto gradevole.
- **P.O.W. Prisoners of War/Datsugoku - 1988 - US, JP - Arcade, NES.** Uno dei primi **beat 'em up** della SNK, *P.O.W.* si rifà principalmente a film come *Fuga di mezzanotte* o *Fuga da Alcatraz* in cui un protagonista programma, e conclude, una fuga da una prigione di massima sicurezza. La versione arcade di questo gioco ha un sistema di controllo a quattro tasti che includono un calcio e un pugno forte, un tasto per le combo e un tasto per il salto. Nel 1989 *P.O.W.* uscì per NES e, visti i problemi relativi al controller e alla memoria del sistema, fu **semplificato il sistema di combattimento e tolta la modalità per due giocatori**; in compenso furono introdotte nuove armi e oggetti contundenti, sub-aree e un nuovo boss finale. Per una volta la versione NES sembra che abbia dato di più rispetto alla controparte **arcade**!

- **Prehistoric Isle in 1930 - 1989 - US, JP - Arcade.** In questo spettacolare **shoot 'em up** sulla scia di **R-Type** partiremo alla volta di una misteriosa isola per capire cosa si cela dietro allo strano fenomeno della scomparsa degli aerei che le si avvicinano; una volta lì scopriremo che l'isola è abitata da creature preistoriche, dinosauri, cavernicoli e altri esseri ancestrali. Come il rivoluzionario gioco della **Irem**, avremo una sorta di **satellite** che rimarrà attaccato al nostro aereo ma potremo posizionarlo in otto posizioni diverse dalle quali partirà un colpo di supporto diverso: in diagonale bassa verrà lanciato un **siluro** in pieno stile **Gradius**, se lo posizioneremo sul retro lasceremo delle **mine**, e così via. I passi avanti rispetto ad **Alpha Mission** e **Chopper I** (arrivato in questa collection come DLC) sono evidenti e, fra gli **Shmup** presenti in questa collection, **Prehistoric Isle in 1930** è certamente il più completo e il più avvincente.
- **Psycho Soldier - 1987 - US, JP - Arcade.** Sequel spirituale di **Athena** che include la sua erede **Athena Asamiya**, **Psycho Soldier** è un platform a scorrimento automatico che funziona su quattro superfici, un po' come avviene in **City Connection** della **Jaleco**. Ha pochi legami con l'originale **Athena**, come il poter **rompere i blocchi** e l'inclusione di **Athena** stessa, ma offre un gameplay nettamente superiore al suo predecessore, con potenziamenti di vario tipo e persino trasformazioni, e si gioca con molto piacere, soprattutto in cooperativa con un secondo giocatore che comanderà l'amico **Sie Kensou**, anche lui futuro combattente in **King of Fighters**. Di degna nota è soprattutto la colonna sonora, la prima nella storia dei videogiochi a includere una traccia con delle linee cantate dalla cantante giapponese **Kaori Shimizu**; la versione giapponese venne curata con particolare attenzione, tanto che poi per l'uscita di **Athena** per **Famicom** venne inclusa una musicassetta con il singolo, ma la versione inglese presenta delle linee "broken english" molto risibili!
- **Street Smart - 1989 - US, JP - Arcade.** Il primo esperimento della **SNK** in ambito **picchiaduro**. Il genere era ancora agli albori: **Street Fighter**, uscito nel 1987, pose le basi per i picchiaduro in tutto il mondo, ma non stupì abbastanza da imporre uno standard, e molte compagnie videoludiche ponevano in essere un proprio sistema di gioco sempre diverso. **Street Smart** mette i giocatori in un'area di gioco tridimensionale, ponendosi dunque come una specie di area boss di un **beat 'em up**, ma il tutto risulta molto giocabile pur non avendo mosse speciali e tutte quelle feature che faranno grandi i tournament fighter à la **Street Fighter II**. Al posto della parata, **Street Smart** offre un tasto per fare una capriola all'indietro e evitare con stile gli attacchi avversari. Gli unici due personaggi disponibili, **Karate Man** e **Wrestler**, sono rispettivamente primo o secondo giocatore. L'obiettivo del gioco? Mettere al tappeto gli avversari per la gloria, i soldi... e le ragazze!
- **TNK III/T.A.N.K. - 1985 - US, JP - Arcade.** In **TNK III** si combatte con un carro armato, guidato dal **Ralph** di **Ikari Warriors**, e il sistema dello **stick rotante**, per la prima volta implementato qui, permette di far fuoco col cannone principale in una direzione e muoversi in un'altra facendo fuoco con un altro cannone che segue la direzione dell'autoblindo. Grazie ai controlli di una console moderna come il **Nintendo Switch** possiamo rivivere l'esperienza autentica di questo storico titolo che non solo ha avviato questo filone di titoli di sparattutto dall'alto con lo **stick rotante** ma ha anche salvato la **SNK** da un imminente fallimento. Un vero e proprio capolavoro!
- **Vanguard - 1981 - INT - Arcade.** Primo grande successo mondiale per **SNK**, **Vanguard** era così popolare che **Atari** ne comprò i diritti per poter fare un porting per l'**Atari 2600** che

divenne un successo anche nel mercato casalingo. Era uno shooter simile a **Scramble**, gioco della **Konami** che pose le basi per gli **shmup** e la sua stessa saga di **Gradius**, ma proponeva feature ambiziosissime: aveva **quattro tasti** per sparare in alto, in basso, a destra e a sinistra, **scorrevva in orizzontale**, in **diagonale** e in **verticale**, aveva delle **linee di dialogo**, rese con una primitiva sintesi vocale simile a quella vista in **Berzerk**, ed era uno dei primi giochi per sala giochi a includere una **funzione di continue** (tanto che nei filmati demo, prima di inserire il gettone, veniva spiegata questa futuristica feature). A bordo della nostra navicella dobbiamo arrivare in fondo alla caverna in cui risiede il **re Gondo**, un alieno che terrorizza le colonie vicine; al termine dell'avventura, come consueto per i primi giochi arcade, il gioco ricomincia a una difficoltà elevata e potremo continuare fin quando ne abbiamo voglia (che fortuna non dover più inserire monete in una macchina). Magari ai giocatori più giovani **Vanguard** potrebbe non dire niente, ma ciò non toglie che è uno dei giochi più importanti della storia del gaming e merita di essere giocato almeno una volta nella vita. L'unica cosa che avrebbe potuto migliorare questo gioco sarebbe stata inserendo un'intonazione di **Danger Zone** di **Kenny Loggins** ogni qual volta la voce robotica annuncia l'ingresso in una "**danger zone**", ma in fondo va bene così (e poi... non l'aveva ancora scritta)!

Quelli che abbiamo elencato sono i titoli originariamente rilasciati per Nintendo Switch, ma la stessa edizione è stata gratuitamente implementata l'**11 dicembre 2018**, quando tutti i possessori di **SNK 40th Anniversary Collection** si sono ritrovati un aggiornamento che aggiungeva ben altri 9 titoli:

- **Bermuda Triangle** - 1987 - US, JP - Arcade. Un insolito **shoot 'em up** che incorpora le meccaniche dello **stick rotante** visto in **TNK III** e **Ikari Warrior**, **Bermuda Triangle** permette di controllare una nave madre di grandi dimensioni (simile a una **Great Fox** della saga di **Star Fox**, per intenderci) e pertanto, visto che schivare i proiettili non sarà semplicissimo, potremo contare sui caccia che affiancheranno la nostra nave madre, anche per quel che riguarda la potenza di fuoco. Ciò che stupì all'epoca, insieme all'emozionante gameplay che includeva anche meccaniche di viaggio nel tempo, fu anche la sua coloratissima e vibrante grafica, visivamente un grande passo in avanti per **SNK**.
- **Chopper I/Legend of Air Cavalry** - 1988 - US, JP - Arcade. Un moderno shoot 'em up che ricorda nelle sue fattezze la saga di **19XX** di **Capcom**. Altro grande titolo per **SNK**, **Chopper I** offre un gameplay veramente da manuale, con un intensità di proiettili nemici simile ai primi titoli della **Toaplan**, come **Truxton** e **Zero Wing**, famosi per aver - diciamo - lanciato quella tendenza che anni più avanti si sarebbe evoluta nel **bullet hell** (ma questo titolo è ben lontano dall'esserlo). Un titolo più che mai adatto per gli appassionati degli shmup vecchio stile, non troppo moderno ma neanche troppo datato.
- **Fantasy** - 1981 - US, JP - Arcade. Altro titolo proveniente dall'epoca d'oro delle arcade, per tanto costruito intorno allo stesso hardware di **Vanguard** e **Sasuke vs. Commander** (rilasciato in questi DLC), questo titolo offre un gameplay incredibilmente vario che si rifà principalmente ai più popolari **Donkey Kong**, **Jungle Hunt** e lo stesso **Vanguard**, in cui un ragazzo corre dietro alla sua sfortunata ragazza che viene rapita da pirati, scimmioni e tribù di cannibali. Come il precedente successo arcade **SNK**, **Fantasy** include l'innovativa feature di **continue**, **chiare** (ed esilaranti) **linee vocali** e persino, in un livello, parte della popolarissima hit disco "**Funkytown**"! Un altro titolo storico che, come **Vanguard**, possiede quella magia capace di portarci in un'epoca in cui ci si stupiva con poco fatta principalmente di giochi elettronici, code interminabili dietro a un cabinato, senza cellulari e senza internet.

- **Munch Mobile/Joyful Road - 1983 - US, JP - Arcade.** In questo strano gioco dai toni “pucciosi” controlleremo un’automobile senziente dalle braccia elastiche, utili per raccogliere mele, ciliegie, pesci, sacchi di soldi e taniche di benzina ai bordi della strada. **Munch Mobile** è un gioco particolarmente difficile, soprattutto perché la strada è piccola e l’uscita fuori strada comporta la perdita di una vita, ma se si è bravi potremo arrivare addirittura agli uffici della **SNK**! Il gioco, inoltre, tenta di sensibilizzare i più piccoli riguardo i temi dell’ambiente e dell’inquinamento: una volta raccolto e mangiato un oggetto commestibile possiamo guadagnare molti più punti se getteremo i suoi resti nei cestini della spazzatura riallungando le braccia verso questi oggetti sparsi nei per i bordi della strada. L’ironia sta proprio nel fatto di come un’automobile, un oggetto artificiale, riesca ad essere più pulita di certe persone!
- **Ozma Wars - 1979 - INT - Arcade.** Questo titolo, il più vintage di questa collection, è un **fix shooter** sulla scia di **Space Invaders**, il primo gioco che imitò il successo arcade della **Taito**. **Ozma Wars** nacque dall’impossibilità di **Taito** di produrre abbastanza cabinati e tabletop di **Space Invaders**; **SNK**, in mezzo alle tante compagnie che acquistarono i diritti per produrre **Space Invaders** al fine di aiutare **Taito** con la distribuzione, creò parallelamente sullo stesso hardware un kit di conversione per offrire ai giocatori delle sale giochi, che erano colme di cabinati di **Space Invaders**, un’esperienza diversa e lanciarsi nel mercato come un nuovo produttore, al pari di **Taito**, **Sega** e **Nintendo**. Aniché far fuori una schiera di alieni come nel popolare arcade, **Ozma Wars** innova il concetto proponendo navicelle, più dettagliate e sullo stile dei caccia spaziali di **Star Wars**, che come in uno shooter moderno scendono dall’alto verso il basso, sparano con più frequenza e persino di riducono la loro *hitbox* mettendosi di taglio (come quando si premono “L” e “R” in **Star Fox**) o addirittura rendendosi invisibili per qualche secondo; probabilmente, però, l’innovazione più grande di questo titolo fu quella di offrire dei livelli sempre diversi e la barra di energia, che si ricarica attaccando la nostra navicella alla più grande nave madre. Il modesto successo di questo gioco, primo vero loro titolo originale, spinse la **SNK** a puntare sempre più in alto e **Ozma Wars** rappresenta in tutto e per tutto l’inizio della compagnia che noi oggi conosciamo e amiamo.
- **Paddle Mania - 1988 - INT - Arcade.** Probabilmente uno dei primi crossover della storia, ma non come intendiamo oggi un **Super Smash Bros.**: **Paddle Mania** mette faccia a faccia, in un campo chiuso in cui la palla non può andare fuori campo, giocatori di **tennis**, **pallavolo**, **pallanuoto**, **sumo** e **persino surfisti**! Nonostante le bizzarre premesse lo scopo del gioco è comunque molto semplice: mandare la palla nella porta avversaria, esattamente come in **Pong**. Sebbene il gioco originale prestava due tasti per muovere la racchetta da destra verso sinistra e viceversa, sul Nintendo Switch si è deciso di optare per dei controlli **twin stick** che rendono l’esperienza un po’ tediosa e non realmente gradevole. L’esperienza del twin stick è portata avanti in tutta la collection, ma probabilmente **Paddle Mania** è il gioco a cui meno serve questa feature!
- **Sasuke vs. Commander - 1980 - INT - Arcade.** Altro innovativo gioco arcade della **SNK**, costruito ancora una volta sullo stesso hardware di **Vanguard**, **Sasuke vs. Commander** è ancora una volta un gioco simile a **Space Invaders**. Invece di conformarsi a uno stile sci-fi, come andava di moda ai tempi, questo titolo offrì al giocatore uno scenario tipicamente giapponese con **shogun**, il carattere “grande” che si vede in lontananza (che segnala il culmine della **fiesta dei morti** di **Kyoto**) e gli immancabili **ninja**. Alla fine delle schermate di

combattimento, in cui i ninja lanceranno a **Sasuke** gli iconici **shuriken**, apparirà un nemico più tenace e più grande; per tale motivo si dice che **Sasuke vs. Commander** introdusse il concetto di **boss** al termine di un livello. Un altro gioco che ci racconta le origini delle arcade.

- **Time Soldiers/Battle Field - 1987 - US, JP - Arcade.** Ancora una volta un **top-down shooter** sulla scia di **Ikari Warriors** con la differenza che lo **stick ruotante** qui montato ruota in 16 direzioni anziché in 8 come in tutti i giochi con questa caratteristica che abbiamo visto in questa collection. **Time Soldier** offre un campo di gioco più ampio e perciò possiamo muoverci in tutte le direzioni che vogliamo. Ovviamente, come il titolo ci suggerisce, questi futuristici combattenti - uno dei quali, dall'alto, sembra **Pegasus** dei **Cavalieri dello Zodiaco** - si spostano nel tempo per salvare i loro compagni, alcuni di loro in un'**antica Roma** popolata da soldati romani e persino creature mitologiche! Anche se il gameplay, dopo aver giocato ai vari **Ikari Warriors**, **Guerrilla Wars** e **TNK III**, può risultare ripetitivo almeno ci consola il fatto che qui il ritmo si presenta un po' più veloce, con una difficoltà attenuata e una grafica più dettagliata.
- **World Wars - 1987 - INT - Arcade.** Sequel di **Bermuda Triangle**, il gioco, che gira sulla stessa arcade board, presenta le medesime caratteristiche del suo prequel ma con una navicella più piccola. Il **concept della nave madre** fu abbandonato in favore di un gameplay più fruibile e classico, con **power up** e **proiettili più facilmente evitabili**; viene abbandonata anche la componente del viaggio nel tempo in favore di un più semplice viaggio intorno al mondo, anche se mantiene le stesse componenti **sci-fi**. Da provare indubbiamente.

The future is now!

Come abbiamo visto, la collection (che include anche **Beast Busters** e **SAR: Search and Rescue!**) prende in considerazione un periodo poco conosciuto della storia della **SNK** ma ciò non toglie che sono comunque **32 grandi giochi** che vi possono regalare ore e ore di gameplay di stampo prettamente arcade, ormai quasi del tutto perduto. La presentazione e le funzionalità di questa collection sono veramente superbe e ci sono comunque diversi giochi in grado di giustificare l'acquisto per **Nintendo Switch e PS4**, primo fra tutti **Crystalis**. Non sarà forse una collection che interesserà ai più giovani (a parte i più virtuosi interessati a "studiare la storia") ma vi garantiamo che è un gran salto nel passato e, per chi non conosce la **SNK**, una vera e propria lezione sulla loro storia e sulla loro eredità che ancora oggi influenza il panorama videoludico mondiale.

Robbotto

Ultimamente mi sono dato alla macchia con i **tripla A**, per dedicarmi anima e corpo a quella tonnellata di **titoli indie** tra i quali, a volte, è possibile anche trovare delle perle di non poco interesse. Oggi è la volta di **Robbotto**, sviluppato da **JMJ interactive**; è un simpatico - e allo stesso tempo odioso - **arcade-platform** chiaramente ispirato a quel vecchio gioco arcade dei due draghetti sparabolle, chi di voi lo ricorda? Infatti personalmente, definirei **Robbotto** quasi la versione "**Dark Souls**" di **Bubble Bobble**: ovviamente non mi riferisco al genere "souls" in sé, bensì al fatto che sia davvero impegnativo riuscire a proseguire oltre un certo livello.

Dopo questa piccola premessa, andiamo a vedere più da vicino di cosa si tratta.



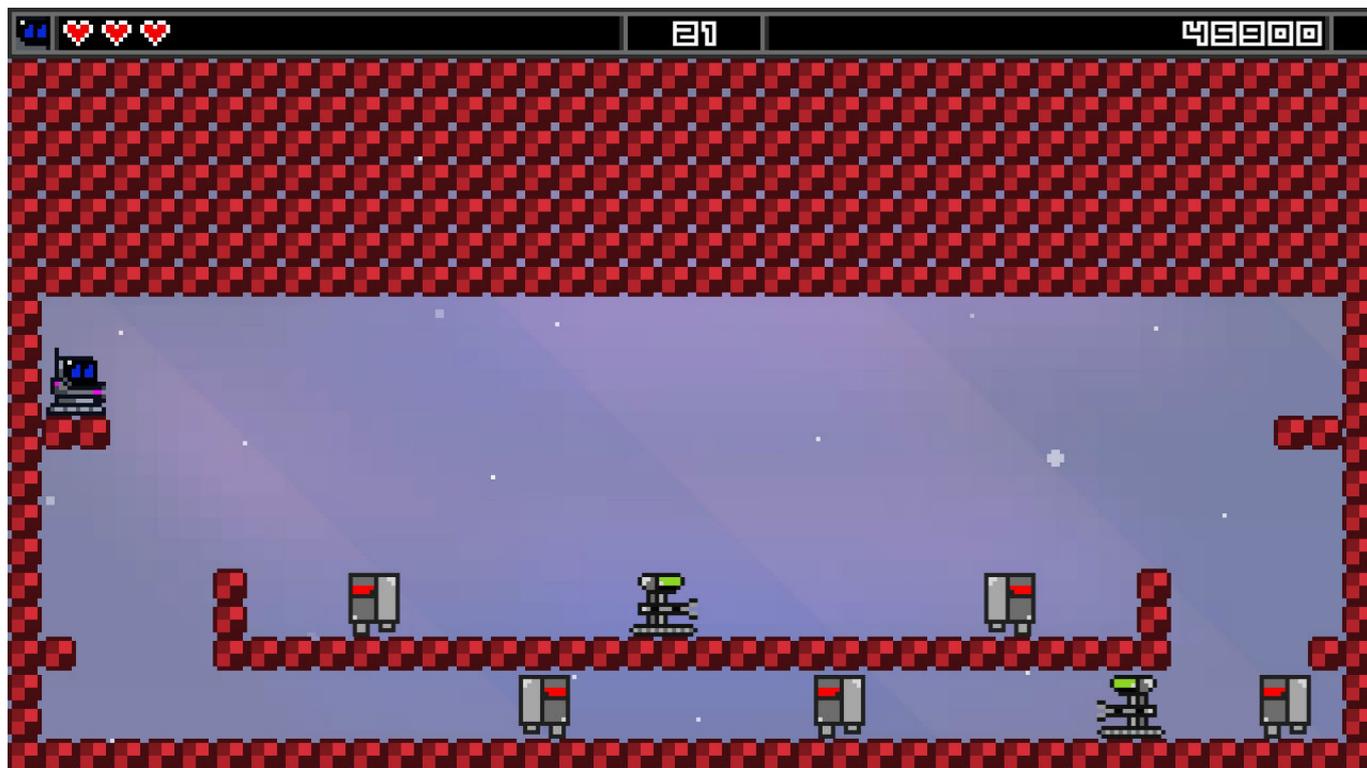
Cos'è Robbotto?

Partiamo dal fatto che il titolo del gioco, nasce semplicemente dall'unione dei nomi dei due robot che possiamo utilizzare: **Robb** e **Otto** - ... già, non ditelo a me -.

Robbotto è, come già scritto, un **arcade-platform** con grafica in stile **8-bit** con livelli procedurali, sempre più complessi andando avanti nel gioco. È possibile giocarlo in singolo o in coppia in modalità **co-operativa (online o locale)**.

I comandi sono molto semplici: in definitiva c'è un tasto per saltare, uno per sparare un dardo elettrico e un'altro per spruzzare acqua una volta elettrizzato il nemico, in maniera da metterlo completamente fuori gioco. Attraverso i **100 livelli** di gioco, si incontreranno **venti diversi nemici** da affrontare, ognuno con le proprie caratteristiche, offensive e non. **Robbotto** è uno di quei giochi che lascia illudere i propri avventori: diciamo che i primi dieci livelli alimenteranno semplicemente la vostra autostima come arcade player, i successivi faranno un po' vacillare la vostra autostima da pro-player, per poi arrivare a maledire il giorno in cui avete deciso di iniziare a videogiocare! Oltretutto questo, è un gioco che spinge l'utente a continuare a oltranza la propria partita, anche una volta perse le tre vite a disposizione: infatti al "**gameover**", si potrà continuare perdendo solo il punteggio accumulato e i progressi dell'ultimo livello in corso; in pratica senza rendervene conto potreste giocare e rigiocare lo stesso livello anche per venti, quindi, "chapeau" agli sviluppatori per la vincente strategia applicata.

Al decimo livello e poi per ogni suo multiplo, si affronterà una boss-fight, più o meno semplice (personalmente ho spesso trovato più difficoltosi i livelli di intermezzo che non le boss-fight).



Oldstyle in tutto e per tutto

Che dire, uno stile **retro**, mantenuto e rispettato in ogni suo canone: la colonna sonora, peraltro acquistabile anche separatamente su **Steam**, è composta da suoni sintetizzati, che accompagnano perfettamente il ritmo di gioco che, con i suoi colori sgargianti e quello stile **8-bit**, in qualche modo, esplicitano ulteriormente la natura **“arcade”** di **Robbotto**.

In definitiva, ritengo che il titolo proposto da **JMJ Interactive**, sia un ottimo arcade, divertente, immediato e che può dare il meglio in **co-op locale**, ma credo anche che possa esserci un **“gap”** tra il prodotto offerto e il prezzo suggerito, forse troppo alto. **Robbotto** viene venduto a circa **10 euro sull’eshop di Nintendo Switch** e **8 euro su Steam**.

[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, rifocillarci 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.

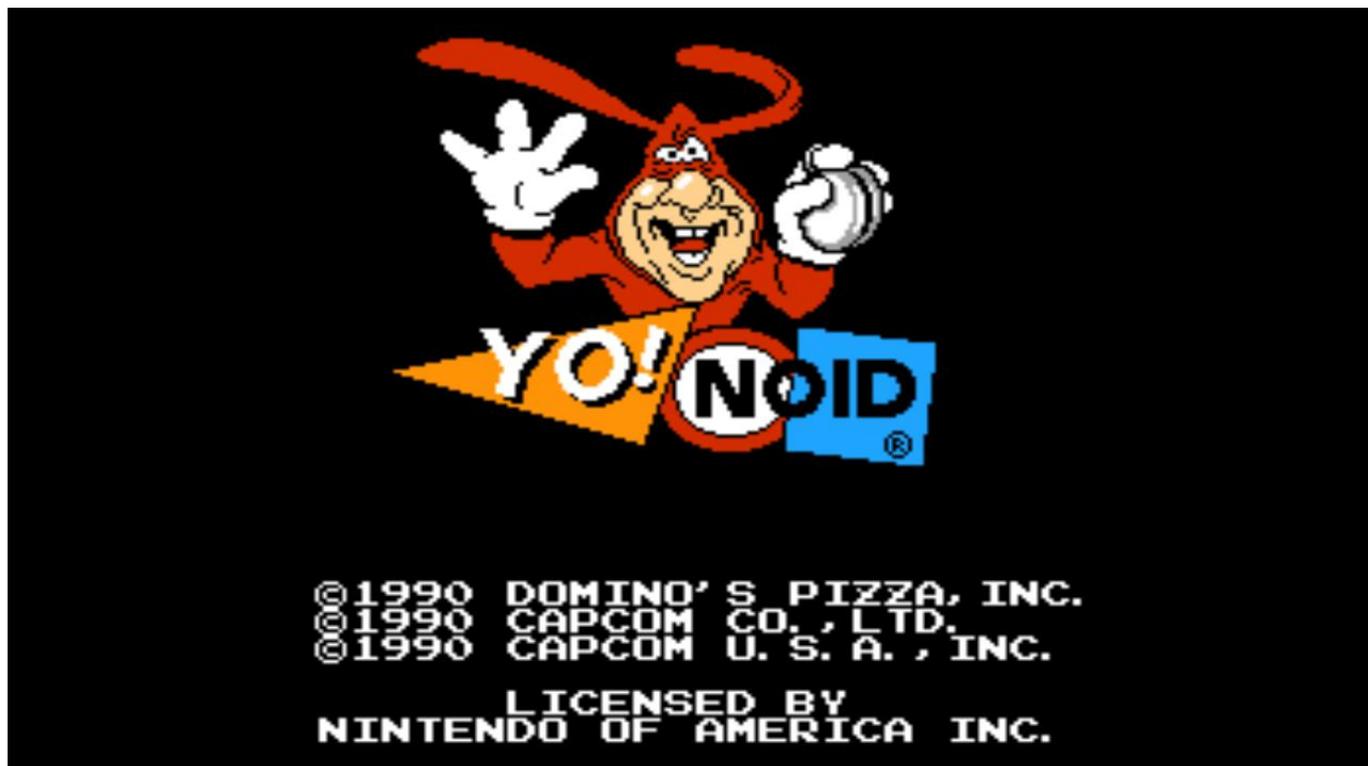


Dopo questo titolo, **McDonald's** rientrò nel mondo dei videogiochi con altri due platformer per **Sega Mega Drive** o **Genesis** in Nord America: il primo è **Global Gladiators** del 1992, un gioco in cui due ragazzini di nome **Mick** e **Mack** vengono catapultati nel loro fumetto preferito (guarda 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...)

[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**.

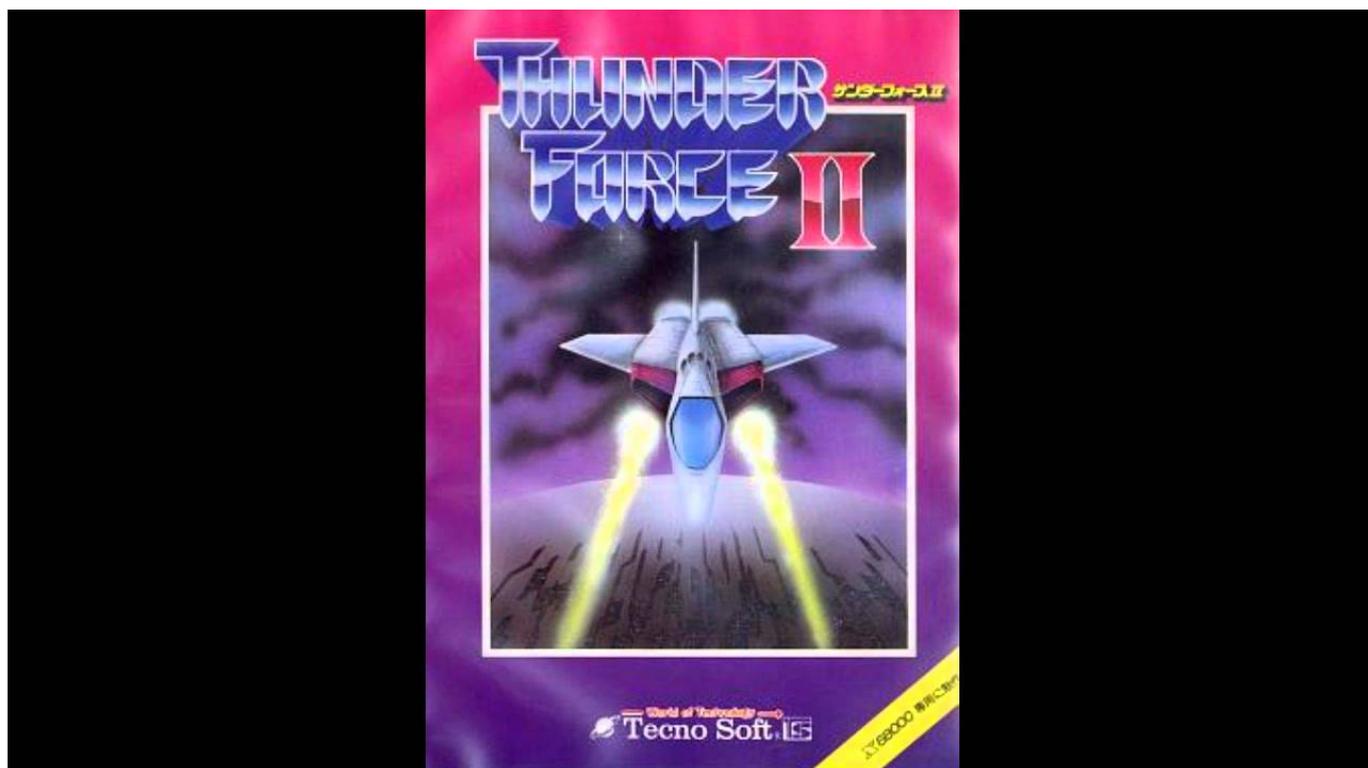


Le umili origini e il Mega Drive

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.

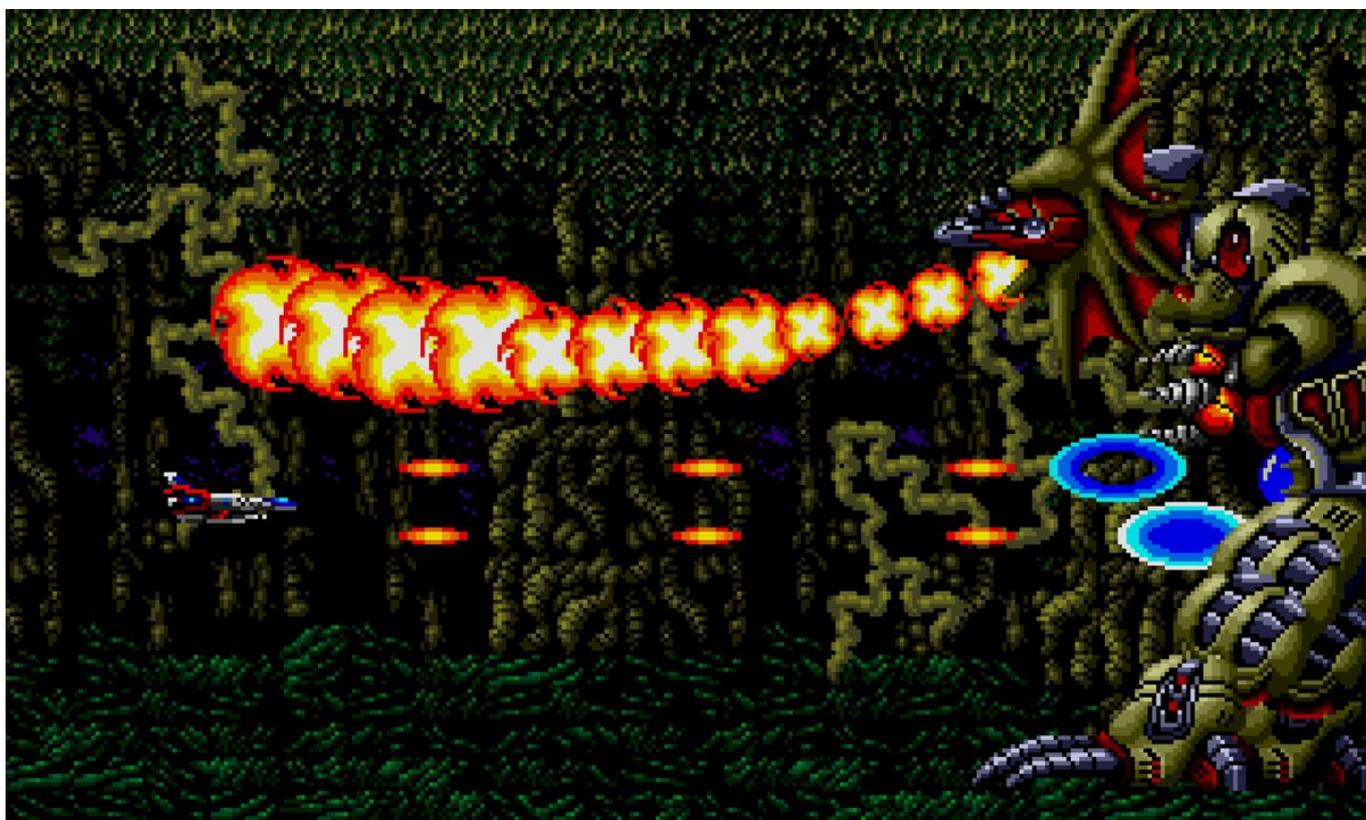
Quattro anni dopo arrivò il sequel **Thunder Force II**, prima sul (fantastico) computer giapponese **Sharp X68000** e poi su **Sega Mega Drive**, dove in Nord America fu inserito nella linea dei titoli di lancio. L'arrivo sulla console 16-bit fu molto importante non solo perché la saga arrivò ai giocatori 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!

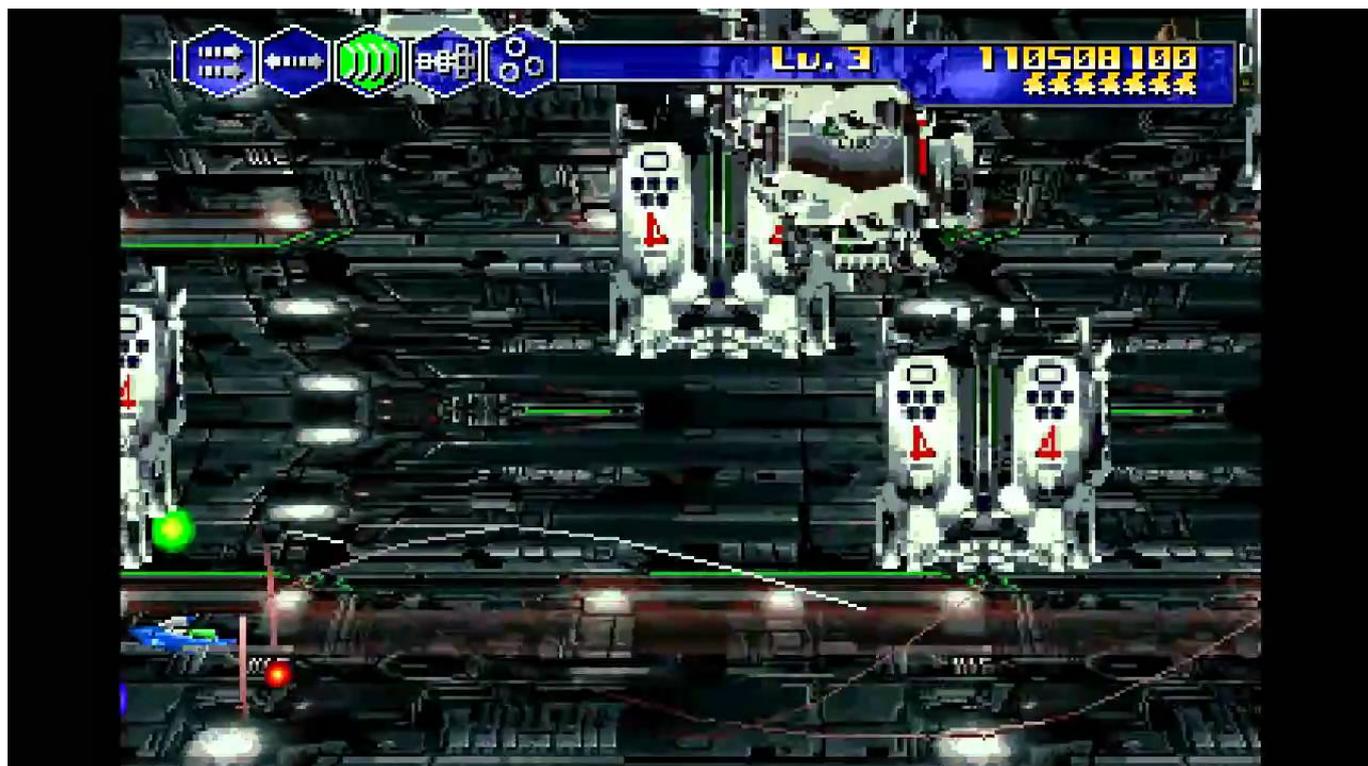
Thunder Force IV non fu un gioco soltanto un gioco impressionante in termini di potenza ma anche in termini di gameplay, in quanto presenta, probabilmente, i livelli più belli della serie e una nuova arma che si ottiene dopo il livello 5, e anche in termini di storytelling in quanto la scena finale lasciò 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