

under defeat



Raiden 2 e **Kyūkyoku Tiger II**, per certi versi, sono rappresentazione vivacissima e palpitante di un pensiero ludico ormai estinto: lo shoot'em up semplice, brutale, cattivo. Iconografia di un decennio povero di innovazioni concettuali, ma che seppe ugualmente offrirci perle di indiscussa bellezza, senza dover per questo innovare un genere, o creare degli score system dalla difficile e sofferta interpretazione. Ci piace ricordarli così, quali portabandiera della distruzione ingiustificata ma altamente gratificante. Portabandiera di un genere totalmente defunto sul finire degli anni '90, quando meccaniche di gioco assolutamente innovatrici annichirono la semplicità concettuale dell'arcade classico.

Under Defeat, per certi versi, è dunque un tributo. Un tributo allo shoot'em up arcaico e distruggitore. Un tributo ai nerd dei bei tempi andati. Un tributo all'arcade gaming classico, nella sua interezza. Qui si distrugge per il puro piacere di farlo, ripetendo ad oltranza ogni singola frazione di gioco, fino alla più totale memorizzazione dello stesso. Per poi proseguire, per ambire ad uno score sempre maggiore.

G.Rev, softco già nota per il fenomenale **Border Down** (2003), torna nelle sale e sulle nostre console con un gioco che non è solo un ottimo blastatutto, ma è anche una perla di indescrivibile valore stilistico e concettuale: **Under Defeat** è la tangibile apoteosi dello shoot'em up bellico, che porta sugli schermi un plausibilissimo Secondo Conflitto Mondiale (logicamente, calato in un contesto del tutto alternativo, storicamente parlando), con ineffabile eleganza ed una caratterizzazione del background che sovente ha dell'incredibile.

La natura assolutamente classicista di **Under Defeat**, lo ribadiamo, sarà assecondata da un sistema di gioco ineluttabilmente arcaico ma non per questo anacronistico: si gode di una sola tipologia di fuoco, assolutamente non upgradabile ma che, tramite una fugace inattività del tasto di fuoco, viene accompagnata

temporaneamente da un pod. Suddetto, sia chiaro, deflaggerà allo scadere di un ben definito counter, lasciandoci nuovamente privi di un potere offensivo aggiunto. E nel pod si cela quell'unica strategia che, in determinati frangenti, potrebbe portare ad un sostanzioso incremento dello score: ogni qual volta il pod avrà modo di distruggere un mezzo nemico, lo score che ne deriverà sarà raddoppiato. Ciò comporta, ovviamente, un approccio assolutamente ragionato: adoperare il pod in presenza di pochi nemici risulterebbe quantomeno infruttuoso, mentre il tentativo di scagliarlo contro un intero plotone di navi nemiche potrebbe portare ad una sostanziale impennata dello score. I pod selezionabili saranno tre, ma ciò è quasi irrilevante: vi troverete, ne siamo certi, ad adoperare esclusivamente il cattivissimo rocket launcher (in grado di far esplodere anche il più cazuto e molesto dei nemici, già opportunamente indebolito dal fuoco primario). L'elicottero adoperato potrà virare di 45 gradi a destra e a sinistra e ciò, seppur parzialmente, riporterà alla mente le manovre presenti in **Zero Gunner 2** (Psikyo), ove il mezzo godeva di una poderosa rotazione a 360 gradi. Guarniscono il piatto le smart bomb di rito che, per quanto possano cagionare danni alla vostra immagine di blastatori irriducibili, sovente si riveleranno una onorevole scappatoia, in vista di situazioni di congestione sovente insostenibile.

Non ci resta, a questo punto, che esprimere un giudizio più che entusiastico per quel che è il comparto tecnico tutto: siamo dinnanzi ad un hardware **Naomi** spremuto al midollo, e che davvero non potrebbe offrire di meglio, tra textures

cristalline, modelli poligonali esageratamente studiati, esplosioni e deflagrazioni di immane grandezza, effetti

atmosferici indiscutibilmente credibili. Non è da meno, in questa orgia sensoriale, l'accompagnamento musicale: un andirivieni di pezzi rock che ben si adattano alle atmosfere guerresche del gioco, ma che non manca di stupire nei primi frangenti del quinto (ed ultimo) stage, ove un malinconico pianoforte ci introdurrà alla battaglia finale, quasi a volerci fare aprire gli occhi sugli strazi derivanti dalla guerra, e sulla depravazione umana che è alla base della stessa. Applausi.

continue?!?

Under Defeat, lo affermiamo a gran voce, è un classico: un prodotto che, a dispetto della sua limitatissima diffusione, dovrebbe essere posto al fianco di titoli ben più noti e blasonati, quali un **Thunderforce IV** o un **Ikaruga**. Il suo gameplay integratista di certo non renderà felice il giocatore meno avvezzo al genere, certo, ma chi ha nel cuore lo shoot'em up classico, probabilmente, considererà **Under Defeat** quale un'ottima droga sintetica, da consumare in piccole dosi ma per un ragionevolmente lungo periodo di tempo.