

MSX - A volte ritornano!

Scritto da Gekido_Ken

Venerdì 31 Luglio 2015 11:15 - Ultimo aggiornamento Sabato 01 Agosto 2015 13:05



Molti cultori del settore retrogaming e retrocomputer, vi sono quelli che ancora oggi snobbano un po' lo standard MSX, molto perché in passato i media ne hanno occultato volutamente o meno la visibilità, un po' perché essendo una realizzazione base giapponese, mancava la giusta documentazione, ma soprattutto perché il software videoludico di produzione occidentale era per lo più composto da conversioni da Zx Spectrum, quindi sacrificando radicalmente le capacità multimediali del sistema, almeno per quello di prima generazione.

Fortunatamente la passione per retrogaming ha rimescolato le carte, dando l'opportunità di mettere da parte il fine economico e lasciare sfogo alle proprie capacità, sfruttando a pieno ogni sistema informatico del passato, come appunto è accaduto allo standard MSX.

E proprio uomini come Toni Galvez, José Vila e molti altri, sono riusciti a comprendere a pieno le possibilità dello standard MSX di prima generazione, producendo titoli di altà qualità che negli anni '80 avrebbero mostrato lo standard di Nishi sotto una luce diversa.

Sono in arrivo nuovi titoli che porteranno ancora alta la bandiera MSX e faranno ben sperare per il prossimo e imminente contest MSX Dev'15.

Tra i principali titoli in rilievo e di prossima pubblicazione troviamo un racing game dichiarato "disperso" allo scorso MSX Dev'14, in quanto non venne presentato secondo i termini di scadenza, World Rally, gioco di corse a grafica isometrica ispirato all'omonimo titolo sviluppato da Gaelco e Neo Drift Out per la console Neo Geo.

MSX - A volte ritornano!

Scritto da Gekido_Ken

Venerdì 31 Luglio 2015 11:15 - Ultimo aggiornamento Sabato 01 Agosto 2015 13:05



Toni Galvez, questa volta ha davvero superato se stesso e non solo tecnicamente ma soprattutto graficamente, realizzando un titolo dal gameplay godibile e perfetto, immerso in un ambientazione perfettamente curata nei minimi dettagli.

MSX - A volte ritornano!

Scritto da Gekido_Ken

Venerdì 31 Luglio 2015 11:15 - Ultimo aggiornamento Sabato 01 Agosto 2015 13:05

Come già detto World Rally si rifà all'omonimo titolo per Neo Geo, dove lo scopo del gioco è quello di effettuare diversi tracciati misti entro un certo limite di tempo, cercando di fare anche un "time attack", quindi realizzando record del tracciato. L'area di gioco è a tutto schermo in modo da poter avere una visuale ottimale del tracciato, la prospettiva è completamente isometrica, ma ci sono indicazioni rapide e di ogni tipo che aiutano il giocatore ad affrontare curve, jicane e dossi a tutta velocità.

Nonostante lo scroll video sia a scatti, tipicamente per MSX1, la velocità di esecuzione è tale da rendere comunque l'effetto fluido e non inficiare la giocabilità.

Per ora Toni Galves, ha rilasciato solo una demo giocabile e codice sorgente, ma conta di completare il progetto per il prossimo MSX Dev'15 che partirà il prossimo settembre.



MSX - A volte ritornano!

Scritto da Gekido_Ken

Venerdì 31 Luglio 2015 11:15 - Ultimo aggiornamento Sabato 01 Agosto 2015 13:05



Sydney Hunter and the Caverns of Death

Nato come gioco scritto in flash da Keith Erickson dello Studio Piña, seppur in stile grafico MSX1, non esisteva in realtà una vera e propria conversione reale per lo standard, Jose Vila ha deciso di portare questa avventura in pieno stile Indiana Jones, su un vero MSX.

Il programmatore della Retroworks, sta implementando l'intera mappa del gioco originale e ha riprodotto in pieno lo splendido effetto di illuminazione dinamica della torcia all'interno delle caverne da esplorare, 10 in tutto per l'esattezza, oggetti da raccogliere, esseri viventi di ogni tipo da evitare o affrontare con il boomerang se disponibile.

MSX - A volte ritornano!

Scritto da Gekido_Ken

Venerdì 31 Luglio 2015 11:15 - Ultimo aggiornamento Sabato 01 Agosto 2015 13:05



{comments on}
