

Nemesis Enhanced, il mockup per MSX2!

Scritto da Gekido_Ken

Giovedì 01 Giugno 2017 20:43 - Ultimo aggiornamento Giovedì 01 Giugno 2017 22:09



Dopo ben trent'anni dalla sua prima pubblicazione per lo standard **MSX** di prima generazione, la conversione di **Nemesis/Gradius**

sparatutto icona di **Konami**

è stata sempre oggetto di miglioramenti, easter egg e aggiornamenti vari, che partono dai primi fix che taravano il timing game al quanto incostante, al primo mockup by **Shalom**

, che rivisitava completamente il design rendendolo del tutto simile al coin-op.

Ora un gruppo di nomi vevoli come Toni Galvez, Victor Martinez e il nostro italianissimo Arturo Ragozzini, realizzano quello che molti aspettavano, una versione finalmente che sfrutti le caratteristiche dello standard MSX2.

Nome in codice: **NEMESIS ENHANCED!**

In realtà non si tratta di una conversione per lo standard di seconda generazione, piuttosto di una patch che si basa sul già esistente mockup di **Shalom** per MSX1 di Gradius.

Nemesis Enhanced, il mockup per MSX2!

Scritto da Gekido_Ken

Giovedì 01 Giugno 2017 20:43 - Ultimo aggiornamento Giovedì 01 Giugno 2017 22:09



Nemesis Enhanced, il mockup per MSX2!

Scritto da Gekido_Ken

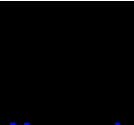
Giovedì 01 Giugno 2017 20:43 - Ultimo aggiornamento Giovedì 01 Giugno 2017 22:09



Nemesis Enhanced, il mockup per MSX2!

Scritto da Gekido_Ken

Giovedì 01 Giugno 2017 20:43 - Ultimo aggiornamento Giovedì 01 Giugno 2017 22:09



[Nemesis Enhanced](#) è un mockup per MSX2, creato da Gekido_Ken. È un gioco di ruolo che si svolge in un mondo di fantasia. Se hai dubbi, puoi chiedere informazioni in un commento.



{comments on}