

## Asfalto rovente per il TI99: Road Hunter

Scritto da Gekido\_Ken

Martedì 04 Marzo 2014 10:30 - Ultimo aggiornamento Martedì 04 Marzo 2014 13:55

---



Eccoci nuovamente tornati a trattare le "piccole" news che di volta in volta interessano i nostri retrosistemi più cari.

Questa volta ripartiamo con il **TI-99/4A**, dove da un po' di tempo un acclamato programmatore danese

**Ramsus Moustgaard**, sta facendo letteralmente impazzire l'utenza retrogamer del 16 bit di Texas Instruments, con titoli già precedentemente presentati come

[Titanium](#)

, una versione verticale di Uridium e la recente conversione di Scramble rinominata come tradizione vuole,

[TI - Scramble](#)

, molto fedele sia graficamente che nel gameplay alla controparte arcade da sala giochi, entrambi poi che sfruttano la nuova

**VDP F18A**

che aggiunge oltre ad un'uscita VGA al computer, anche altre feature grafiche come una palette colori più vasta, sprite multicolori e abolizione del vecchio limite dei quattro sprite massimo visualizzabile su linea orizzontale.

Ma come si dice "non c'è due senza tre" e Ramsus ci riprova questa volta con un racing game molto singolare che trae ispirazione da due giochi distinti, *Spy Hunter* e *Road Fighter*, chiamandosi, non a caso

**ROAD HUNTER**

.

Questo titolo non ha troppi preamboli, viene fornito gratuitamente come gli altri titoli di Ramsus, previo ovviamente ordine d'acquisto per il formato cartuccia, altrimenti il freeware

## Asfalto rovente per il TI99: Road Hunter

Scritto da Gekido\_Ken

Martedì 04 Marzo 2014 10:30 - Ultimo aggiornamento Martedì 04 Marzo 2014 13:55

---

prevede i file immagine per emulazione DSK e BIN, nonché l'eventuale supporto per la F18A, che garantisce una stabilità maggiore sulla grafica e qualche particolare in più.

Lo scopo del gioco è quello di completare tutti i percorsi proposti dal computer, buttandosi in una mischia atroce con il vostro bolide, dove tra spintoni per buttarsi fuori pista a vicenda, bisogna farsi strada per arrivare nel minor tempo possibile e comunque prima che il carburante si esaurisca. Durante la corsa è possibile raccogliere bidoni che ci riforniranno di carburante e alcune machine-gun, a proiettili limitati con la quale abbiamo la possibilità di distruggere direttamente i nostri avversari a fucilate!

Sono presenti altri tipi di bouns che potrebbero permetterci anche il passaggio diretto al livello successivo.



## Asfalto rovente per il TI99: Road Hunter

Scritto da Gekido\_Ken

Martedì 04 Marzo 2014 10:30 - Ultimo aggiornamento Martedì 04 Marzo 2014 13:55

---

Un gameplay fluido, frenetico, dinamico come mai s'è visto nei classici titoli per il TI-99, con una grafica molto curata, ma soprattutto uno scrolling oltre che fluidissimo anche estremamente veloce, da superare persino i livelli di programmazione di giochi sviluppati per MSX come Road Fighter e F1 Spirit, dai quali comunque, anche se non ufficialmente dichiarato da Ramsus, ne è stata fortemente ispirata la grafica, sia dei fondali che per le auto, restando comunque un'ottima scelta con risultati da far staccare la mandibola e lasciare di sasso anche i più scettici di questo sistema.

Gli effetti sonori sono perfettamente in tema arcade, con una simpatica musicchetta "spy" la quale riesce a ricreare l'esatta atmosfera di un arcade da sala giochi.

Ramsus, propone un ottimo e dettagliato manuale, partendo dalle istruzioni per il caricamento tramite emulazione alla struttura vera e propria del programma e una descrizione tecnica delle routine usate per questo gioco.

ROAD HUNTER su macchina reale richiede il modulo TI Extended Basic e l'espansione da 32Kb di RAM ed è scaricabile liberamente sia in formato \*.BIN che \*.DSK dal sito TI-99/4A Game Shelf alla sezione "Assembler", nella quale sono stati aggiunti anche altri titoli piuttosto interessanti tutti da scoprire e divertirsi.

[INFO & DOWNLOAD](#)

{jcomments on}