



OPEN CONSOLE

N°3 Luglio/Agosto - 2011
Speciale Riot Digital



RIOTdigital



PaperWars



Adamant Armor
Affection Adventure



Rainy Day - Alpha
Preview



Shootet



Puzzletube



Skylark (demo)



Schizophrenia



Unnamed Monkey
Game



Prometheon



Daff's Adventure 2



PirateBaby



Geek'em up



El tesoro del dragón
(panta vs dragon)



GigaSun Jet

Bennu le origini

Best of PCengine



Open Console.it

LA PRIMA WEBZINE ITALIANA SUL
MONDO DELLE CONSOLE OPEN



Bennu
Game Development

Indice

>PCEngine: the best of
pag. 3

>Speciale: Riot-Digital
pag. 7

>BennuGD-Le origini
pag. 22

**Per questo numero
hanno partecipato in
ordine alfabetico:**

>Ally: Copertina

>Farox: Recensioni Riot

>gigios: Recensione Riot;
BennuGD - Le origini

>Kayuz: Recensioni Riot

>RZZ: Recensioni Riot;
Best of Pengine

>Zip: Coordinamento
Progetto; Recensioni Riot

Intro

Nel 3° numero di "OpenConsole" abbiamo deciso di presentarvi i giochi sviluppati per il Riot-Digital Tag-Team dev contest.

Inizieremo anche a parlare del più conosciuto e versatile linguaggio di programmazione per le nostre console, BennuGD, nello specifico scopriremo le sue origini.

Inoltre il nostro infaticabile RZZ ci proporrà un nuovo "best of", riguardante PC Engine.

Vi ricordiamo che la nostra webzine è completamente libera, gratuita ed indipendente, scritta da appassionati, per appassionati del mondo delle console open, del retrogaming e degli homebrew.

Siete invitati a proporci ed inviarci articoli, idee, faq, critiche e suggerimenti al nostro sito:

WWW.OPENCONSOLE.IT

e tu cosa vorresti leggere nei prossimi numeri?

Buona lettura
Zip

NEC PC Engine / TurboGrafx-16: the best of

Raccolta dei migliori titoli per la (sottovalutata ?) console NEC,
con un occhio di riguardo anche ai meno conosciuti.

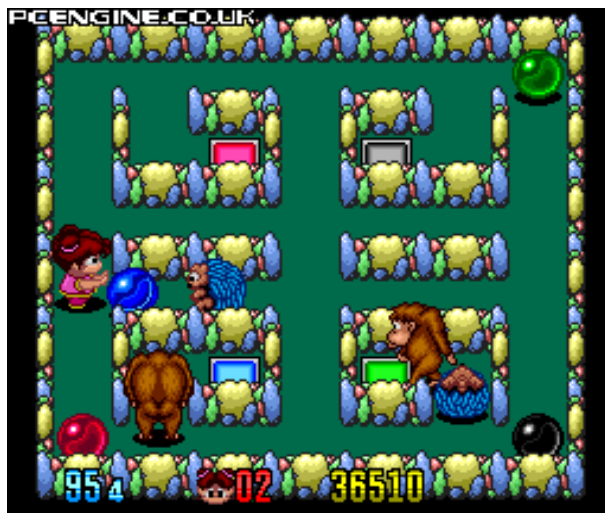
Di RZZ

...ricordando che:

- Questa NON è una classifica.
- Non userò voti sintetici.
- Verranno presi in considerazione solo titoli compatibili con gli emulatori Temper e Hugo per le console GPH Wiz e Caanoo.

Be Ball

Le regole del gioco sono semplici: nei panni di una tenera bimba orientale dobbiamo collocare quattro grosse sfere su quattro pedane dal corrispondente colore. Le sfere possono essere spinte o tirate, se vogliamo muoverle con precisione, oppure calciate con violenza per eliminare i nemici che, in piena sindrome da Pacman, ci inseguiranno per i labirintici schemi di Be Ball senza darci tregua. Grafica coloratissima e tondeggianti, musiche in stile con l'atmosfera nippo-zuccherosa, meccanica di gioco semplice ed immediata e controlli precisi, lo rendono un titolo perfetto per essere fruito su console portatili nei tempi morti della giornata.



R-Type

Titolo presente su diverse console, ma voglio premiare la conversione per PC Engine perché è la più fedele al cabinato da sala originale. Spiegare perché R-Type sia una delle serie di sparatutto più apprezzate potrebbe trasformarsi in una lunga lista di pregi. Potrei citare un comparto audio / video sempre di buon livello, ottima varietà di situazioni, particolare sistema di power up, con il drone sganciabile che funge sia da attacco che da difesa, difficoltà alta ma non frustrante che vi farà pronunciare la fatidica frase: "*ancora una partita, poi basta*", sono comuni denominatori che hanno reso grande questa serie, e R-Type per PC Engine vanta tutti questi pregi in un colpo solo.



Bomberman

Non penso e non voglio credere che non sappiate cos'è Bomberman, ma visto che sono buono ve lo spiego lo stesso:

Nei panni del nostro amico bombarolo ci troveremo immersi in labirinti più o meno intricati, con lo scopo di eliminare tutti i nemici presenti facendo così comparire il portale segreto verso il livello successivo. Per aprirci la strada verso i nemici dovremo far saltare le pareti depositando le bombe con oculatezza, perché queste si rivelano armi traditrici: spesso capiterà di rimanere bloccati tra uno dei nostri ordigni ed un nemico o venir investiti da un'esplosione di cui avevamo valutato male il raggio di detonazione.

Titolo dalla meccanica semplice ma assuefacente è un classico da avere assolutamente nella propria console.



Coryoon

Shoot'em up dall'ambientazione pacciocosa con tanto di trama presa a forza da un qualsiasi Mario: "*salviamo-la-principessa-rapita !!!*"TM."

Interessante la modalità di accesso alla super arma: per utilizzarla bisogna NON sparare per qualche secondo, per dare modo al draghetto di caricarsi e quindi prodigarsi in una mega fiammata. Il non poter sparare costituisce una piacevole variante al genere e conferisce un po' pepe all'azione.

Purtroppo, a minare la qualità complessiva del gioco è la cattiva scelta dei colori: l'enorme quantità di power-up, bonus e ammenicoli vari contemporaneamente presenti a video è spesso difficilmente distinguibile dagli spari nemici o addirittura dai nemici stessi, rischiando di andare in contro ad un ape nemica convinti che sia un ghiotto bonus da +1000 punti.



Devil Crash

Non sono un amante dei flipper, non sono mai riuscito a caprine l'essenza, eccessivamente basati sulla fortuna, almeno per un profano come me. Le trasposizioni digitali solitamente, non possono che peggiorare la situazione, a meno che non introducano una serie di elementi interattivi come magistralmente fa Devil Crash.

In questo gioco il flipper prende vita: scheletri, druidi e zombies si aggirano per il tavolo fornendo sempre un bersaglio per la nostra pallina metallica ed eliminando di fatto i tempi morti. Passaggi segreti, porte nascoste e tanti piccoli dettagli da scoprire partita dopo partita, uniti ad una buona fisica della sfera, rendono Devil Crash un piacere da giocare per chiunque.



Air Zonk

Zonk, già protagonista di tre ottimi platform, fa il suo ritorno, ma questa volta munito di futuristico jet pack con tanto di cazzuti occhiali da sole. Zonk abbandona le preistoriche lande e spicca il volo nei cieli di una futuristica città dando vita all'ennesimo, ottimo, shoot'em up per la console NEC. Ambientazione ricca di nippo-umorismo, farcita da nemici assurdi e grossi boss di fine livello.

I power consistono nella possibilità di rimpicciolire Zonk, rendendolo bersaglio più difficile da colpire e dalla possibilità di essere affiancati da svariati esseri dalle sembianze più assurde che ci forniranno fuoco di supporto. Possibile anche "fondersi" con loro in modo da formare un super Zonk corazzato.

Praticamente perfette le musiche: ritmate e accattivanti, vi rimarranno in testa per giorni !



Soldier Blade

Terzo episodio della serie "soldier" per Pc Engine. Grafica e sonoro della console NEC spinti ai massimi livelli, meccanica di gioco super oleata e perfettamente collaudata, che prevede tre tipi di sparo potenziabili, la cui scelta è ora più importante che mai per assicurarsi una sana e completa distruzione di tutto quello che si muove a schermo.

Forse al terzo episodio si sente puzza di già visto, ma le qualità tecniche e ludiche di Soldier Blade sono innegabili !



ANGOLO SPECIALE

Toilet Kids

Non me la sento di inserirlo tra i migliori, non sto neanche a descriverlo, ma è senza ombra di dubbio un titolo da provare per la sua folle ambientazione: un ragazzo si sveglia nel cuore della notte e va in bagno: si cala le braghe, si siede sul water dal quale viene risucchiato e si ritrova nella cacca ! Non per modo di dire, ma è proprio finito in un mondo popolato da un bestiario a base di... feci.

Sì, proprio così ! Molti dei nemici e degli elementi dello sfondo sono dei mini cessi o simpatiche (?) merdine viventi, disegnate con stile tipicamente nipponico e ogni cosa marrone che incontrerete ...beh è proprio quello che pensate !



Speciale: RIOTDIGITAL

di Zip



Nato quasi per scommessa, il RiotDigital Tag-Team contest, si è rivelato l'evento più importante dell'anno per quanto riguarda la scena homebrew delle console open.

Il concorso prevedeva lo sviluppo di un gioco con tema a piacere, per una o più di queste console: Pandora, Caanoo, Wiz, Dingoo.

Erano ammessi giochi con qualsiasi licenza (freeware, opensource, commerciale e demo). A patto che fossero stati sviluppati da un team di almeno 2 persone, i partecipanti dovevano essere reclutati nelle community in cui era stato pubblicizzato il contest.

L'importanza acquisita man mano da questo evento è data dalla grossa somma di donazioni ricevute e messe in palio come premi (per un ammontare di 600€), e soprattutto dal susseguirsi di partecipazioni da parte dei più grossi sponsor che si poteva desiderare di avere: GPH, Openpandora, Etronixmart, Digoo Digital Usa.

Ottenendo così altri premi dagli sponsor da distribuire, quali console Dingoo a320, Caanoo, e schede di memoria SD da 16 gb.

Prima di passare alla classifica finale, vediamo gli esclusi:

Chicken Mole adventure: Escluso perché un componente del team di sviluppo è stato preso al di fuori dei circuiti dove era stato pubblicizzato il contest; (non ci siamo persi niente di che).

Guitars On Fire: Non ha partecipato alla classifica finale, poiché ha violato una delle regole del contest che imponeva l'originalità e quindi la non pubblicazione precedente al contest, del gioco partecipante.

Dopo gli esclusi ci troviamo davanti a questa classifica:

	Classifica finale
1	PaperWars
2	Adamant Armor Affection Adventure
3	Rainy Day - Alpha Preview
4	Shootet
5	Puzzletube
6	Skylark (demo)
7	Schizophrenia
8	Unnamed Monkey Game
9	Prometheon
10	Daff's Adventure 2
11	PirateBaby
12	El tesoro del dragón (panta vs dragon)
12	Geek 'em up
14	GigaSun Jet

Nelle prossime pagine andremo a leggere più nel dettaglio 12/14 dei giochi

quelli che non sono stati recensiti sono:

Skylark (demo): in quanto a detta nostra non doveva neanche partecipare, non è giusto che la *demo* di un gioco *commerciale* possa competere con giochi gratuiti completi. Si tratta di un gioco adventure simil-castelvania.

GigaSun Jet: non recensito purtroppo per mancanza di tempo.

Paper Wars

di Kayuz



Piattaforme Disponibili:



Descrizione:

Dal 29 maggio 2011, quando uscì la prima versione di Paper Wars, sono passati diversi mesi, ed ora anche la competizione in cui gareggiava è finita. Ottenendo il primo premio i due sviluppatori del gioco hanno davvero ricevuto un grande incoraggiamento a finire il gioco nel migliore dei modi e aggiungendoci tante belle cose. Ora analizzeremo la versione della competizione, spulciando le magagne nascoste nel gioco.

Gameplay:

Strategico a turni, con alcuni elementi di gioco in tempo reale, Paper Wars basa tutti i procedimenti e operazioni sul touch screen, quindi nessun comando fisico; si deve segnalare l'uso davvero innovativo dell'accelerometro per girare la nostra visuale della mappa.

Il giocatore ha a disposizione 3 turni in cui muovere le truppe, crearne di nuove, conquistare edifici (al momento ce ne sono solo 2, Città e eliporto)...

Le truppe a disposizione sono 3, fanteria, lenta ma essenziale per conquistare edifici e eliminare elicotteri; carri armati: veloci e potenti, alti danni contro la fanteria ma vulnerabili ai colpi degli elicotteri; ed infine proprio gli elicotteri, veloci e possono passare sopra ogni cosa, sono vulnerabili alla fanteria. Gli sviluppatori comunque asseriscono il fatto di voler aumentare le possibilità di gameplay con queste 3 truppe.

Il limite di truppe presenti nella mappa ci è parso illimitato, certo più truppe ci sono e meno sarà la velocità del gioco.

Grafica:

Fantastica, la parola giusta per definire questa meraviglia, questo insieme di elementi in stile carta e cartone è davvero affascinante e invoglia a giocare appena la si vede.

Purtroppo il grafico del gioco ci ha deliziato di una sola mappa al momento, ma è sicuro di crearne molte altre.

Il punto forte del gioco, l'essere tutto in stile paper, mostra il gioco non come un semplice gioco di strategia; pare più come due allegri bambini che si divertono a giocare con i soldatini di carta... davvero un bell'effetto. Il design delle varie unità è davvero unico, buone le animazioni quando si colpisce un nemico e molto valida la telecamera ravvicinata in caso di scontro.

Suono:

Assente purtroppo, ma è presente un unico suono quando si conquista una città. Davvero un peccato.

Longevità:

Purtroppo l'aver una sola mappa e nessun tipo di campagna o altro caratteristico dei giochi strategici blocca un po' il titolo di Peter Traylor e Crow-Riot...

Le 2 modalità di gioco presenti sono il gioco contro il computer o la modalità 2 giocatori ma sulla stessa console.

Se uno volesse, potrebbe fare un numero infinito di partite al gioco, ma su una sola mappa

Voto complessivo del recensore: **8.8**

Adamant Armor Affection Adventure

di Zip



Piattaforme Disponibili:



Descrizione:

Due parole? *Era ora!* Finalmente un homebrew che sfrutta a pieno le potenzialità delle console open! Il gioco è un Adventure/Fps, nel quale dobbiamo metterci nei panni di un omino munito di spada, pistola e supervista, esplorando i mondi che ci troveremo di fronte e lottare con i nemici

Gameplay:

Su caano questo titolo da il meglio di se, sfrutta tutto quello che offre l'ultima console di casa GPH. Da l'utilizzo della vibrazione, all'ottimo e geniale impiego di touchscreen e g-sensor, il primo per gestire la telecamera semplicemente con i pollici, mentre il secondo ci servirà a non inclinare la testa assieme alla console, in quanto l'immagine risulterà sempre centrata in qualsiasi posizione ci mettiamo.

Nei primi livelli impareremo a pilotare quest'insolito personaggio per bene, grazie ad un buon numero di consigli. Man mano che saliremo con i livelli ci troveremo in situazioni sempre più difficili, la difficoltà risulta crescere in maniera omogenea e ben progettata, come la storia che caratterizza l'avventura.

Grafica:

La grafica è volutamente di ispirazione "minecraft", quindi *cubica*, tuttavia questa particolarità non influisce nella giocabilità, anzi dopo un primo impatto brusco, diventa subito

piacevole.

Il motore grafico 3D è ottimo, la presenza di ombre e luci ben pianificate ci fa dimenticare delle poco curate (volutamente?) *Texture*. Da notare alcuni dettagli come la testa del protagonista che si inclina nella stessa direzione delle braccia. Arrivati a questo punto ci sorge la domanda, ma se abbandonavano il "cubismo" vincevano loro? A mio parere sì.

Suono:

Le musica sono molto adeguate al genere adventure e ben fatte, stessa cosa vale per gli effetti sonori.

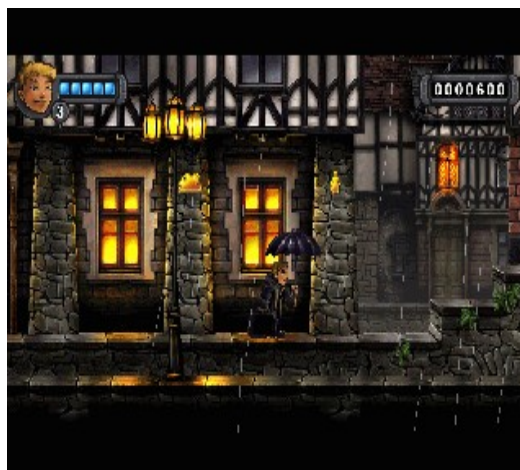
Longevità:

L'ottimo numero di livelli a disposizione, suddivisi in capitoli e l'inserimento di "Secret zone", easter egg e sfizi vari lo fanno diventare un ottimo titolo come potenziale durata nel tempo.

Voto complessivo del recensore: **8.9**

RAINY DAY (Alpha Preview)

di Farox



Piattaforme Disponibili:



Descrizione:

Gioco di piattaforme in 2D ambientato in una città molto piovosa (chi ha detto Londra ??) e impersoniamo il figlio di un mago del tempo (inteso come tempo atmosferico) che ha il compito di tornare a casa e portare un medicinale per far guarire il papà e far così tornare il sereno sulla città che ha subito un attacco da parte di alcuni mostri batteri che hanno causato il perdurare della pioggia da giorni.

Gameplay:

Parlare di azione di gioco in una alpha preview, purtroppo, non è possibile anche perché l'esperienza consiste in un introduttivo slideshow di immagini in anteprima assieme ad un assaggio di gioco reale in movimento che promette davvero bene.

Grafica:

Beh lasciatemelo dire ma la grafica è da mozzare il fiato, mai visto un qualcosa di simile in un prodotto open source. Eccezionale!

Suono:

Le musiche non sono state ancora create ma ci sono alcuni effetti sonori molto buoni.

Longevità:

Chiaramente è presto per dirlo, ma se queste premesse verranno mantenute saremo davanti ad un capolavoro di gioco..consiglio di tenerne d'occhio lo sviluppo.

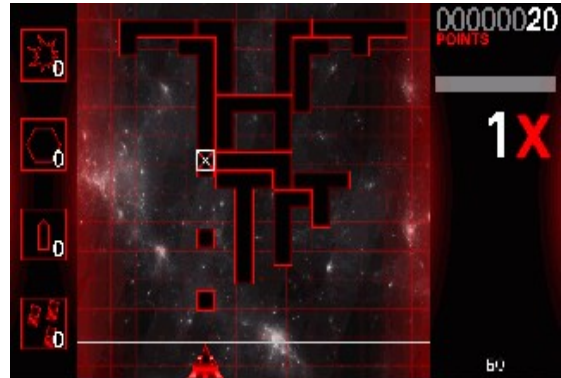
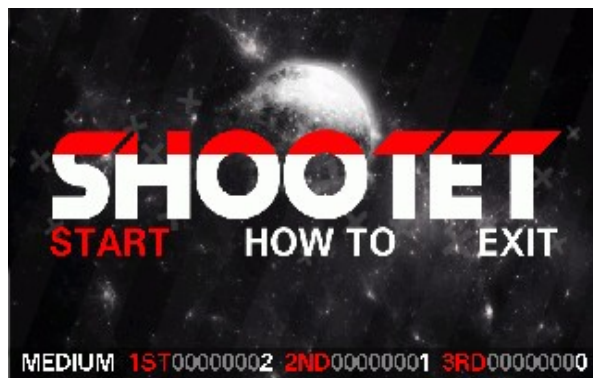
Sviluppato da:

- Dragons_Slayer, Ideazione, Programmazione, Sonoro
- Archibald, Grafica

Voto complessivo del recensore: **7.0**

Shootet

di Farox



Piattaforme Disponibili:



Descrizione:

Puzzle Shooter molto divertente ispirato a Galaga, Tetris e Tron da cui prende spunti per le meccaniche di gioco.

Gameplay

Scopo del gioco è distruggere tutte le piattaforme che vi vengono incontro sparando dei cubi in modo da formare una figura geometrica piena che quindi esploderà. Sono presenti anche bonus da raccogliere durante il gioco come bombe che fanno esplodere tutto quello che si trova sullo schermo, missili per distruggere singole piattaforme, inoltre si possono raccogliere icone che bloccano lo scorrere in avanti oppure che incrementano la velocità di sparo dei blocchi.

Grafica:

Essenziale e con pochi colori ma molto funzionale. Classico esempio in cui la grafica non è tutto.

Suono:

Musica ed effetti sonori sono molto azzeccati.

Peccato che le musiche da ascoltare siano soltanto un paio.

Longevità:

Il gioco è abbastanza tosto ma non tale da scoraggiare il giocatore che anzi viene invogliato a tentare un'altra partita.

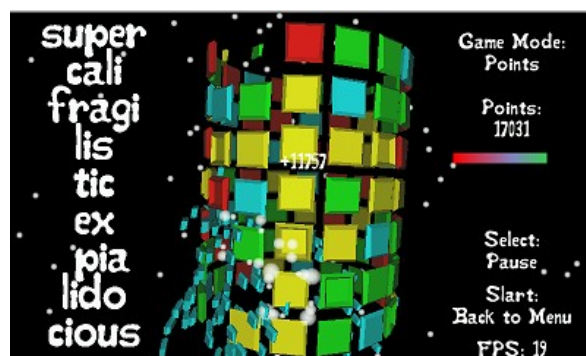
Sviluppato da:

- BLACKALiCE, Grafica
- hrmnzt, Musica
- mrz, Programmazione

Voto complessivo del recensore: **8.0**

Puzzletube

di Zip



Piattaforme Disponibili:



Descrizione:

il nome dice tutto, si tratta di un puzzle game che richiama il più famoso battle jewel e soci, aggiungendo particolarità quali, la struttura a tubo e le insolite mosse per spostare le caselle.

Gameplay:

Il gioco si divide in 2 modalità, "points" e "time stole", anche se il nome potrebbe trarre in inganno, nella modalità *point* bisogna fare più punti possibili in un determinato tempo (come se fosse un "time attack"), mentre nella modalità *time stole* più punti si fanno più il tempo aumenta. Scopo del gioco è quello di comporre, con caselle dello stesso colore, un quadrato di almeno 2x2, un po' come tetris queste si elimineranno facendo cadere quelle sopra. Per fare ciò possiamo spostare le caselle orizzontalmente o verticalmente, con un movimento che lascia al suo posto la casella centrale e inverte di posizione quelle all'esterno; l'altra mossa disponibile è in diagonale che riguarda invece 2 caselle che si invertiranno. *NB:* C'è voluto del tempo per scoprire lo scopo del gioco, in quanto non segnalato da nessuna parte ed è assente ogni forma di tutorial.

Grafica:

La grafica è abbastanza curata, anche se si poteva fare di meglio. Nel complesso il motore 3D e i dettagli (probabilmente sviluppati senza troppi test, sui processori più potenti dei pc) rallentano il gioco a circa 15 fps;

tuttavia grazie alle possibili impostazioni grafiche, riducendo tutte le opzioni al minimo si arriva a dei buoni 49-52 fps. Alcune dimenticanze da parte del programmatore rendono difficile ad esempio l'inserimento del nome per l'highscore o lo scorrimento del menu dello stesso.

Suono:

Musiche originali e orecchiabili, anche se per certi versi alcune andrebbero meglio per un genere *adventure* più che per un puzzle game.

Longevità:

Alla lunga se si riesce a entrare per bene nelle meccaniche di gioco, si può trasformare Puzzletube in un buon passatempo, anche se per fare punteggi alti più che la logica, bisogna semplicemente tenere premuto il tasto per cambiare caselle e muoversi a caso con il dpad/analogico. Poteva essere un buon gioco, forse è stato sviluppato troppo in fretta..

Voto complessivo del recensore: **5.9**

Schizophrenia

di RZZ



Piattaforme Disponibili:



Descrizione:

Platform-game arricchito di puzzle, o per meglio dire, puzzle-game molestato da elementi platform, si trova ancora in fase embrionale e soffre di alcuni bug, il più grave, presente su Caanoo, porta al progressivo rallentamento del gioco fino al suo blocco totale.

Gameplay:

Il cuore di Schizophrenia è la risoluzione di molteplici enigmi che si ottiene spostando oggetti, azionando leve e piattaforme apparentemente inaccessibili, ma non disperate: lo scienziato protagonista del gioco dispone di un simpatico giocattolo. Grazie al suo tecnologico telecomando potremo clonare oggetti e addirittura il protagonista stesso, teletrasportare il suo gemello e prenderne il controllo, in modo da raggiungere anche gli angoli più reconditi della mappa e venire a capo di ogni enigma con grande eleganza.

Una volta padroneggiato il macchinoso sistema di controllo, il gioco fa vedere le sue buone qualità e si lascia fruire con piacere.

Grafica:

Dal punto di vista artistico il lavoro svolto è più che dignitoso, ma dal punto di vista tecnico ci sono dei problemi. Su Windows il gioco funziona bene, su Caanoo invece, gira a fps troppo bassi, il che rende arduo compiere con la dovuta precisione alcuni passaggi rendendoli inutilmente ostici.

Suono:

La musica è piacevole, effetti sonori assenti.

Longevità:

Se gli enigmi non vi spaventano, complice anche un lungo periodo di apprendimento delle meccaniche che regolano il gioco, Schizophrenia vi terrà impegnati per diverso tempo.

Titolo ambizioso e dalle buone potenzialità che si rivela essere più complesso di quanto possa apparire a prima vista. Sperando che i suoi autori sviluppino gli ulteriori livelli promessi, ritoccando al contempo i problemi evidenziati, auguro loro bon lavoro!

Voto complessivo del recensore: **6.0**

Unnamed Monkey Game

di RZZ



Piattaforme Disponibili:



Descrizione:

Platform di stampo classico: dobbiamo arrivare a fine livello, previo ritrovamento di apposita chiave, saltando da una piattaforma all'altra, evitando baratri, spine e nemici, sempre dotati dell'abilità di piombare loro addosso (almeno su quelli senza aculei) in modo da stordirli.

Gameplay:

Fino a quando si tratta di saltare da una piattaforma all'altra, Unnamed Monkey Game piace, purtroppo gli autori hanno avuto l'idea, a mio avviso infelice, di introdurre come parte fondamentale del gameplay il wall-jump, ovvero la possibilità di saltare a zig-zag tra due muri sufficientemente vicini, in modo da raggiungere altezze altrimenti inaccessibili. Se già in un capolavoro come Super Metroid questa discutibile abilità faceva urlare di rabbia, in questo gioco la situazione non migliora e anzi, raggiunge il massimo della sua odiosità.

Altro piccolo dettaglio che lascia perplessi è la ridotta dimensione di alcuni passaggi in cui ci si deve calare: mentre la scimmietta rimane incastrata a mezz'aria, sfidando la forza di gravità, non ci possiamo esimere dal chiederci cosa impediva ai programmatori di rendere il passaggio 2 o 3 pixel più largo in modo da passarci senza patemi...

Grafica:

Non si può definire buona in senso assoluto, ma perfetta in termini relativi ad una console dedicata al retrogaming. La chiara ispirazione allo stile grafico e alla paletta cromatica del GameBoy, crea una piacevole sensazione di nostalgia che colma egregiamente la lacuna lasciata da sprite minimali e monocromatici.

Suono:

Assente...

Longevità:

Un solo livello, che una volta padroneggiato il wall-jump si termina in 2 minuti.

Un titolo dalle buone potenzialità che con qualche livello in più e una piccola rivisitazione al design dei livelli, volto a limare i problemi precedentemente elencati, si potrebbe rivelare una piccola gemma dedicata agli amanti della gloriosa console portatile Nintendo.

Voto complessivo del recensore: **6.0**

Prometheon

di Farox



Piattaforme Disponibili:



Descrizione:

Gioco di piattaforme con elementi di avventura esplorazione e RPG programmato in Benu. Il gioco è molto vasto e complesso basta vedere anche solo il menu che contiene un database che dà info sui vari mondi che fanno parte della storia, oltre ad un music player con cui ascoltare le varie musiche del gioco.

Gameplay:

Il gioco ha un raggio di azione molto vario e si alterna tra azione, con salti e spari tra le varie piattaforme dei livelli, esplorazione, con necessità di risolvere enigmi (anche attraverso sezioni di minigames) per aprire porte, sbloccare zone da esplorare, ecc. oltre ad altre di combattimento con i mostri che ogni tanto fanno capolino nei livelli.

Grafica:

Molto dettagliata e colorata con effetti grafici ben fatti ed animazioni molto buone. I mondi da esplorare sono disegnati con molta cura e ricchi di particolari. Personalmente avrei preferito un maggiore separazione tra i fondali ed il personaggio in modo da non confondersi troppo vedendo nemici anche dove non ci sono...ma forse questo è un effetto voluto.

Suono:

Molto buona la sezione musicale insieme agli effetti sonori.

Longevità:

Beh il gioco è molto dettagliato graficamente, ma non riesce a decollare completamente a causa della scelta di inserire nel gioco lunghe e noiose sezioni da leggere che sfiniscono il giocatore e portano via il divertimento.

Sarete portati a rigiocarlo anche grazie ai salvataggi che consentono di non ripartire da zero anche se la difficoltà non aiuta specialmente in alcuni minigame.

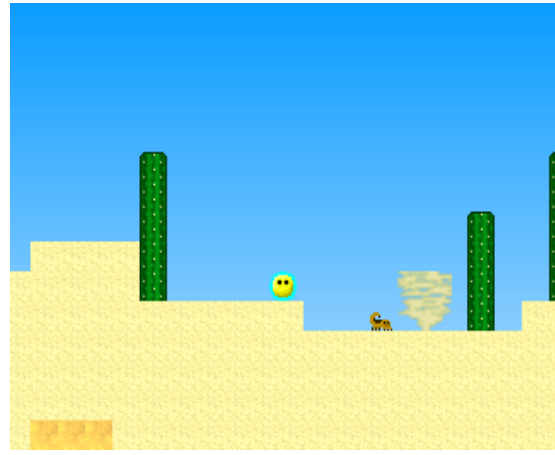
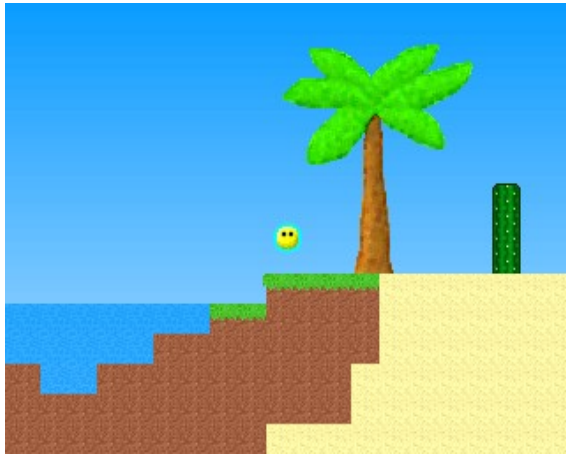
Sviluppato da:

- Daniel Eriksson, Programmazione, Grafica aggiuntiva, Storia
- Marcus Fredriksson, Musica, Grafica, Storia

Voto complessivo del recensore: **6.9**

Daff's Adventure 2

di Kayuz



Piattaforme Disponibili:



Descrizione:

Sequel del primo Daff's Adventure, il gioco è un semplice platform in stile super mario, in cui impersoneremo un giovane "cerchio" che dovrà salvare i suoi amici dai tremendi quadrati capeggiati da un malvagio leader...

Gameplay:

Platform classico, dovremo affrontare i vari livelli saltando e evitando di essere toccati dai nemici, non molto spaventosi direi...

Completare il gioco è cosa molto facile, visto che le situazioni toste sono davvero rare, e i livelli di gioco sono poco numerosi.

Grafica:

Non so dire molto della grafica, si potrebbe pensare che sia frutto di un orientamento retro, ma si può anche pensare che sia così povera e granellosa a causa della poca capacità artistica del programmatore.

Per esempio il personaggio principale ha una sola postura, che non cambia ne quando salta, ne quando va a sinistra o a destra.

Una maggiore cura nei dettagli e una persona più capace nella difficile arte del pixel avrebbe fatto la differenza per il gioco.

Suono:

La parte migliore del gioco, la colonna sonora del gioco è a mio parere la migliore della competizione; i temi per ogni livello sono sempre molto originali, mai ripetitivi; in ciascuno si può sempre ritrovare il tema principale. Gli effetti sonori invece sono mediocri, al limite del sopportabile.

Longevità:

Come già detto il gioco si finisce molto rapidamente, un po' per la facilità del gioco, e un po' per la penuria di livelli.

Il gioco rende possibile l'auto salvataggio ad ogni livello consentendoci di riprendere dall'ultimo livello affrontato.

Bisogna però segnalare la presenza di fastidiosi crash del gioco in alcuni momenti, problema unico della versione console.

Voto complessivo del recensore: **5.9**

Pirate Baby

di RZZ



Piattaforme Disponibili:



Descrizione:

Applicazione ancora in fase di sviluppo, sul genere Tamagotchi, che consiste nell'allevare una creatura e accudirla nell'attesa della sua dipartita.

Gameplay:

Si tratta di nutrire e pulire la creatura trascinando sullo schermo le apposite icone. Più facile a dirsi che a farsi, perché una simile, banale, operazione è resa complicata dal menù a scomparsa che risulta ostico far apparire al momento opportuno.

Grafica:

L'unica schermata statica è dignitosa, ma le animazioni della creatura sono davvero ridotte al minimo e la sua implume estetica mi lascia perplesso.

Suono:

Assente...

Longevità:

Se vi piace può durare all'infinito, ma si può dire lo stesso anche del prendere a testate il muro. Molto più probabilmente lo abbandonerete subito dopo aver fatto schiudere l'uovo e trascinato due pezzi di formaggio sulla creatura.

L'applicazione è ad uno stato troppo acerbo per essere giudicata, ma il genere Tamagotchi non mi ha mai ispirato simpatia né suscitato divertimento, essendo un'attività passiva, il cui evolversi non dipende dall'abilità del giocatore, ma solo dalla costanza di ripetere i pochi comandi a disposizione.

Voto complessivo del recensore: **4.0**

El Tesoro del Dragon (Panta vs Dragon)

di RZZ



Piattaforme Disponibili:



Descrizione:

I due screenshot qui sopra sarebbero sufficienti a descrivere il gioco nella sua pienezza. El Tesoro del Dragon, di fatto, si divide in due fasi: nella prima schermata dobbiamo entrare nella tana del drago avendo l'accortezza di schivare, saltando o chinandoci, le fiammate di benvenuto che il grosso rettile ci propina. Nella seconda parte guadagniamo l'entrata nella tana e la possibilità di muoverci in essa in tutte le direzioni, con lo scopo di raccogliere quanti più gioielli possibili, sempre pronti ad evitare l'alito incandescente del lucertolone incazzoso. Una volta raccolta una preziosa chiave potremo aprire la porta della stanza e ricominciare tutto daccapo.

Gameplay:

Se nella prima sezione il gioco procede senza intoppi, nella seconda parte si verifica un fastidioso problema, al limite del bug, in cui il nostro eroe rimane incastrato nel tentare di uscire dalla porta.

Buona l'idea di sacrificare punti in cambio di vite, una volta che queste saranno esaurite.

Grafica:

Ma perché il drago non ha le ali come tutti i suoi simili? Mentre cerchiamo una risposta a tale quesito, possiamo notare una grafica pulita e colorata, in uno stile che ricorda qualche cartone giapponese anni '80.

Suono:

Tanto piacevole la musica del menù, quanto irritante quella nel gioco, non si poteva fare il contrario? Effetti sonori nella media.

Longevità:

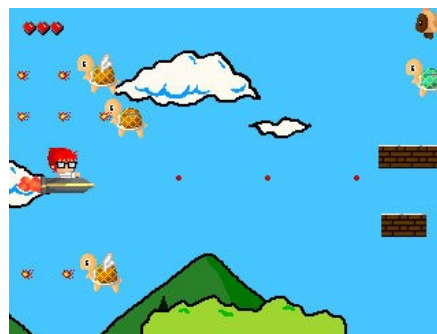
L'idea di base è interessante, ma cambiare la velocità di attacco del drago lungo il ciclico ripetersi dei due schemi, non è sufficiente a mantenere vivo l'interesse del giocatore per più di 10 minuti.

Può essere un simpatico passatempo nei brevi momenti morti della giornata.

Voto complessivo del recensore: **6.0**

Geek 'em up

di Gigios



Piattaforme Disponibili:



Descrizione:

Questo gioco è uno 'spara-tutto' a scorrimento orizzontale realizzato in GLBasic.

L'idea iniziale, da cui è partito lo sviluppo, è quella di 'trasportare' vari classici in un titolo stile 'shoot'em up'.

Gameplay:

Nel gioco impersoniamo una specie di scienziato 'occhialuto' alla guida di un 'missile/astronave' con cui dobbiamo sconfiggere la miriade di nemici che ci si parano davanti lungo i tre livelli, a scorrimento orizzontale, attualmente presenti. La manovrabilità del personaggio è molto buona, di contro, però, il numero di nemici presenti è veramente elevato e questo complica eccessivamente l'avanzamento nei livelli.

All'interno di ognuno di essi dovrebbero trovarsi anche dei 'Power-Up' per aumentare la potenza di fuoco. Tali 'potenziamenti' sono riusciti a trovarli solo nel primo livello ma, nonostante questo, tutt'ora non mi è chiaro quale sia la logica per poterli ottenere.

Se si riesce, in maniera fortuita, a raccogliere un potenziamento, la capacità di fuoco viene triplicata semplificando, di conseguenza, il procedere nell'azione.

Ogni livello, come in ogni buon 'spara-tutto', ha poi il suo 'Boss' finale da distruggere per poter proseguire allo schema successivo.

I nemici non presentano nessuna forma di intelligenza e si muovono su 'binari' prestabiliti dal programmatore.

Grafica:

Particolarmente curata nello screen iniziale, lascia un po' a desiderare quella relativa al secondo e terzo livello.

Ogni schema ha una grafica che richiama

vecchi giochi a 8bit, il primo è un esplicito riferimento a Super Mario.

Graficamente il primo livello è, per certi versi, il più curato nello scorrimento orizzontale. Infatti si compone di tre 'piani' grafici che donano un piacevole effetto di parallasse durante il movimento. Purtroppo questo effetto non è rappresentato così bene negli altri due livelli i quali risultano piuttosto 'piatti'.

Infine una piccola menzione alla grafica utilizzata per rappresentare i nemici della terza missione, dove sono visualizzati con uno stile molto retrò utilizzando solo caratteri. Così facendo si ottiene un effetto 'inconsueto' per un gioco che non abbia più di vent'anni.

Suono:

Sul fronte audio abbiamo la presenza di tre colonne sonore, una per ogni livello, le quali rispecchiano lo stile a 8bit. Il problema è che risultano abbastanza 'stancanti' e, soprattutto, non sono 'udibili' su console in quanto il volume è TROPPO basso con scarsa possibilità di regolazione. Va segnalata, purtroppo, la completa assenza di effetti audio.

Longevità:

La longevità è abbastanza ridotta in quanto il gioco risulta, spesso, 'frustrante' e molto ripetitivo, stancando velocemente. Inoltre non è presente nessun punteggio che avrebbe potuto incrementare, anche se di poco, la longevità nel tentativo di migliorare i propri records.

Voto complessivo del recensore: **4,5**

Bennu Game Development (BennuGD)

Breve introduzione e accenni storici su BennuGD

www.bennugd.org

di Gigios

Premessa

Se state leggendo questo articolo, molto probabilmente, è perché siete appassionati di Videogiochi e, soprattutto, vi state chiedendo come poter realizzare un proprio gioco, per quanto semplice, da poter utilizzare su PC o sulle nostre 'Open Console'.

BennuGD è proprio questo, ovvero lo strumento con cui poter addentrarsi nell'intricato mondo della programmazione dei videogiochi, anche senza complicarsi la vita con linguaggio sicuramente più potenti ma contemporaneamente più complessi da apprendere e gestire.

Accenni storici

Il 'boom' dei videogiochi è avvenuto verso la metà degli anni '90, periodo in cui i computer cominciavano ad essere più diffusi e non più semplici strumenti di lavoro ma anche strumenti di svago.

Oltre ad un elevato numero di appassionati 'giocatori', stava nascendo anche l'esigenza di poter dar sfogo alla propria 'fantasia' per realizzare propri giochi, infatti in quel periodo c'è stato un vero boom di giochi freeware e soprattutto shareware.

Il problema principale per un appassionato di videogiochi, il quale vorrebbe dar sfogo alla propria fantasia per realizzare un proprio gioco, è la complessità legata alla programmazione in genere e soprattutto alla programmazione di videogiochi.

Nasce così l'idea, da parte di alcuni sviluppatori spagnoli, di inventare un nuovo linguaggio di programmazione, un linguaggio specifico per la realizzazione di videogiochi ed accessibile anche a principianti senza però limitarne la 'potenza', nasce così DIV, il capostipite di tutti quei linguaggi 'compatibili' di cui fa parte anche BennuGD.

DIV Games Studio



DIV Games Studio si può considerare a tutti gli effetti uno dei primi linguaggi di programmazione disegnati per la realizzazione di videogiochi.

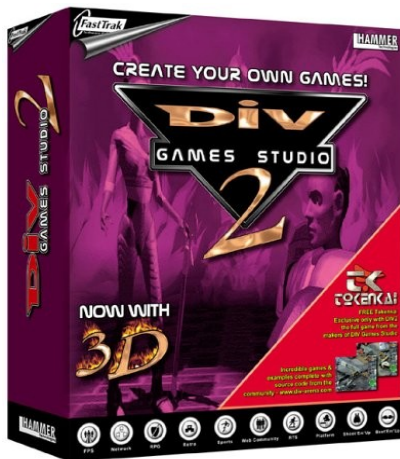
Questo 'prodotto' è stato rilasciato in Italia verso la fine degli anni 90 (1998/99) ed era acquistabile nelle edicole, librerie e negozi specializzati, il tutto ad una cifra decisamente abbordabile.

Il grande vantaggio che questo linguaggio permetteva era la realizzazione di ottimi giochi 2D utilizzando poche righe di codice grazie a comandi grafici, e non solo, molto potenti già presenti nel linguaggio stesso.

Altro grande vantaggio era dato dal fatto che il prodotto conteneva tutto il necessario per sviluppare videogiochi, infatti era composto da un ambiente di programmazione completo contenente un editor, per scrivere il programma, un editor dei suoni, un editor dei fonts ed un editor delle mappe, oltre ad altri vari tools secondari e ad un ottimo, per l'epoca, debugger con cui monitorare le variabili del programma e modificarle, se necessario.

Purtroppo DIV1 aveva un grosso limite, ovvero la possibilità di funzionare solo in ambiente DOS, quindi dopo Windows 95 cominciavano i primi problemi di compatibilità, problemi che con l'avvento di XP non sono più stati risolti decretandone l'impossibilità d'uso dei giochi realizzati sui sistemi più 'moderni'.

DIV Games Studio 2



DIV Games Studio 2, uscito nel 2000, è l'evoluzione della versione precedente, come la prima versione anche questa utilizza un ambiente completo per la gestione di un progetto ed inoltre include una nuova funzionalità, la possibilità di realizzare videogiochi 3D.

Questa nuova versione introduce parecchie migliorie al linguaggio originale tra cui, come accennato, la possibilità di realizzare giochi in 3D o la gestione del multiplayer.

L'ambiente di sviluppo è migliorato, ora l'editor evidenzia la sintassi del linguaggio con colori differenti ed anche gli editor grafici sono stati migliorati ed aggiunti di nuovi, come un editor di sprites con cui creare animazioni dei personaggi, un editor di mappe 3D, ed altre migliorie.

In questa versione del linguaggio vengono introdotte anche alcune nuove funzioni molto utili per l'implementazione di

un'intelligenza artificiale dei nemici, come ad esempio per la ricerca dei percorsi, funzioni per la gestione del testo, dei files e dei suoni.

Purtroppo anche questa versione si porta appresso la limitazione principale della versione precedente, ovvero il tutto funziona in ambiente DOS dando problemi sui sistemi basati solamente su Windows.

Fenix Project

<http://fenix.divsite.net/>



Dopo il rilascio della versione 2 di DIV non è stato più rilasciato nulla di ufficiale, cominciano a nascere così le prime implementazioni open source tra le quali si distingue Fenix Project.

Fenix è praticamente la versione di DIV Games Studio open source con il vantaggio, contrariamente alle versioni originali, di poter funzionare correttamente anche in ambiente windows ma, cosa non indifferente, d'essere portabile anche su altri sistemi come Linux, Mac OS, BSD e BeOS, inoltre, in maniera non ufficiale, anche su hardware particolari come le console GP32, GP2X, GP2X Wiz e altre.

Oltre alle funzioni base implementate dal linguaggio, Fenix permetteva di essere esteso tramite l'utilizzo di librerie esterne, il compilatore genera un file intermedio che viene interpretato dal runtime (modalità che semplifica il porting su altre piattaforme a discapito di una lieve perdita in prestazioni).

Purtroppo questo progetto ha avuto un boom iniziale buono ma poi, purtroppo, si è arenato e gli aggiornamenti si sono fatti sempre più rari sino a scomparire completamente, almeno sino ad ora.

Gemix Studio

<http://www.gemixstudio.com/>

Parallelamente a Fenix, ma cronologicamente qualche anno dopo, appare anche un nuovo ambiente, il quale, sul proprio forum, si definisce come il nuovo DIV3.



Attualmente Gemix si trova ancora in forma di Beta e, nel momento in cui verrà rilasciata una versione ufficiale completa, verrà rilasciato in licenza free e commerciale a pagamento.

Questa è la grossa differenza rispetto a Fenix o allo stesso Benu, ovvero non si

tratta di un prodotto open source.

Gemix segue la filosofia originale di DIV Games Studio, ovvero fornisce un ambiente completo di tutto il necessario per poter sviluppare un videogame.

Attualmente le piattaforme supportate sembrano essere limitate a Windows, Mac Os e Linux, sul forum si accenna ad un possibile porting per Wiz anche se al momento non è stato preso in considerazione dagli sviluppatori.

Per maggiori informazioni consiglio la visita del sito, dove esiste anche una sezione in italiano nel forum in cui porre le proprie domande.

Benu Game Development (BenuGD)

<http://www.bennugd.org/>

Ed eccoci arrivati finalmente a BenuGD.

Come accennato nei precedenti paragrafi, Fenix purtroppo non ha avuto più rilasci per molto tempo ed è quindi nata l'esigenza di far evolvere il linguaggio in una nuova 'forma'. Ecco che quindi nasce **"Benu Game Development"** partendo dalla versione Fenix 0.93 e continuandone lo sviluppo.

Contrariamente a Fenix il progetto Benu è molto attivo ed in continua evoluzione, compreso i porting ufficiali, e non, su altre piattaforme oltre a quelle già gestite da Fenix. Ad esempio è in fase di debug una versione compatibile anche con iOS e quindi con iPhone e/o iPad.

Anche per Benu esiste la possibilità di estendere il linguaggio base tramite l'uso di 'moduli' esterni con cui aggiungere funzionalità, come engine 3D, gestione video, motori di fisica, etc.

Il problema principale dei moduli è che non sono presenti in tutte le piattaforme supportate dal linguaggio e quindi non sempre è possibile realizzare un gioco, sfruttando determinati moduli, e poterlo portare su altre piattaforme.

La grossa scomodità di questo linguaggio è quello di non avere, come invece era per Div, un proprio ambiente di sviluppo completo, questo comporta qualche difficoltà iniziale nella configurazione di editor open source o nella fase di debug/compilazione (argomenti comunque che verranno trattati in altri articoli).





**I WANT YOU
FOR**

OpenConsole

Collabora con noi! Inviandoci
articoli, suggerimenti
recensioni, faq, idee e critiche

WWW.OPENCONSOLE.IT