

Stormfinch - Nirvana Engine "mode on" su Zx Spectrum

Scritto da Gekido_Ken

Lunedì 13 Aprile 2015 00:10 - Ultimo aggiornamento Giovedì 11 Giugno 2015 09:47



E' passato quasi un anno dallo sviluppo del *Nirvana*, il motore grafico per lo Zx Spectrum, che ha risolto quello che poteva essere considerato un "marchio di fabbrica", il colour clash, ma anche una piaga per molti programmatori, dove al posto di far annegare sprite ed oggetti mobili sullo schermo nei colori dello sfondo, si preferiva spesso optare per una grafica monocromatica, dove se da una parte la giocabilità di molti titoli era quasi garantita, dall'altro la resa video lasciava a desiderare. Questo perché, ricordiamo, in una cella di 8x8 pixel, lo Zx Spectrum consente di avere solo due colori, il foreground dove viene definita la pattern del disegno e il background, obbligatoriamente largo tutta la cella interessata.

Il primo gioco ufficiale a godere del Nirvana è stato il platform game [El Stompo](#), dove in questo caso si nota un colore diverso di foreground ogni fila orizzontale di 8 pixel, avendo una resa grafica migliore sotto il profilo cromatico.

Giunge invece ora il primo sparatutto spaziale a scorrimento orizzontale basato su questo engine: STORMFINCH.

Stormfinch - Nirvana Engine "mode on" su Zx Spectrum

Scritto da Gekido_Ken

Lunedì 13 Aprile 2015 00:10 - Ultimo aggiornamento Giovedì 11 Giugno 2015 09:47



Per informazioni sui programmi visitate il sito www.zxprograms.com



{comments on}