

## Dirk di Dragon's Lair salta dal Laser Disc ad 1Kbyte di RAM

Scritto da Gekido\_Ken

Giovedì 18 Giugno 2015 18:34 - Ultimo aggiornamento Giovedì 18 Giugno 2015 21:18

---



Lo hanno visto ovunque, saltellava da un disco laser ai sistemi home gaming.

Hanno cercato di riprodurlo al meglio, di rendergli onore nel migliore dei modi, lo hanno giocato almeno su una ventina di sistemi, lo hanno riesumato in DVD, HD e BluRay, ma se mi avessero detto al tempo che lo avrebbero convertito anche per un sistema basilare come il Sinclair ZX81, non ci avrei mai creduto.

Eppure lo hanno fatto: Drangon's Layer è finalmente disponibile per il sistema 8bit da 1Kbyte di RAM di papà Sir Clive, avete capito bene, lo ZX 81.

Sembra una notizia incredibile, eppure il progetto è stato terminato, ma se devo essere sincero, personalmente avrei detto "impossibile" sempre pero' con qualche riserva.

Se realmente mi avessero detto di convertire il Dragons Lair, il famoso e storico Laser Game prodotto e realizzato dalla Disney, supportato artisticamente dal legendario Don Bluth, sul sistema specifico ZX80, avrei realmente nutrito diffidenza sulla sua fattibilità, ma chi ci ha seguito su Re.BIT, sa che tra le varie differenze esistenti tra lo ZX80 e il suo successore ZX81, c'è la presenza della ULA Ferranti, un integrato utilizzato anche in seguito sullo ZX 82, ovvero lo Spectrum, il quale non solo gestisce e controlla il flusso dati Input/Output, ma anche al segnale video, dove l'elaborazione grafica è comunque a carico della CPU, lo Z80.

## Dirk di Dragon's Lair salta dal Laser Disc ad 1Kbyte di RAM

Scritto da Gekido\_Ken

Giovedì 18 Giugno 2015 18:34 - Ultimo aggiornamento Giovedì 18 Giugno 2015 21:18

---

Come il fratello minore, lo ZX81, non consente all'utente basic di poter ridefinire il charset, soprattutto per il suo noto limite di memoria. Tuttavia da Linguaggio Macchina è possibile leggere i registri del charset, dove essendo che il singolo carattere è pur sempre composto da una cella di 8x8 pixels, moltiplicando questo valore per 32 colonne e 24 righe, si ottiene una matrice punti di 256 x 192 pixel su cui lavorare in alta risoluzione.



Di certo si tratta di un sistema dove solo pochi riescono a lavorare con ottimi risultati e uno di questi geniali pionieri è Jim Bagley, meglio conosciuto nel mondo Zx Spectrum per la conversione di Midnight Resistance e Cabal, il quale ha deciso di rendere possibile l'impossibile, convertire uno dei suoi giochi preferiti di tutti i tempi per un home computer a lui molto caro, come appunto lo ZX81.

Bagley ha dovuto scegliere una delle due strade: la prima avrebbe previsto la ricostruzione manuale degli scenari agendo sulla ridefinizione manuale della grafica ad alta risoluzione, quindi ricreando animazioni le animazioni e il gioco stesso, come è avvenuto per molti sistemi come il Commodore 64, l'Amstrad CPC e lo stesso ZX Spectrum. La seconda strada invece, quella scelta da Jim, è stata quella di riprodurre in modo digitale le animazioni originali sullo schermo dello ZX 81.

Il lavoro più grande sicuramente è stato quello di ridurre la qualità bitrate dei singoli filmati, portando la risoluzione del filmato al minimo essenziale ed eliminando le informazioni sul colore, per poi convertire i vari filmati in un formato leggibile ad un lettore multimediale interattivo sviluppato dallo stesso Jim, il vero e proprio motore grafico di questa conversione.

## Dirk di Dragon's Lair salta dal Laser Disc ad 1Kbyte di RAM

Scritto da Gekido\_Ken

Giovedì 18 Giugno 2015 18:34 - Ultimo aggiornamento Giovedì 18 Giugno 2015 21:18

---

Tutto questo è stato possibile grazie ad una particolare espansione di memoria per Zx 81, che integra anche un lettore SD card, la [ZXpand 2.5](#) ; allo stato dei fatti per la realizzazione del gioco, è stata ridotta l'area attiva dello schermo dello ZX a poco più che un quarto di quella totale disponibile, questo per consentire di ottenere tempi di risposta dati e di rendering video accettabili.

Come di consuetudine la grafica si basa solo sui colori bianco e nero, manca il sonoro, ma la risposta del gioco è ottima, mantenendo intatto il gameplay originale.

Il gioco non è freeware e necessita della Zxpannd per funzionare ma si tratta di una cifra abbordabile per tutti, circa 10 Sterline, già in formato fisico SD Card.

Chi tratta particolarmente macchine Sinclair e ha dotato il proprio ZX81 di espansione RAM e lettore SD, non può perdere questa ghiotta occasione di interpretare il cavaliere Dirk e salvare per l'ennesima volta la Principessa Daphne dal feroce e gigantesco drago.

Buon divertimento!



{comments on}