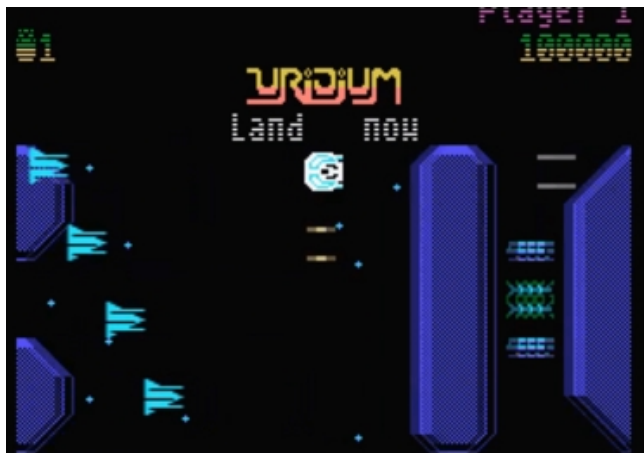


Trilobyte riappare all'MSX-Dev' 14 con il suo URIDIUM

Scritto da Gekido_Ken

Mercoledì 28 Maggio 2014 12:25 - Ultimo aggiornamento Mercoledì 28 Maggio 2014 13:43



Sembra che la "uridiumania" stia dilagando fra i retrocoder che dedicano le loro conoscenze alle macchine dotate della storica **VDP TMS9918a**.

Dopo **Titanium** sviluppato dal genio di **Ramsus** per **TI-99/4A**, versione a scorrimento verticale per il 16 bit della Texas Instruments, ecco che un mio ex-compagno ateneo della facoltà di ingegneria, **Arturo Ragozini**, storico coder italiano per la sfera MSX, propone per l'edizione 2014 dell'MSX Dev', la conversione ufficiale dello sparatutto a scorrimento orizzontale realizzato da **Andrew Braybrook** nel 1986 per conto della **Hewson** su Commodore 64, **URIDIUM**, convertito a sua volta anche per altre piattaforme come Zx Spectrum, Amstrad e NES.

La versione scritta per lo standard di Nishi, prevede delle features davvero interessanti, in primis uno smooth scrolling dello schermo, piuttosto veloce e per nulla instabile, con una fluidità di gioco impressionante da essere un osso duro anche per i migliori smanettoni di questo titolo.

Secondo altre notizie trapelate dal forum Karoshi, sembra sia previsto un numero massimo di 64 sprite su schermo...cosa a mio avviso al quanto discutibile, a meno che non sia stata sviluppata una tecnica software simile al multiplex del C64 anche su sistema MSX1. Bisogna anche dire che da Arturo Ragozini c'è da aspettarsi di tutto, i suoi esperimenti su MSX1 nella

Trilobyte riappare all'MSX-Dev' 14 con il suo URIDIUM

Scritto da Gekido_Ken

Mercoledì 28 Maggio 2014 12:25 - Ultimo aggiornamento Mercoledì 28 Maggio 2014 13:43

manipolazione della VDP sono impressionanti.

Sul forum Karoshi, non è stata ancora resa disponibile la ROM scaricabile di una demo o qualcosa di simile, mentre il sito dedicato all'evento MSX Dev' sembra abbia dei problemi tecnici.

Tuttavia sia l'evento che lo sviluppo stesso di Uridium come di altri titoli coinvolti nel contest MSX, sono consultabili sempre allo stesso forum Karoshi.

Speriamo vivamente in un serio miglioramento della situazione.



{comments on}