

DOCUMENTO DE AUTORÍA



The making of...

Todo empezó un buen día, cuando después de las insistencia de Xavier, pensé, y por qué no, puedo intentar hacer ese video juego que no pude hacer cuando era niño, pero no se si tengo ganas suficientes...

Después de mirar y mirar, formas de hacerlo, lo que a mi me habría gustado, hubiera sido programar el juego en un Amstrad real... y entonces me desperté...

Tras mirar 8BP, AGD... Cpctelera, incluso probar algún ensamblador en mi 6128, pude ver que lo mejor para mi era "la cpcetelera" y me puse a ver videos como loco y poder intentar profundizar en su funcionamiento.

No tenía ordenador para trabajar con ella y después de varios intentos (ordenadores prestados o regalados) llegó el BlackFriday he hice lo que debí hacer desde el principio... compre un i7 16Mb 512SSD para programar un juego de 64kb... máquina virtual y a funcionar. Ya no había excusas. Empecé a ver videos otra vez del Profe Fran y del Taller de Cpctelera de Carlos Perezgrim. Empecé a recordar C y a entender los entresijos de utilización de Cpctelera, y poco a poco fui implementando el juego que tenía en mi cabeza. Problemas con la paleta de colores, con los tiles, con el mapeado, gestor de entidades e inteligencia artificial, gestor de interrupciones... con todo, pero gracias a esos maravillosos videos, todo fue saliendo poco a poco, y solo tuve que re-empezar tres veces... jeje.

Lo más notable de todo, a pesar de confundir el + por * o algún > por <, fueron los dolores de cabeza y tener que levantarme sin poder continuar programando por no poder entender bien lo que estaba haciendo. Organigramas y notas.. comprensión y... problema resuelto.

Este juego, tiene como base, los videos realizados por Carlos PerezGrim, Taller de Cpctelera, los videos de Fran Gallego, profesor retroman(muchos videos para aprender conceptos), y algún código rescatado del zip de Baba's Palace(se han copiado y modificado los archivos text.c, text.h, char.c y char.h, adaptándolos a mis necesidades. Muchas gracias a Rafa Castillo por su atención a mis consultas). Para probar el funcionamiento de la música, se contactó con Julien Nevo y se utilizaron muestras de Arkos tracker 1. Por problemas técnicos, no se ha podido implementar el día de la presentación la música original, quedando con la música de muestra. Pantalla de carga original de Eric TITAn Cubizolle.

Con este juego, consigo realizar un sueño de mi infancia, cuando a los 15 años el BASIC se me quedó pequeño y no fui capaz de encontrar a nadie que me explicara que tenía que estudiar el código máquina o lenguaje ensamblador del Z80 en libros que ahora tengo, que no puede conseguir en 1985 y que veo que se escribieron en aquella época como PROGRAMMING THE Z80 de Roadnay Zaks de septiembre de 1985... en castellano. Todo esto después de más de 30 años sin tocar un ordenador para como mucho hacer un documento de word... (jugar no cuenta).

Y por último, quiero dedicarlo a la persona que ha permitido que esto ocurra, soportando la sobrecarga de trabajo que conlleva mi falta de ayuda, para ti RAQUEL.

Programación y gráficos: José Antonio Q. L.

Mejora de gráficos: Francisco Q. L., Javy Defecto Digital.

Colaborador directo: Javy Defecto Digital

Música original: WYZ, se puede escuchar en el video.

Música en el Juego: Fenix Kell y Julien Nevo. Utilizadas de las músicas de muestra de Arkos Traker 1 con autorización expresa de Julien Nevo. (MIT)

Pantalla de carga : Eric TITAn Cubizolle.

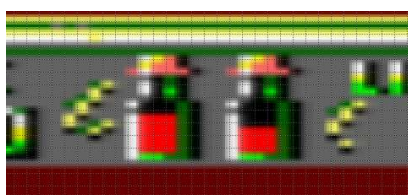
Diseño de manuales, documentos y Web: Francisco Q. L.

Amor al proyecto: Xavier.

En nuestro afán de colaboración, todo lo que pueda ser recaudado por este juego, será donado a la asociación PROLAM ASTUS.

Guiño al Súper Cauldron de Titus...

Para esto, hemos elegido el bote-Tarro de vida que aparece en la parte inferior derecha de la pantalla:



Se puede ver en las pantallas iniciales del juego, en la esquina inferior izquierda:



Despedida comercial de Amstrad:

También se ha añadido el mensaje al final del juego: ***A la fecha de publicación de este juego, 2023 se cumplen 30 años del fin comercial de Amstrad CPC.*** Puede leerse este mensaje en la imagen de arriba.

Agradecimientos:

Quisiera agradecer, de todo corazón, a todas las personas sin las cuales, este juego no existiría. **Por orden alfabético:**

Carlos PerezGrim, su Taller de Cpctelera y su amabilidad atendiendo mis consultas a través del teléfono.

Cpceros Cartagena: Xavier Blach, amigo submarinista, que fue el que puso la idea en mi cabeza. Javy (Defecto/Digital), colaborando en todo tipo de consultas y gráficos. Jose y Antonio Lozano, probando el juego. Jordi Emesequis probando el juego, Juan Oric, dando caña y apoyo moral. Pedro, Ariri, Joserra, Miguel Ronda, Carmelo...

Fran Gallego – Profesor RetroMan, y todo el equipo de Cpctelera, sin la cual yo creo que no me habría animado a este reto.

Francisco Quijada, mi querido hermano. Ayudándome en todo.

WYZ. Da gusto cumplir años para poder decir: conozco a WYZ más de 40 años.