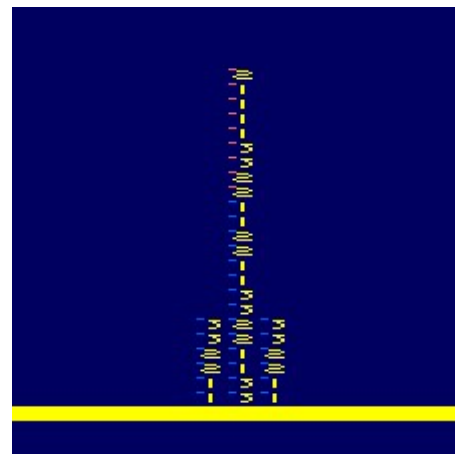


Columns CPC. La historia de su creación.

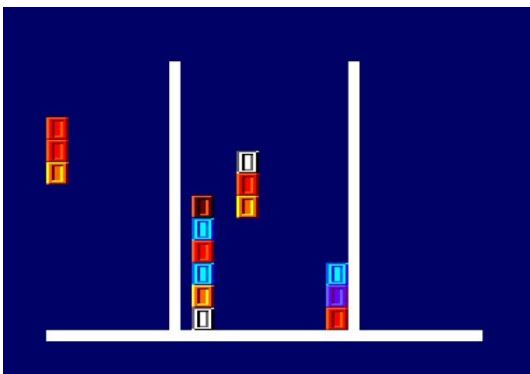
22/06/2004 Parte la idea de hacer un Columns sencillote para el CPC, enmarcado dentro de los artículos de programación en ensamblador, después de haber hecho un par de ejercicios de dibujo, movimiento y colisiones de sprites.

Enseguida Litos se ofrece y empieza con el diseño de los sprites. Empezamos con diseños de piedras de 1x2 caracteres (1 de ancho 2 de alto).

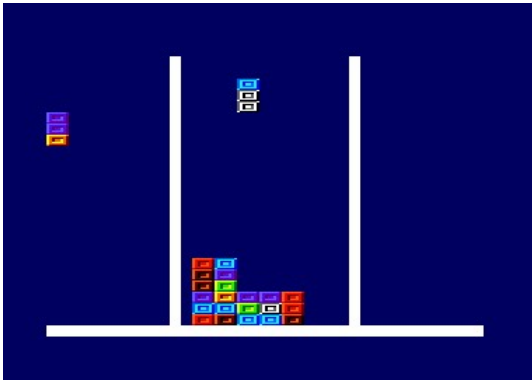
23/06/2004 Urusergi prepara rápidamente la pantalla de presentación del juego, la que será la definitiva . Se sube la primera prueba de movimiento del Columns. No hay sprites, se simulan las piedras con números. Hay detección de colisión.



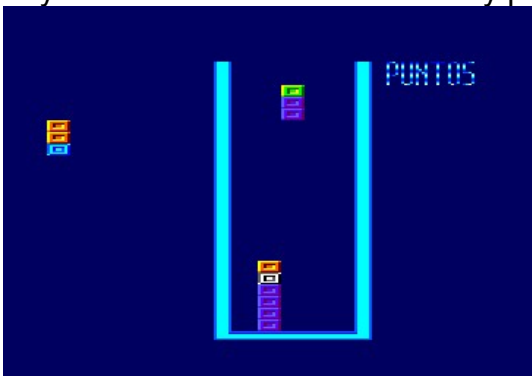
25/06/2004 Litos ya he creado los sprites de las piedras. Se cambia la paleta de colores



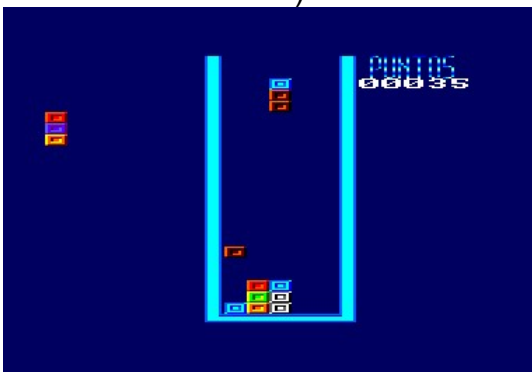
10/07/2004 Hacemos los sprites más pequeños, justo a la mitad de la altura para que quepan más líneas. Ahora, al pulsar la tecla bajar, las piedras caen rápido hasta el final. La lógica de caída de piedras es tal que se recorre el bucle una serie de veces antes de caer un poco de modo que siempre existe un máximo de movimientos antes de la caída. No me gusta mucho, lo que quiero es que las veces que se pueda mover la pieza con los cursores sea independiente del bucle pero dependiente del tiempo. Solicito ayuda para controlar tiempos en Ensamblador.



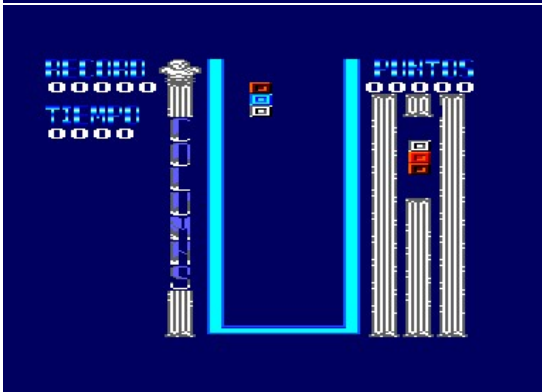
15/07/2004 Se añaden otras mejoras visuales que ha creado Litos. Todavía no hay rutina de detección de líneas y por lo tanto todavía no se suman puntos.



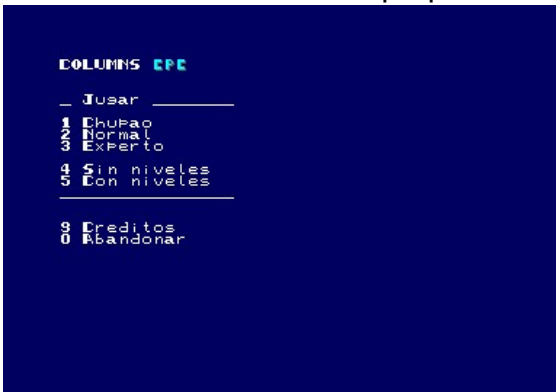
21/07/2004 Ahora ya se pueden hacer líneas y hacer puntos. Falta bajar las piedras cuando se hagan líneas. Se quitan las piedras pero deja el hueco. Pensamos ya en pantalla de inicio y en el Game Over. Litos ha preparado un juego de caracteres que darán al Columns un toque diferente al clásico (sobre todo en los números).



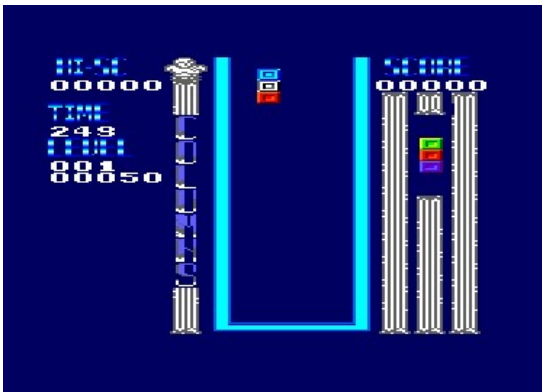
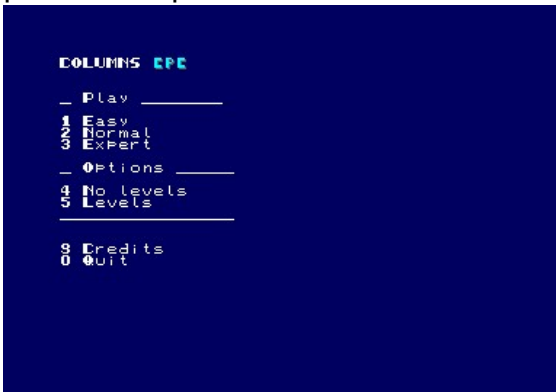
22/07/2004 Añadidos más diseños de Litos. Se incorpora el menú del Columns y los créditos. En espera de añadir el temporizador, con ayuda de SYS96 que nos explica cómo funcionan los tickers.



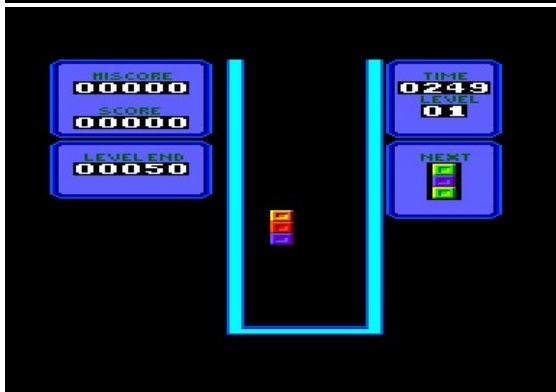
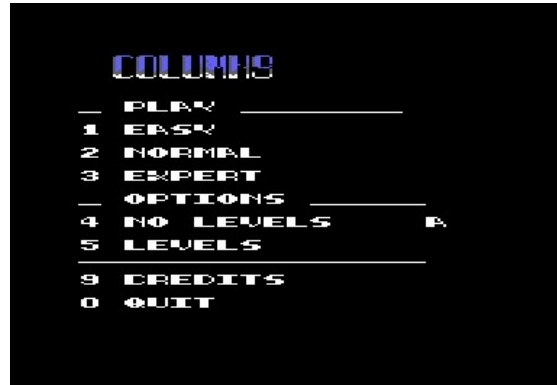
26/07/2004 Se añade el contador de tiempo, se añade la opción de jugar por niveles. D-o-s se decide a preparar las musiquitas y efectos del juego.



28/07/2004 Cambiamos el idioma oficial del Columns. Ahora lo tenemos en inglés porque queremos traspasar fronteras. D-o-s ya está buscando un tracker para la composición.

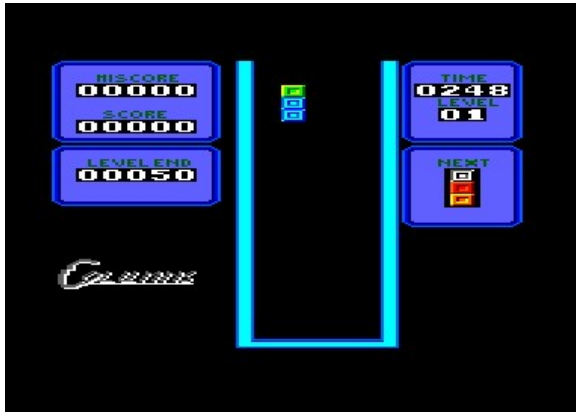


02/08/2004 Se han estado haciendo cambios estéticos al programa. Cambiado el color del fondo, se pasa del azul al negro. Se cambian los rótulos de los marcadores y se hacen paneles donde se incrustan lo que le da un aspecto más profesional. Se ha seleccionado Starkos como el player definitivo para las músicas del juego. Se cambia el Menú de inicio y se pone en Modo 0 y con un título gráfico. Aparece el Logo de la página por primera vez al inicial el juego.



05/08/2004 Litos ha hecho menú y créditos nuevos que son incorporados. Tenemos problemas con la música de fondo y los efectos de sonido. Se casca cuando suenan los efectos. Llega un momento en los días siguientes que casi abandonamos la idea de Starkos como player pero al final nos quedamos con el y decidimos no hacer música de fondo durante el juego. Ya tenemos la melodía del menú de inicio. Una virguería de D-o-s.





12/08/2004 Modificada la pantalla de juego. Se le añaden algunas cosillas para darle más aspecto. He hablado con Targhan, el creador de Starkos y nos da permiso para usarlo en el juego. Cambiadas las teclas de juego, antes eran las del cursor, ahora OPQA. Es que a Dragon's Lair no le funcionan las del cursor en el CPC.

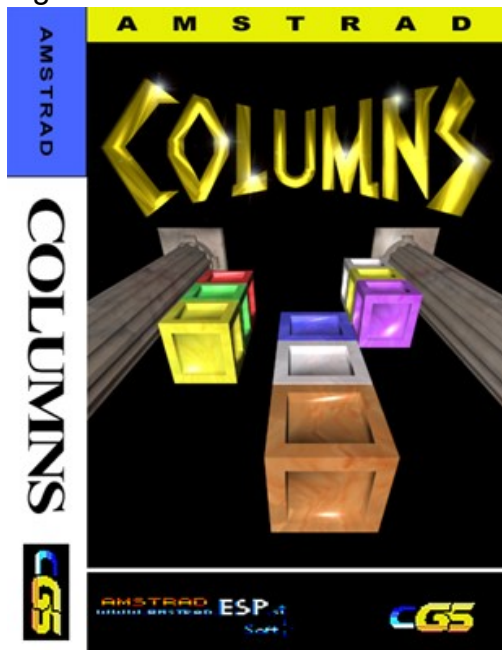


20/08/2004 Estamos de lleno con los efectos de sonido, finalmente no habrá música de fondo durante el juego. Al hacer líneas las piedras desaparecen con una pequeña explosión. La zona de juego se ha ampliado en una columna, ahora son 6.



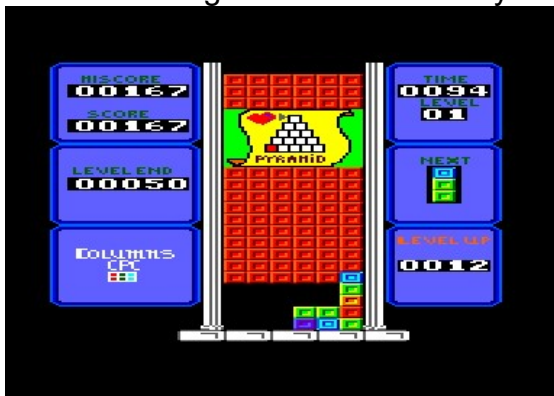
26/08/2004 Empezamos a detallar el cambio de nivel en el juego. Se mostrará un mapita. En total serán 15 niveles hasta llegar al final del juego que pensamos con un final especial. Estamos en contacto con CEZ para añadir su logo. Haremos con ellos la distribución del juego para que llegue a más gente.

D-o-S ha diseñado la que será la carátula y también se está desarrollando el logo de Amstrad ESP.



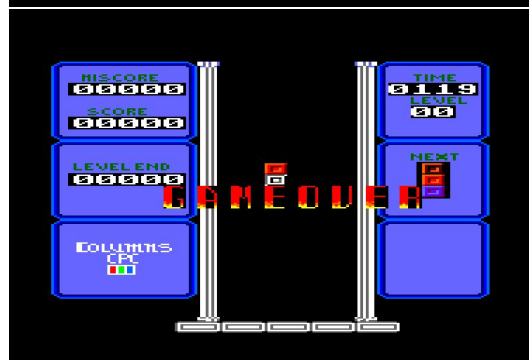
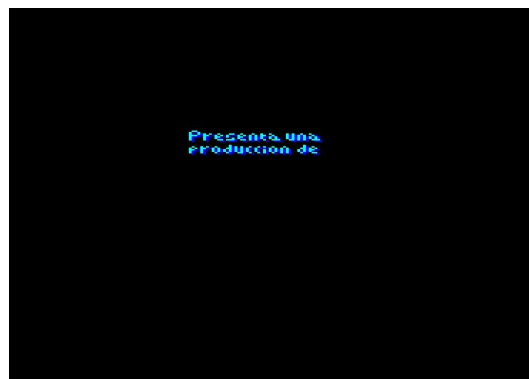
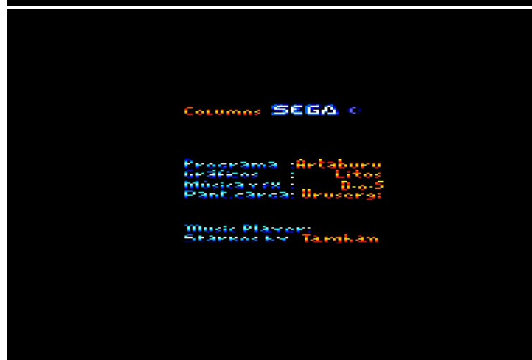
01/09/2004 Tenemos melodías de menú de juego, game over y cambio de nivel! Con un aspecto muy profesional.

02/09/2004 Algunos cambios estéticos. Se ha cambiado la intro y se han añadido los logos nuevos de CEZ y Esp Soft.



03/09/2004 D-o-s modifica la música de cambio de nivel (a mejor, claro). La hace más larga.

07/09/2004 Última versión pública del Columns hasta el lanzamiento de la final. Se añaden la presentación inicial definitiva, se cambia el logo Columns del inicio del juego. Se cambian los créditos para hacer una referencia a SEGA y a Targhan, creador del player que estamos usando. Estos cambios no son públicos pero se presentan pantallazos.



10/07/2004 Damos por concluido el juego a la espera de liberarlo y publicarlo.
El juego tiene un final cuando se juega por niveles pero no lo vamos a desvelar.
La pantalla de juego final es muy parecida a la anterior.

