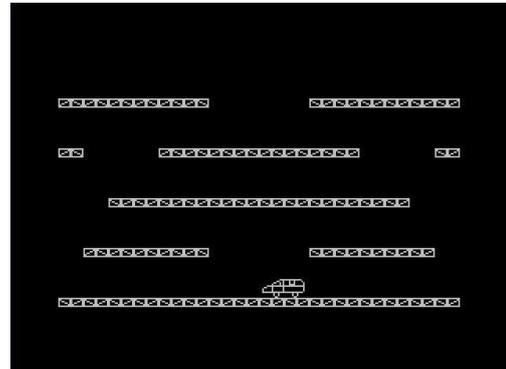


Historia del juego

ZX-Connection

Allá por el año 1986 o 1987 estaba aprendiendo Ensamblador con el curso de Código Máquina que publicó Microhobby. Entonces comencé a hacer un juego de coches en basic, con un scroll horizontal realizado en código máquina. El juego tenía la apariencia de la captura de pantalla aquí incluida.

Poco más me acuerdo de aquel entonces. El juego quedó inacabado, y se quedó ahí perdido en una cinta.

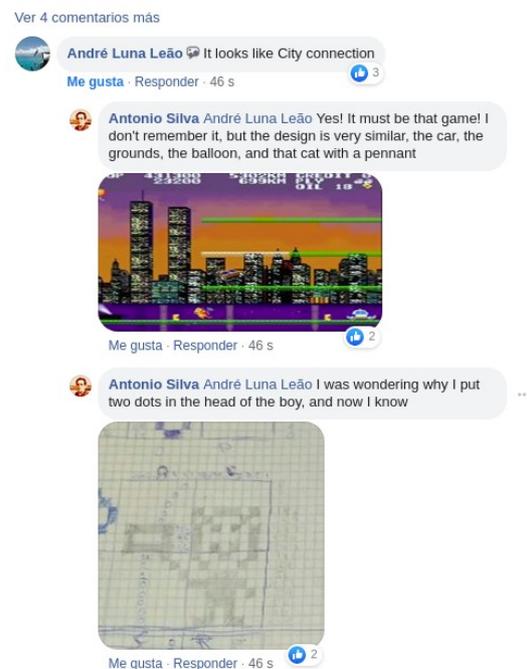


Luego abandoné el spectrum, y no me volví a re-enganchar hasta hace dos o tres años. Transcurridos todos este tiempo, ya no me acordaba de este programa que dejé inacabado.

Hace unos once meses, rescatando cintas antiguas encontré una con varias versiones de un programa llamado “coche”. Me hizo ilusión y lo publiqué en la página de facebook de “El mundo del Spectrum (E.C.C.S.)” para compartir mi descubrimiento.

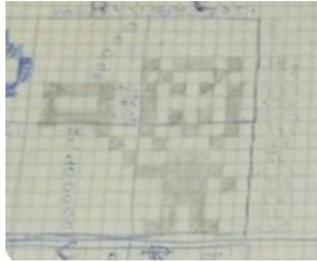


Al momento, recibí respuesta de André Luna indicándome que se parecía al City connection.

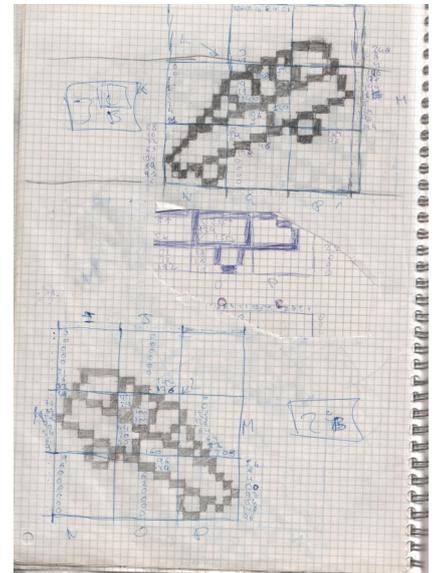
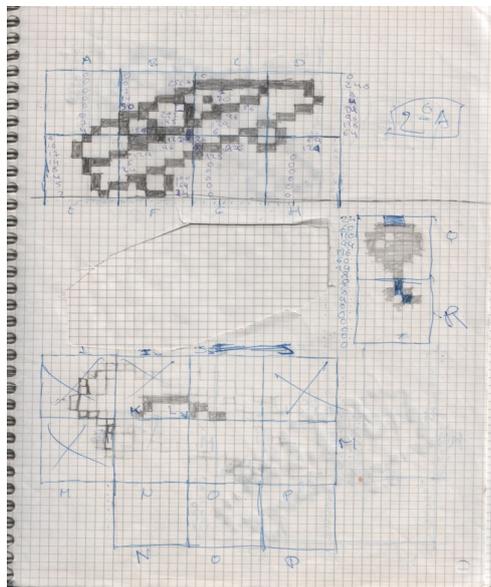
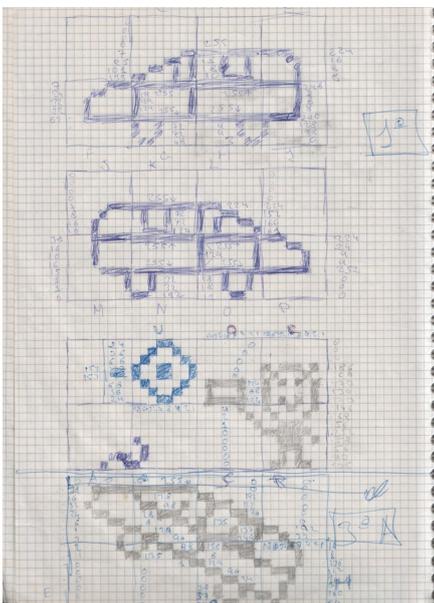


Yo no recordaba esa máquina recreativa, la busqué en internet, y todo cobró sentido. City connection estaba por aquellos años en el salón recreativo de mi barrio y era una de las que estaba de moda. Supongo que yo intenté hacer una copia ya que me gustaba, y quería poder jugarlo en casa. También me serviría de excusa para poder aplicar del curso de código máquina.

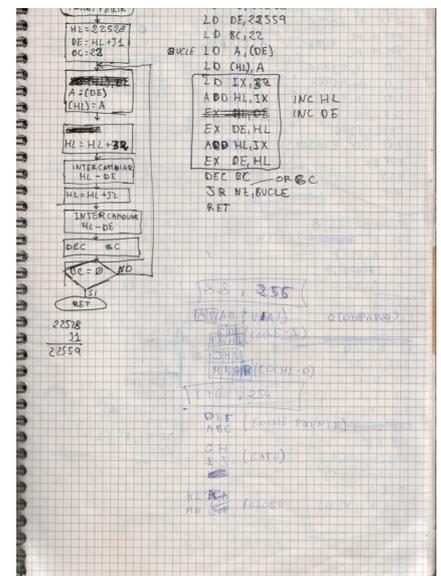
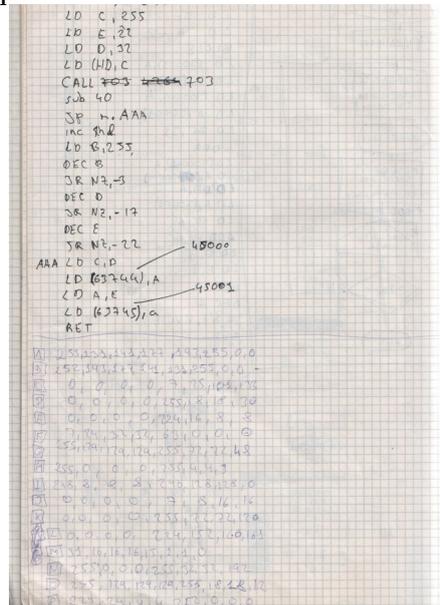
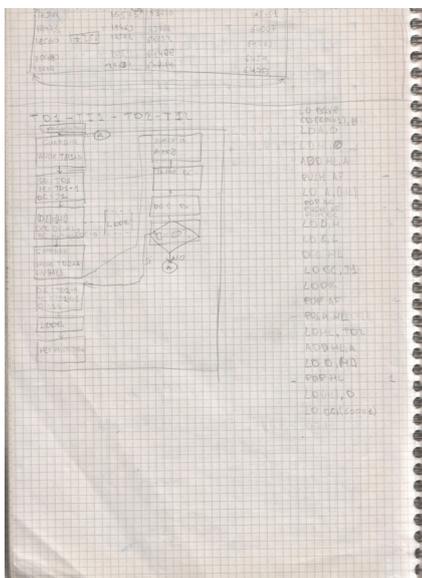
También había encontrado un cuaderno con los gráficos creados para el juego y las rutinas de ensamblador que estaba utilizando. Me tenía intrigado un gráfico de un hombre con una bandera al que le puse cuernos u orejas y no entendía porqué, al ver el gato del juego salí de dudas.



Por entonces los gráficos los hacía en una libreta y calculaba cada valor para pasarlos al spectrum.



También diseñaba el código máquina en el cuaderno.





Antonio Silva Con ayuda de Retro Virtual Machine he conseguido meter el assembler que tenía documentado. Me ha gustado la facilidad del retrovm para ésto. El scroll a la izquierda funcionaba, pero a la derecha no lo tenía implementado. A partir del otro lo he logrado implementar, aunque me ha costado un poquito ya que hace un scroll de 2 pantallas que va volcando en otra área de memoria y no me acababa de salir. Gracias a retrovm he podido debuguearlo y ya funciona el scroll hacia los 2 lados. También tenía implementado el salto hacia la derecha, aunque aún tiene un bug y no tiene implementada la caída, ni detección de colisiones con otros bloques.



Me gusta · Responder · 46 s



El código que rescaté no funcionaba bien, y con ayuda de retrovirtualmachine y las anotaciones que tenía en el cuaderno pude rehacer la rutina de scroll y hacerlo funcionar.

El código funcionaba pero no me acababa de gustar. Tenía mucho parpadeo, porque borraba el coche antes de hacer el scroll y eso se notaba. La velocidad tampoco la veía adecuada. Y no volvía a hacer nada hasta hace dos meses.

En enero escuché una entrevista de Javi Ortiz a Iván Basic, que enseñaba varios de sus programas y explicaba como había varias formas de hacer scroll en Basic que dan muy buen resultado, y pensé que podía retomar mi programa y aplicar alguno de esos métodos en mi programa. También me animó la publicación del concurso Bytemaniacos 2020 de Radastán, ya que es una buena oportunidad para terminarlo y presentarlo.

Así que me metí en el Telegram del Curso de basic de AsteroideZX y allí me han ido aconsejando y apoyando y he conseguido llevar a termino este proyecto que comenzó hace más de 30 años.

Empecé por buscar una rutina para el scroll hecha en basic. Me aconsejaron DEFADD y LPRINT. Hice pruebas con DEFADD y conseguí buen resultado. Entonces comencé a añadir enemigos, y el resto de funcionalidad y el programa funcionaba pero se ralentizó, no dando buen resultado en Basic puro. Así que me pasé a basic compilado, con MCODER3 y con Boriel. Finalmente me quedé con Boriel. Descarté el uso de DEFADD para realizar el scroll solo con cadenas, ya que el basic compilado la mueve bien y es más sencillo de programar.

Gracias a todos los integrantes del grupo de Telegram:

- t.me/CURSOBASICAsteroideZX
- <http://asteroidezx.blogspot.com>