PROFANATION 2

Desarrollado inicialmente en assembler z80 utilizando WinAPE como compilador y aprovechando las 128KB del CPC.

Surgió posteriormente la idea de presentarlo al concurso CPCRetroDev 2017, por lo que hubo que rehacer, íntegramente, todo el código, aprovechando únicamente las rutinas gráficas ya realizadas.

Lógicamente, los mayores problemas encontrados han sido la reducción a la

mitad de la memoria, lo que se tradujo en el NO uso de triple buffer (doble buffer con alternancia hardware y un tercero para guardar los fondos de pantalla). Tampoco se pudo usar un mapeado "estandard" de durezas y tiles, por lo que se realizó una nueva rutina de pintado cuyo resultado es que exomizer no es capaz de comprimir las pantallas (de hecho, ocupan más comprimidas que sin comprimir).

La exclusión del triple buffer ha redundado en un esfuerzo adicional para el dibujo de los sprites sin efectos de parpadeo. Para ello se aprovechan las interrupciones para dibujar los sprites que no están en los scanlines de correspondientes a la interrupción donde se dibujan, o lo que es lo mismo, los sprites se pintan siempre que el haz de electrones no está en la zona de juego.

Gracias a esto último se ahorran cerca de 12KB.

Para el desarrollo se han usado las siguientes herramientas:

\* Libre office para el uso de hojas de cálculo

\* Pro Motion NG en el diseño gráfico

\* Sublime para la programación en ASM

\* WinAPE para la compilación y pruebas en emulación

\* ArkosTracker en el apartado musical

\* CPCDiskXP para la generación de los DSK

\* Herramienta de DINAMIC para generación del WAV previo al CDT

\* CSW2CDT para la generación de los CDT

\* ConvImgCpc para la conversión de la imagen de carga

\* GIMP para conversiones y retoques

Mencionar, que el homenaje a Phantis se encuentra en la penúltima pantalla del juego, por lo que, para verlo, hay que acabar el juego...

¿¿¿Será capaz alguien de acabarlo???