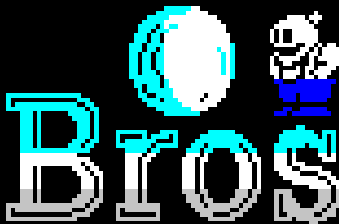


Speccy Bros

Nick & Tom

The logo for 'Speccy Bros' is displayed in a pixelated, retro font. The word 'Speccy' is in white with a cyan outline, and 'Bros' is in white with a cyan outline. Below 'Speccy' is the text 'Nick & Tom' in yellow. To the right of 'Bros' is a small cyan coin and a small character in a blue shirt and white hat.

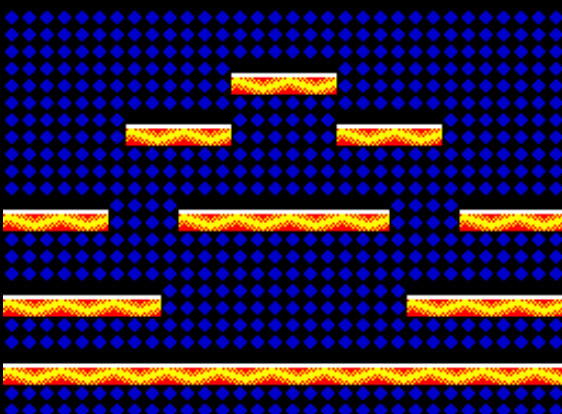
Album de desarrollo, por Radastan

Juego programado por Climacus

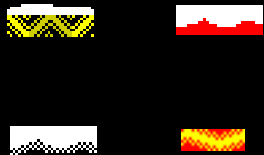


Muchos creerán que Speccy Bros fue cosa de un proyecto planificado... nada más lejos de la realidad. Todo surgió de una prueba de rutinas por parte de Climacus mientras estábamos desarrollando otro juego. "Mira, así sería un juego tipo Snow Bros", me comentó, y yo le dije "¿Y si hacemos el Snow Bros?"

El logotipo es un buen ejemplo de los cambios en el desarrollo. Como veis se empezó a con el logo original de la recreativa, pero en cuanto hubo cambios de nombre y concepto de juego se tuvo que ir modificando sobre la marcha. Lo de Speccy Bros reloaded vino porque durante unos días barajamos la posibilidad de alejarnos de la forma de jugar de la recreativa, con niveles en varias pantallas.



Aún cuando el juego definitivo parezca que no tiene fondo realmente el motor lo soporta. Se probaron diversos fondos, pero todos quedaban mal a la hora de jugar porque creaban confusión. Finalmente se escogió el negro y algunos adornos.



Las plataformas del juego se vieron reducidas a dos tipos por razones de espacio. Realmente la primera de ellas se repite y sólo se le cambia el color, algo que también hace la recreativa original.



Para la pantalla de carga pensé en un principio adaptar la de NES a ZX Spectrum, pero enseguida vi que nuestra versión se merecía algo más elaborado, así que empecé a buscar imágenes de Snow Bros que se pudieran utilizar.

Encontré un diseño muy currado de Lord Hiryu, especialista en artes para máquinas recreativas:

<http://lordhiryuarcadearts.jimdo.com/>

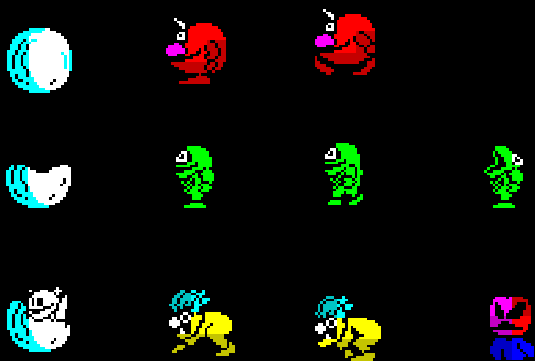
En seguida me puse en contacto con él y nos autorizó a usarla como pantalla de carga. Me costó una tarde-noche de Sábado, pero mereció la pena el resultado.



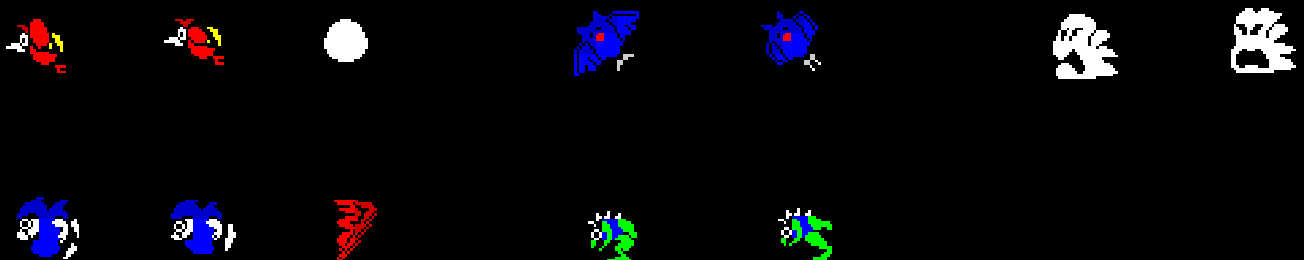
Notaréis que esta pantalla es ligeramente distinta a la definitiva, no me gustaba que los pies dejaran “mancha” en la nieve y lo modifiqué en el último momento.



Uno de los primeros cambios gráficos fue el proceso de “engorde” de los sprites para que ocuparan más espacio y así tuvieran el menor espacio negro alrededor. En muchos casos me basaba en los sprites de NES, que convenientemente adaptaba a las necesidades del ZX Spectrum y las limitaciones de color.



También empezaron a llegar los “recortes” por el espacio de memoria disponible en un ZX Spectrum 48K. Poco a poco cada enemigo se quedaba en dos secuencias de animación.



Los jefes de final de fase tampoco se olvidaron de los recortes. Fue complicado convencer a Climacus para su inclusión, pero él mismo supo ver que eran el aderezo perfecto para poner la guinda al juego.

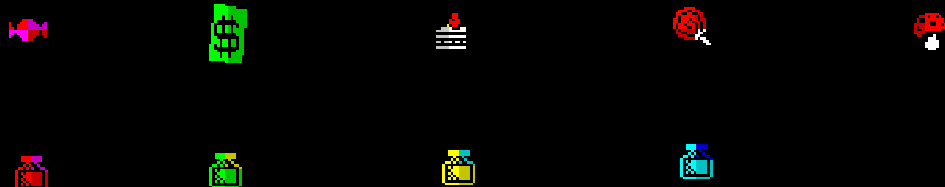


Las limitaciones de tamaño hicieron que se descartara usar una conversión directa de NES y se usaran las de recreativa directamente. El primer jefe es la única versión libre de NES, adaptada para tener el mayor color posible.

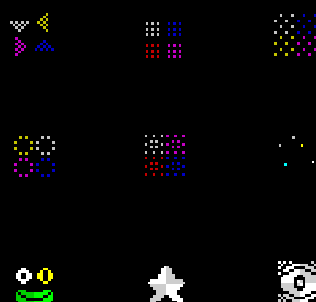
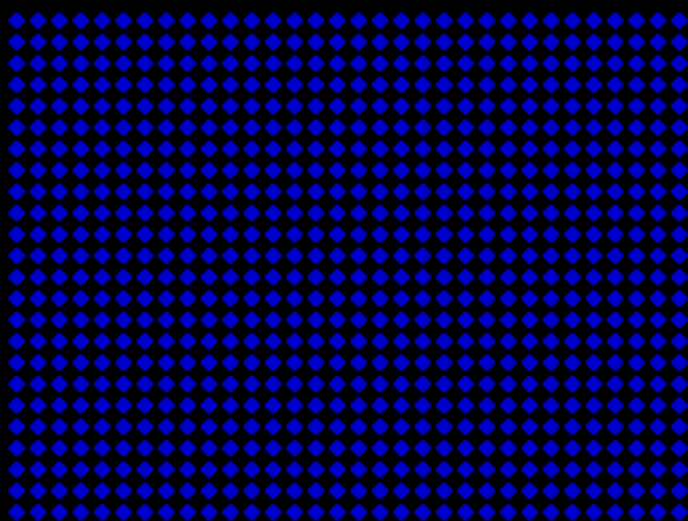


El jefe final puede abrir y cerrar la boca, pero no se hizo por no ralentizar la pantalla.

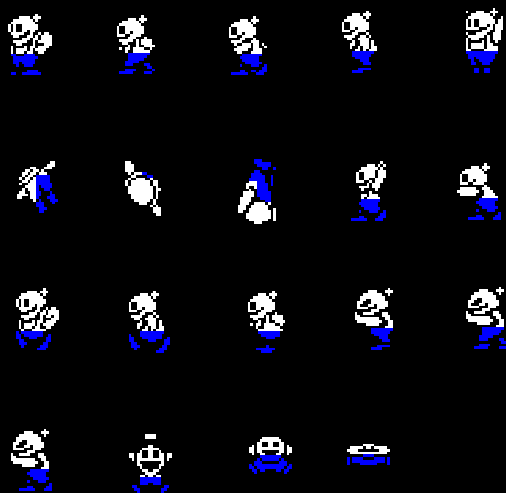




¡Qué sería del Snow Bros sin sus “items”! Creo que quité alguno por no quedar bien, pero con los que se realizaron hay de sobra para amenizar el juego.

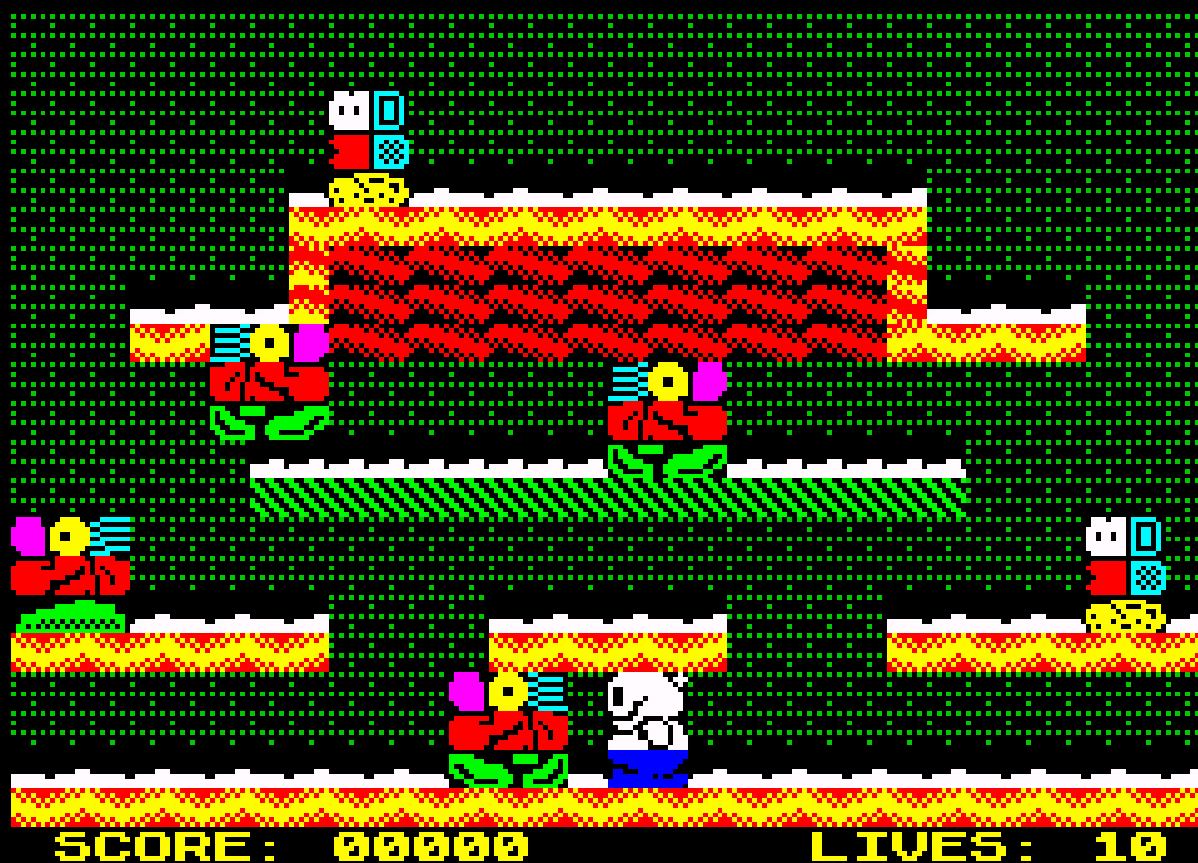


Estos son algunos ejemplos de fondos que se barajaron para el juego y que no llegaron a ver la luz. Finalmente sólo aparecen algunos de los adornos, uno de ellos es un sprite de Retroinvaders que Climacus quiso reciclar porque le gustaba.



Nick fue otro que tuvo que sufrir tijera y engorde masivo, aquí lo tenéis en su concepción original con todas sus secuencias de movimiento. Curiosamente, engordado se parece más a la recreativa.

Finalmente no pudo arrastrar las bolas, pero es que él sólo se lleva unos cuantos sprites en movimientos.

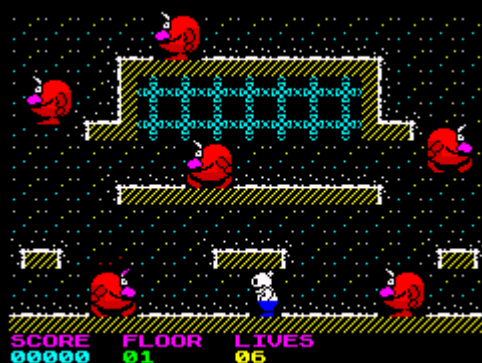


Speccy Bros

reloaded

- 1 KEYBOARD
- 2 KEMPSTON
- 3 REDEFINE KEYS
- 4 START

CODE BY CLIMACUS
 GRAPHICS BY RADASTAN
 ARCADE MUSIC BY OSAMU OOTA
 TITLE SONG BY TOMSECRETS.COM
 TECH SUPPORT BY OBLONGO & MCNEIL



Y esto es todo a “grosso modo”. Os dejo con algunas pantallas de la etapa de desarrollo, con gráficos prestados de otros juegos para servir de base (una afición de Climacus la mar de sana y divertida).

Esperamos que os haya gustado el juego. Hasta la próxima...