

TOTEMS

INTRODUCCIÓN

“Tótems - Columns CPC Two”, es un sencillo juego, para uno o dos jugadores, de tipo puzzle en el que priman la habilidad y los reflejos: para ganar puntos y retirar piezas de la pantalla, hay que agrupar tótems iguales en bloques de tres o más, bien sea en horizontal, diagonal o vertical.

EL JUEGO

Aunque en cualquier caso, para prosperar en el juego hay que retirar tótems, hay varios modos de juego, cada uno con sus particularidades.

Time Attack: Para uno o dos jugadores. Tienes tres minutos disponibles, aprovéchalos al máximo para conseguir la mayor puntuación posible.

Classical: Para uno o dos jugadores. Retira piedras, gana puntos e irás subiendo niveles que irán siendo cada vez más difíciles tanto por la velocidad de caída como por los tótems diferentes que irán saliendo.

Stage Mode: Para un jugador. 28 niveles con dificultad creciente. Cada nivel tiene un número de tótems a retirar, un tiempo y una variedad de tótems determinada. Si te sobra tiempo de un nivel se te bonifica en tiempo para el siguiente. Aprovéchalo que no es tarea fácil llegar al final.

VS Mode: Para dos jugadores. Compite contra un amigo y demuéstrale que eres mejor retirando tótems. Ojo a las bonificaciones al hacer combo, puedes perjudicar a tu adversario.

MENÚ

Permite seleccionar el modo de juego, el número de jugadores y la dificultad del juego. Muévete con las teclas de cursor arriba y abajo y selecciona con ENTER.

Redefine las teclas de juego a tu gusto. Recuerda hacerlo si vas a jugar con un amigo.

TECLAS

Por defecto son las teclas de cursor. Redefínelas para que pueda participar un segundo jugador.

Derecha/Izquierda: Mueven el bloque lateralmente.

Arriba: Rotan los tótems dentro del bloque.

Abajo: Hace bajar el bloque más rápidamente.

Tab: Pausa (redefinible)

Esc: Quita (redefinible)

CONSEJOS

Los combos bonifican los puntos. Trata de lograr el máximo número posible de ellos para alcanzar una gran puntuación.

Si juegas el “Stage Mode” no te engañes pensando que tienes mucho tiempo. El tiempo es escaso pero puedes conseguir más haciendo combos o retirando más de 5 tótems a la vez.

Recuerda también que si te sobra tiempo en un nivel también hay una bonificación de tiempo para el siguiente.

Cuando juegues contra un amigo en modo VS le pondrás las cosas más difíciles si haces combos, ya lo verás. Y, si el te las había puesto a tí difíciles, tus combos te ayudarán a tranquilizarte.

En niveles avanzados hay unas piezas especiales que te ayudarán a limpiar la pantalla y desahogarte un poco. Su salida es aleatoria pero aprovéchalas al máximo. Nunca se sabe si tendrás otra oportunidad.

EQUIPO DE DESARROLLO

Este juego ha sido posible gracias a ESP Soft :

Raúl Simarro “Artaburu”, programándolo, componiendo la melodía del menú y los efectos, apañando la pantalla de carga y dibujando algún totem.

David Olías “D-o-s”, sobresaliendo sobremanera con el entorno gráfico: tótems, pantalla de juego y grandes ideas así como componiendo la melodía que suena durante el juego.

“6128”, dibujando tótems, aportando ideas y testando el juego.

“McKlain”, nos aporta el logo del juego e ideas.

Carlos de Ana “Litos”, como siempre en las labores de marketing y edición.

PROGRAMADORES

¿Has hecho algún programa? ¿Eres diseñador gráfico? Anímate a enseñarnos tu trabajo en <http://www.amstrad.es/forum>

HACE MUCHO TIEMPO...

Lejos queda ya el año 2004 cuando ESP Soft programó Columns CPC. Ahora, en 2012, seguimos dando guerra y tratando de procurar entretenimiento para estas viejas máquinas Amstrad o sus emuladores. Quisiera agradecer a toda la escena española por el trabajo de estos últimos años, por los aportes y por su fidelidad. Que no decaiga.

Tótems está programado con en C y ensamblador con SDCC, es una buena herramienta que facilita mucho el desarrollo aunque todavía tiene cosillas que mejorar seguro que va a más en un futuro. Gracias a **Mochilote** por las charlas sobre SDCC vs z88dk.

Artaburu.

