



# Desenvolupament de videojocs en 16-bits

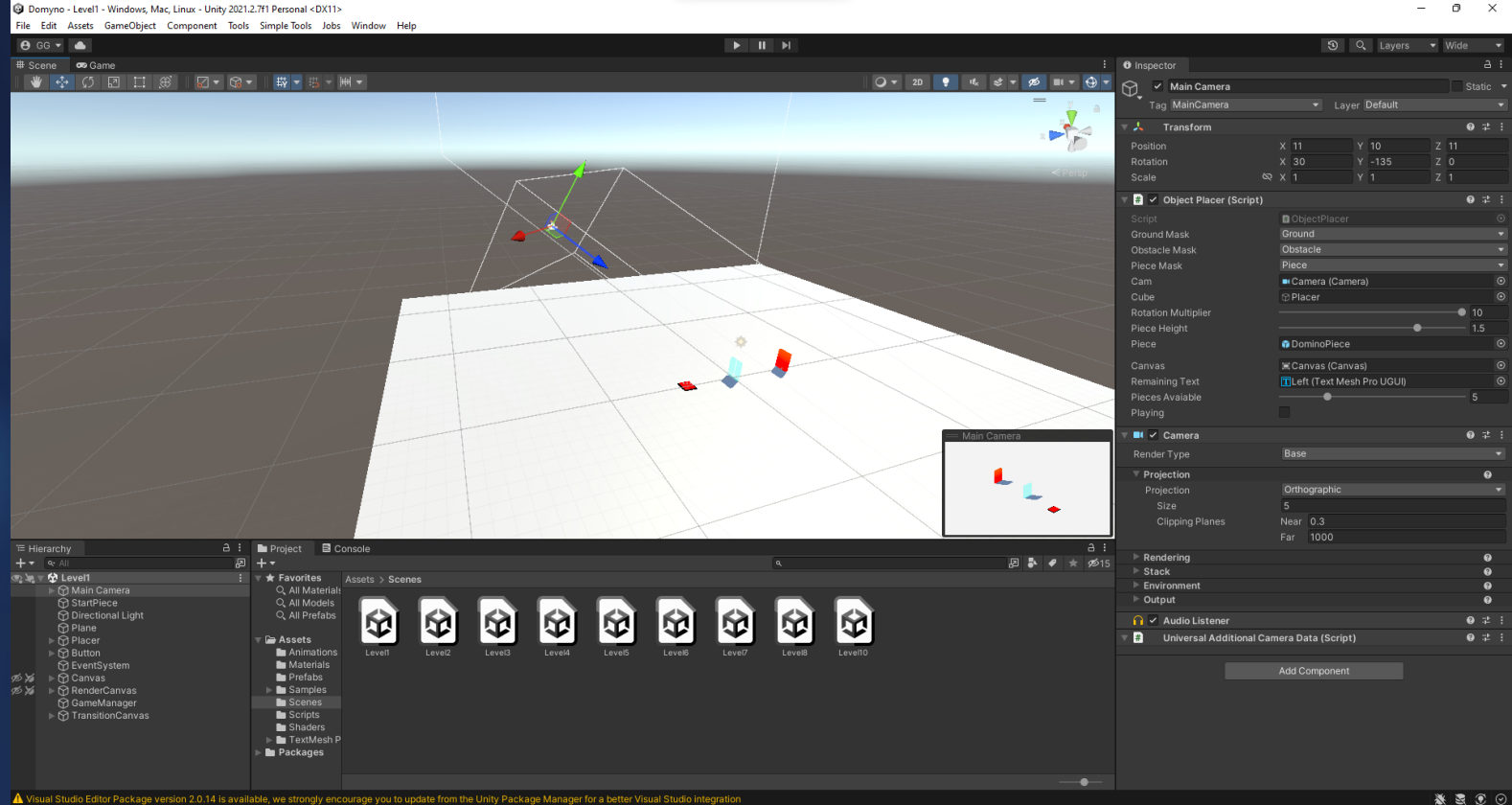
Gerard Gascón Moliné



Wikimedia Commons

# Sega Mega Drive

# Eina de creació



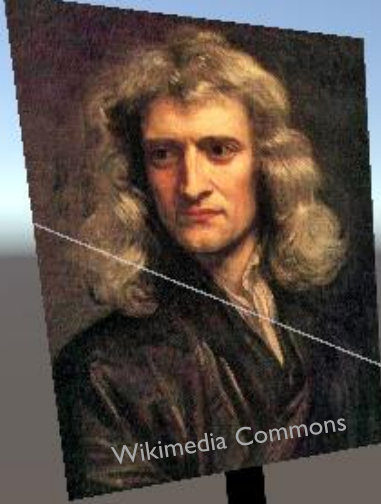
# SGDIK

Stephane Dallongeville

# Creació d'un producte original

Procés de creació del videojoc





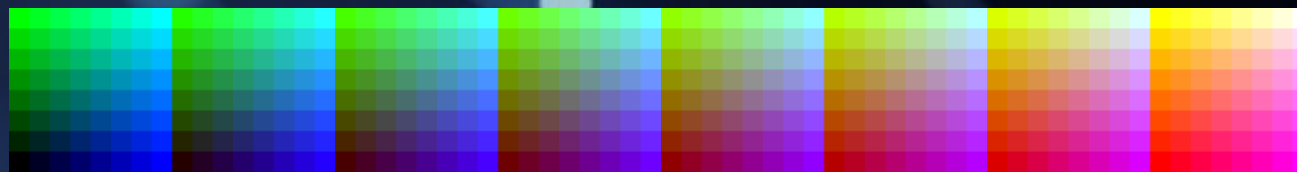
# Física, imatge i so

# Gràfics

Com dibuixem amb 64kB?

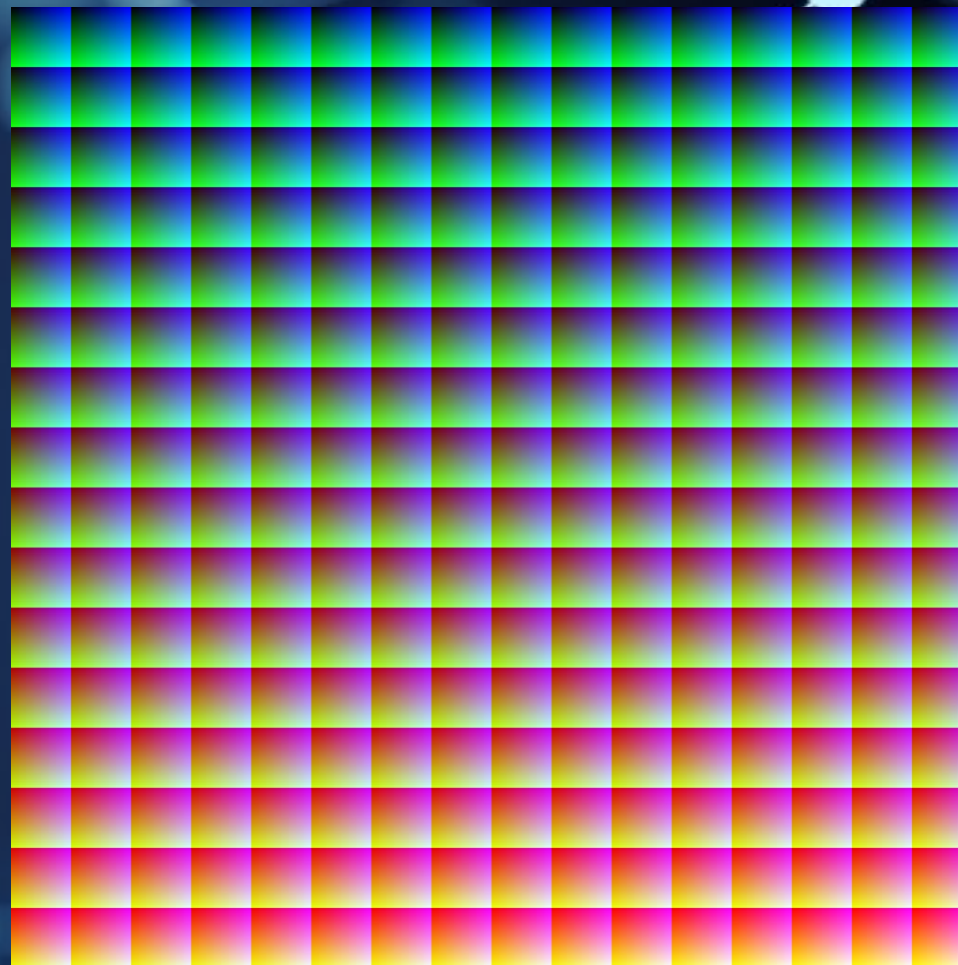
Posant-li imaginació





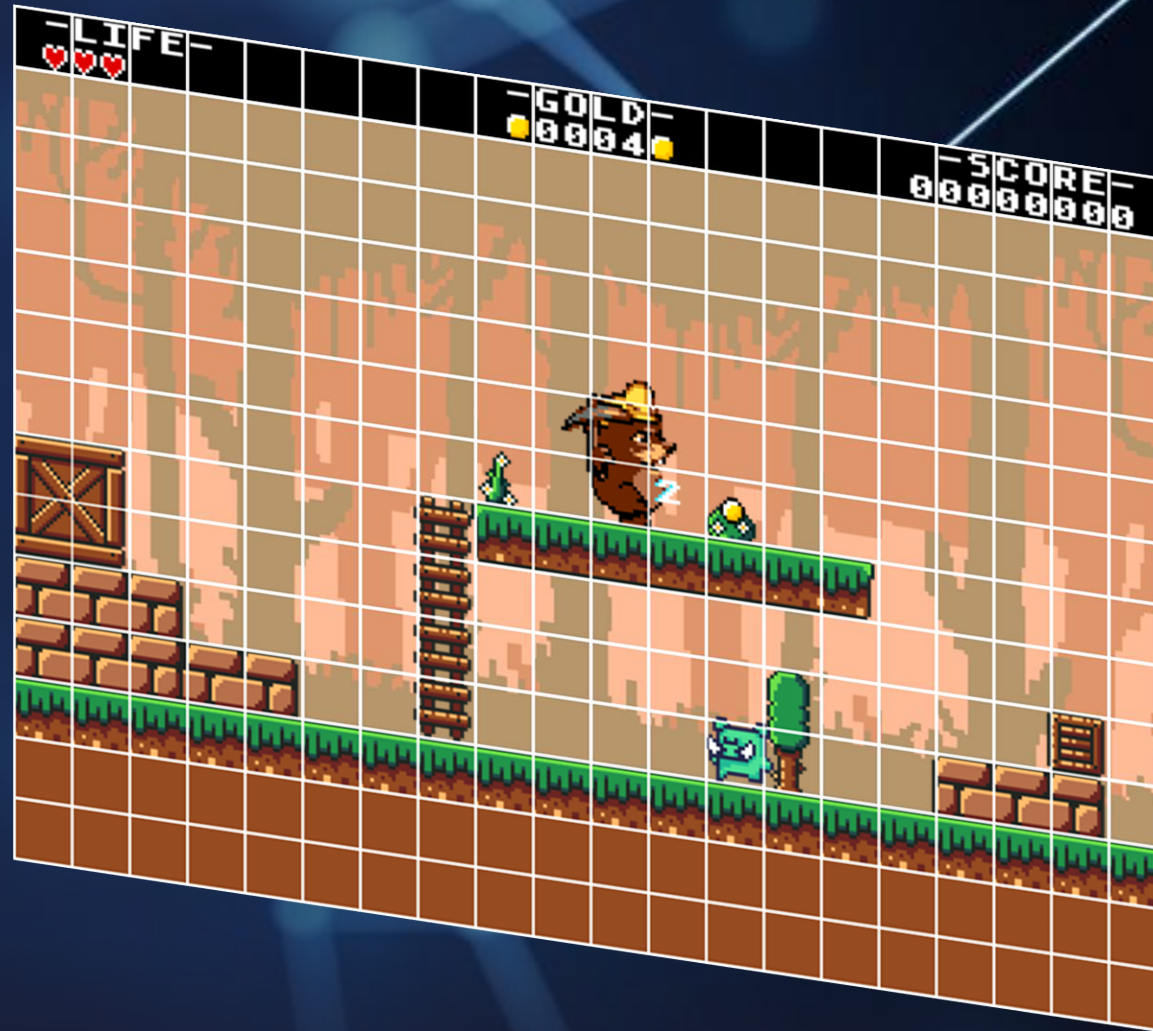
# Colors

Paleta de 512 colors  
61 colors simultanís



# Pantalla

Conjunt de plans

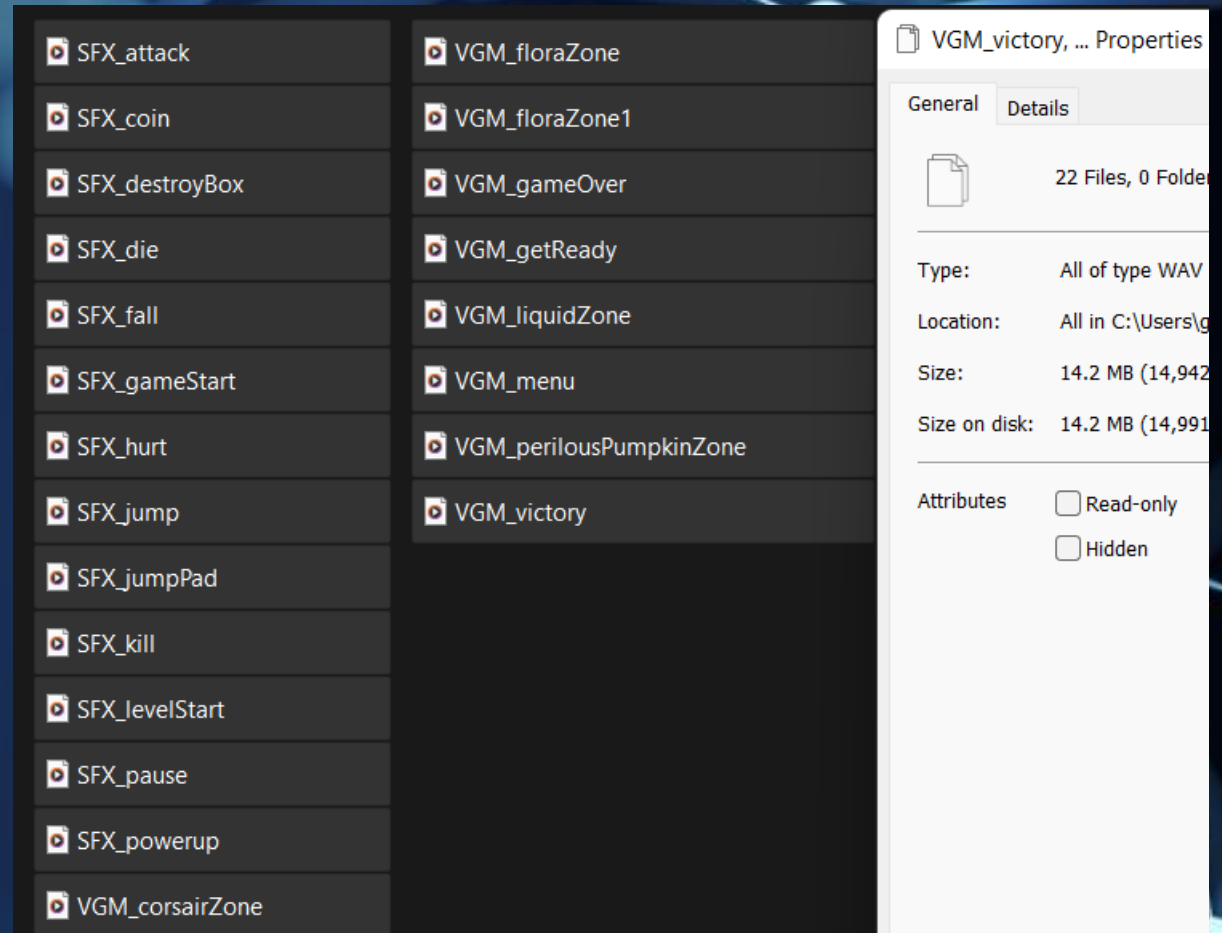




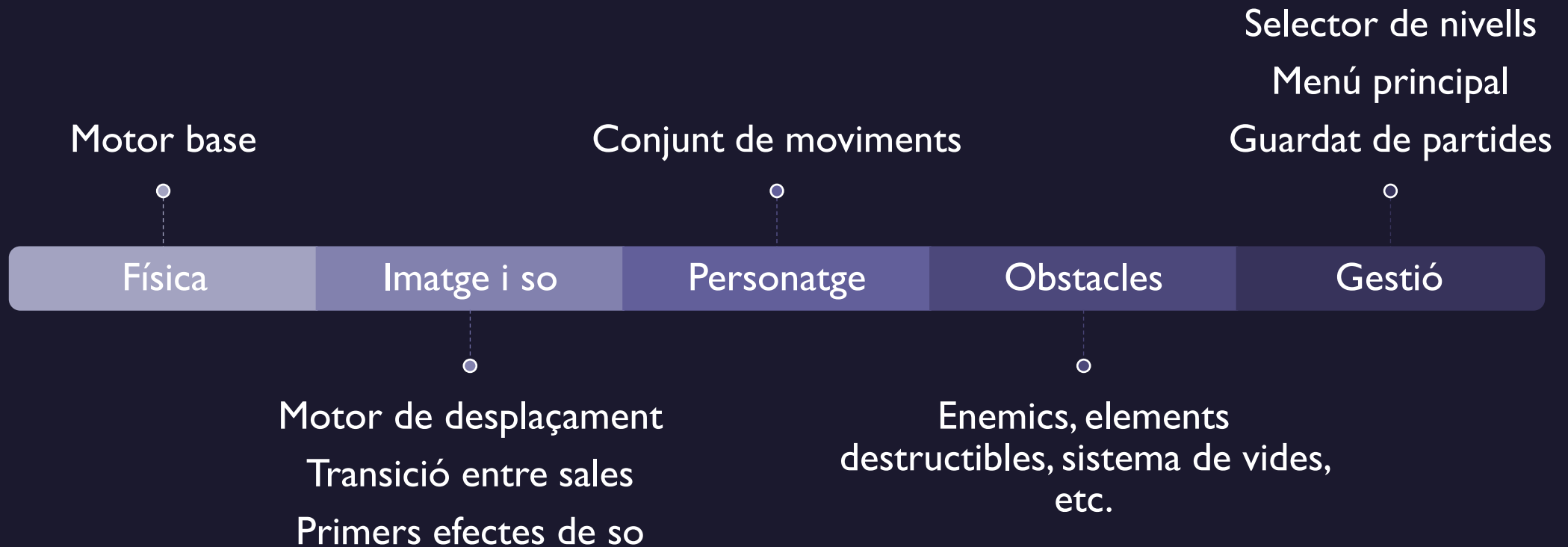
# Àudio

Com emmagatzemem una banda sonora en 4MB?

Posant-li més imaginació

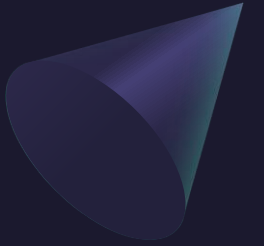


# Cronologia





# Resultat final



## CARACTERÍSTIQUES

Poc menys de 4MB.

Prop de 13.000 línies de codi en C.

Embalatge molt semblant als originals de l'època.

## CONTINGUT DEL JOC

Personatge original amb més de 80 fotogrames d'animació.

5 enemics diferents.

4 nivells diferents per a jugar.

## CONCLUSIONS

Allarguem la vida útil dels sistemes.

Aprenem a treballar amb limitacions.

Ens adonem de la falta de documentació.





# Desenvolupament de videojocs en 16-bits

Gerard Gascón Moliné