

Amstrad CPC



FROGALOT

un juego desarrollado por **César Nicolás González (CNGSOFT)**
para el concurso de creación de videojuegos **CPC RetroDev 2015**

HISTORIA

El valeroso Lanzarote del Lago ha sido víctima de un hechizo de su gran enemiga, la diabólica bruja Morgana; ahora el noble caballero de la Mesa Redonda se convierte en una simple rana, diminuta e indefensa, cada vez que cae la noche. Lo único que puede romper temporalmente el hechizo es un beso de amor sincero; pero su querida Ginebra ha sido hecha prisionera en la fortaleza de la Guardia Dolorosa.

¿Podrá Lanzarote recobrar su forma humana antes de que se le acabe el tiempo?
¿Sobrevivirá a las abundantes amenazas que pueblan la fortaleza de la Guardia Dolorosa? ¿Bastará el amor de Ginebra para quebrantar la brujería de Morgana?

MODO DE CARGA

Amstrad CPC cinta: insertar cinta, pulsar CTRL+ENTER, apretar PLAY y pulsar una tecla.
Amstrad CPC disco: insertar disco y teclear RUN" FROGALOT

FUNCIONAMIENTO

La idea general del juego es guiar a Lanzarote, convertido en rana, hasta Ginebra, que siempre se encuentra en la cima de una torre de la fortaleza de la Guardia Dolorosa. Cada vez que este objetivo se cumple el jugador recibe una bonificación según el tiempo restante y luego se le envía a una torre más alta y difícil para que vuelva a intentarlo.

Los controles de izquierda y derecha hacen caminar a Lanzarote, mientras que el botón de disparo le hace saltar, bien verticalmente si estaba quieto, bien diagonalmente si estaba caminando. La altura y distancia del salto dependen del tiempo que el jugador oprima el botón de disparo; el salto máximo no es siempre conveniente.

Las torres de la Guardia Dolorosa son peligrosas por dos razones. Por un lado están pobladas por diversas amenazas, desde guardianes armados que patrullan las escaleras hasta magos hostiles dispuestos a despojar a Lanzarote de la poca salud que le queda, pasando por puños de piedra que aplastan cuanto pasa por debajo de ellos, "slimes", calabazas embrujadas, etcétera. Por el otro, incluso los ladrillos mismos de las torres están bajo los efectos de la magia: algunos de ellos son rosados y estallan al pisarlos, otros brillan intensamente y teletransportan a lugares inesperados a quienes los toquen, y finalmente los verdes provocan en las ranas la necesidad imperiosa de saltar sin control.

Afortunadamente Lanzarote cuenta con tres vidas y la posibilidad de recuperar la energía y el tiempo perdido merced a una curiosa creación venida del futuro, cuyas propiedades asombrosas pueden salvar al caballero de una muerte segura además de proporcionarle una bonificación proporcional al tiempo restante en el momento de alcanzarla.

CONTROLES

El juego es compatible con cualquier joystick.

Z / R / N / cursor izquierdo

X / T / M / cursor derecho

Izquierda

Derecha

Espacio / G / F
P
ESCAPE

Salto
Pausa
Abandonar

AUTORÍA DE "FROGALOT"

Programa, gráficos, sonido:

César Nicolás González (CNGSOFT)

AS80, el ensamblador de Z80 para DOS y Linux:

Frank A. Kingswood

El compresor **ZX7** usado en el binario final:

Einar Saukas

AGRADECIMIENTOS DEL AUTOR

John M. Phillips, el autor de *Nebulus*, la gran inspiración de *Frogalot*, y **Chris Wood**, el que convirtió la versión original de *Nebulus* (Commodore 64) a Amstrad CPC, que fue además mi primer juego en cinta (y original además) y que aún conservo en buen estado.

Rob Hubbard, el legendario compositor musical que tantas canciones hizo para el C64 y al que intento rendir un homenaje con una versión muy libre de la famosísima cuarta canción del juego *The Human Race*, publicado en 1985 por **Mastertronic**.

Los hermanos Granados (Charlie y Jorge), respetados veteranos del videojuego español, cuyo *Humphrey* (otra cinta original mía que todavía sigue aquí) siempre ocupará un espacio en mi corazón por el estilo visual propio en la carátula y los gráficos.

James Higgins y Simon Butler de Ocean Software por su labor artística y su estilo inconfundible (especialmente en los 16 bits) que también he intentado imitar en los gráficos de *Frogalot*, aunque con bastante menos talento, mucho me temo.

Los hermanos Stamper, los fundadores de la inolvidable **Ultimate / A.C.G.**, a cuyo *Knight Lore* incluyo un guiño en forma de los efectos especiales con los que el sufrido protagonista empieza a jugar y pierde una vida.

Robert Zemeckis por la memorable trilogía *Regreso al Futuro*, cuyo **condensador de fluzo** (¡olé la traducción!) aparece en *Frogalot* como la bonificación que restituye el tiempo y la energía del jugador.

Mis amigos Benjamín R, Daniel, Eddy-Boy, Epi, Javi, Jose, etc. Sin ellos *Frogalot* jamás habría existido.

La organización de CPC RetroDev 2015 por crear este concurso tan interesante.