

ESP. Xenomorfism. Amstrad CPC.

Historia:

Xenomorfism es un Mini Survival Horror multi scroll con un pequeño componente rolero y memorístico para poder ser resuelto. En esencia es un juego de Acción, pero con ciertos matices originales que lo hacen diferente.

Llevas a la Teniente Alonso, que, tras la ayuda previa de otros soldados que colocaron balizas en ciertas zonas de la base, su misión consiste en encontrar tanto los puntos de colocación de tres bombas como encontrar y reconocer el punto de salida para poder huir y acabar con la amenaza xenomórfica.

Es muy importante el aspecto auditivo, que ayudará en las pistas para la colocación de las bombas y encontrar los puntos reales de contacto.

El hecho de incluir una protagonista femenina está basado en la importancia de concienciar en la diversidad a la comunidad de usuarios y de dar voz a los protagonistas femeninos en los juegos de acción.

Modo de juego:

El juego presenta el típico uso de las teclas Q (Arriba), A (Abajo), O (Izquierda) y P (Derecha), más la barra espaciadora para disparar. Inicialmente el disparo solo tiene la dirección Arriba, pero conforme coges experiencia en el uso del juego y su mecanismo podrás incorporar el multidisparo.

El mecanismo de disparo requiere, además de tener controlada la dirección de la Teniente Alonso y una cadencia controlada del disparo para no sobrecargar el mecanismo.

Debido a su corte ligeramente rolero, será el crecimiento de experiencia el que ayude a mejorar el arma y nuestra fuerza. Inicialmente, en la versión actual, está en el punto de experiencia 2 la mejora del arma.

Los puntos de experiencia tienen diferentes rasgos de crecimiento. Actualmente, el Punto 2 de experiencia otorga una mejora en el sistema de armamento y aumento de energía en +20 puntos. Los sucesivos estados de experiencia mejoran la energía en 20. Todo este detalle lo verás reflejado en el marcador.

Al más mínimo contacto con los xenomorfos te paralizarán y restarán vida; son una auténtica amenaza. No disparan, pero están genéticamente codificados para encontrarte. Hay, que se sepa, dos tipos de enemigos fácilmente reconocibles y con patrones de conducta distintos.

El mecanismo de balizas, colocado por soldados previamente, indica la zona cercana de colocación de bomba, pero esta zona no siempre es exacta y requiere de usar la alerta sonora para confirmar la zona (el propio sistema dejará la bomba alojada y quedará así reflejado en el marcador).

Así como el punto de partida es reconocible con elementos gráficos, conforme se avanza de la zona de confort inicial se comienza a despoblar todo y hay que estar muy atento a los puntos del mapa visuales tales como muros (coconizados), muros iluminados y huevos de xenomorfo para aprender a guiarse por el mapeado.

Aunque inicialmente parece un reto difícil, aprendiendo a guiarse, teniendo referencias, es perfectamente completable.

Es muy importante entender la física de la base extraterrestre, además de que los puntos de colocación de las bombas a veces no son 100% exactos a los puntos de las balizas (hay margen, no os preocupéis), cuando estamos cerca de zonas colisionables como son las balizas, huevos o muros, la propia física defensiva de la base a veces no nos va a dejar pasar y requiere de ciertas estrategias como son entrar en diagonal o coger carrera para poder pasar. Lo mejor es que sea el propio jugador quien se encuentre con estos problemas para darle la mejor solución.

Mención aparte tiene el sistema de GPS del protagonista, que le ayudará a posicionarse en la amplia base y tener ciertas referencias (el concepto rol es muy importante en este Survival).

Programación:

El juego está desarrollado en Basic al completo más el uso de la librería 8bp para los comportamientos gráficos.

Los sprites son todos 100% originales y se han creado con Spedit 13; el mapeado está en la siguiente proporción:

Y 0-1600 // X 0- 1200.

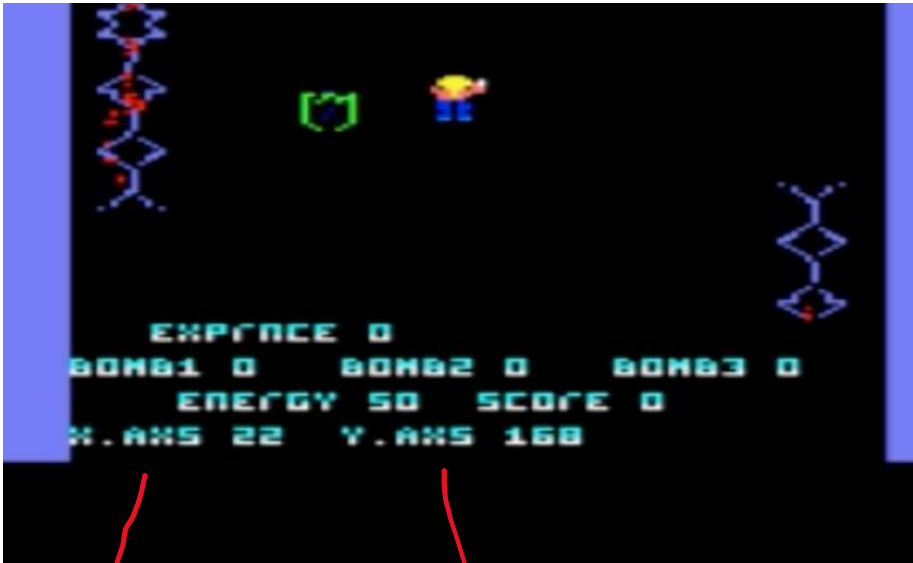
Aunque se puede seguir jugando fuera de la zona, hay ciertos indicadores que nos alertaran del fin del mapa.

Es un mapeado lo suficientemente grande para ser un reto y lo suficientemente ajustado para que el juego pueda ser completado.

Los muros son colisionables y permiten ampliar el score del usuario como recurso a mejorar su experiencia si encuentra el reto de crecimiento muy grande (lo dejamos a criterio del jugador).

Capturas de pantalla.

Imagen desde emulador:

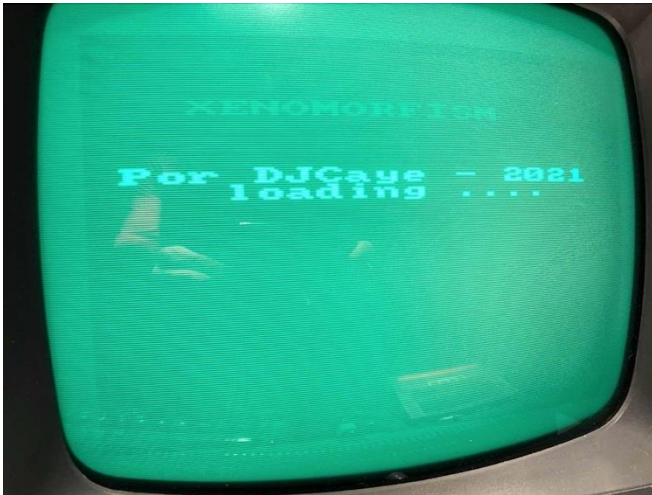


Nótese la importancia del sistema de seguimiento GPS de la Teniente Alonso para identificar los puntos de interés.



Detalle de la zona de balizas.

Y ahora, lo mejor, imágenes reales en un cpc 464 y cargado en cinta. (adjunto archivo .wav en la documentación).



El juego corre a unos gloriosos 14/16 fps con momentos de 20 fps.

Espero que lo disfrutéis tanto como yo lo he disfrutado programándolo.

Saludos!!

ENGLISH. Xenomorphism. Amstrad CPC.

History:

Xenomorphism is a Mini Survival Horror multi scroll with a small role-playing and memory component in order to be solved. In essence it is an Action game, but with certain original mechanisms that make it different and very actual.

You Are G.I. Alonso, who, after the previous help of other marines corps who placed beacons in certain areas of the base, has the mission of finding the placement points of three bombs and finding and recognizing the exit that help scape's from xenomorphic threat.

The sound is very important, it will help you to find the clues for the placement of the beacons and level up, and to find the real points of contact.

The fact of including a female protagonist is based on the importance of raising awareness of diversity in the user community and giving voice to female protagonists in action games.

Game mode:

The game features the typical use of the Q (Up), A (Down), O (Left) and P (Right) keys, plus the space bar to shoot. Initially the shot only has the Up direction, but as you gain experience in using the game and its mechanism you will be able to incorporate multi-shot.

The firing mechanism requires to give GI Alonso's direction controlled and a controlled cadence of the shot in order to NOT overload the fire mechanism.

Due to its slightly role-playing, it will be the growth of experience that helps improve the weapon and our strength. Initially, in the current version, the weapon upgrade at experience point 2.

Experience points have different growth traits. Currently, Experience Point 2 grants a weapon system upgrade and energy increase by +20 points. Successive states of experience improve energy by 20. All this detail will be reflected on the scoreboard.

At the slightest contact with the xenomorphs they will paralyze you and take your life; they are a real threat. They don't shoot, but they are genetically encoded to find you. There are, as far as it is known, two types of enemies that are easily recognizable and with different behavior patterns.

The beacon mechanism, previously placed by soldiers, indicates the nearby bomb placement zone, but this zone is not always exact and requires the use of the audible

alert to confirm the zone (the system itself will leave the bomb lodged and will thus be reflected in marker).

Just as the starting point is recognizable with graphic elements, as you move from the initial comfort zone, everything begins to depopulate and you have to be very attentive to the visual map points such as (coconized) walls, illuminated walls and egg eggs. xenomorph to learn to be guided by the mapping.

Although initially it seems a difficult challenge, learning to guide oneself, having references, it is perfectly complete.

It is very important to understand the physics of the extraterrestrial base, in addition to the fact that the placement points of the bombs are sometimes not 100% exact to the points of the beacons (there is margin, do not worry), when we are near collision areas such as They are the beacons, eggs or walls, the defensive physics of the base sometimes will not let us pass and requires certain strategies such as entering diagonally or taking a race to be able to pass. The best thing is that it is the player himself who encounters these problems to give him the best solution.

Special mention has the GPS system of the protagonist, which will help him to position himself in the broad base and have certain references (the role concept is very important in this Survival).

Programming:

The game is developed in full Basic plus the use of the 8bp library for graphic behaviors.

The sprites are all 100% original and have been created with Spedit 13; the mapping is in the following proportion:

Y 0-1600 // X 0- 1200.

Although you can continue playing outside the area, there are certain indicators that will alert us to the end of the map.

It's a mapping big enough to be challenging and tight enough that the game can be completed.

The walls are collideable and allow the user's score to be increased as a resource to improve his experience if he finds the growth challenge very big (we leave it to the player's discretion).

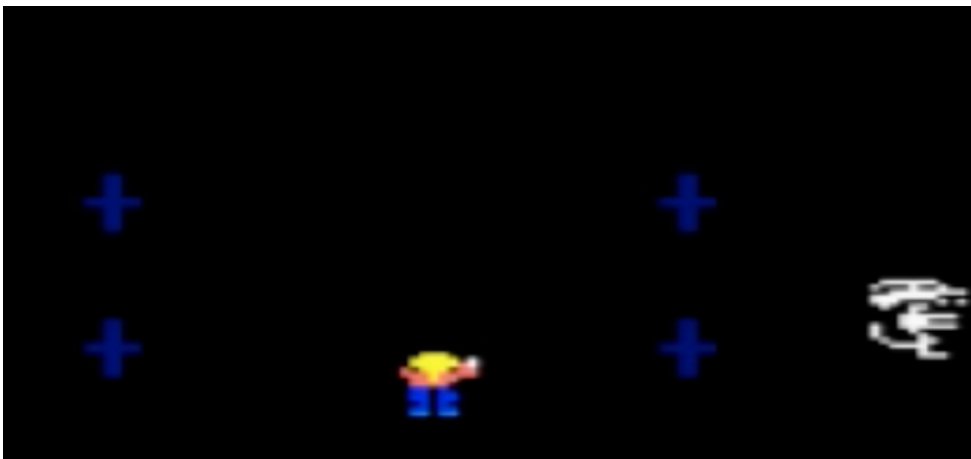
Screenshots.

Image from emulator:

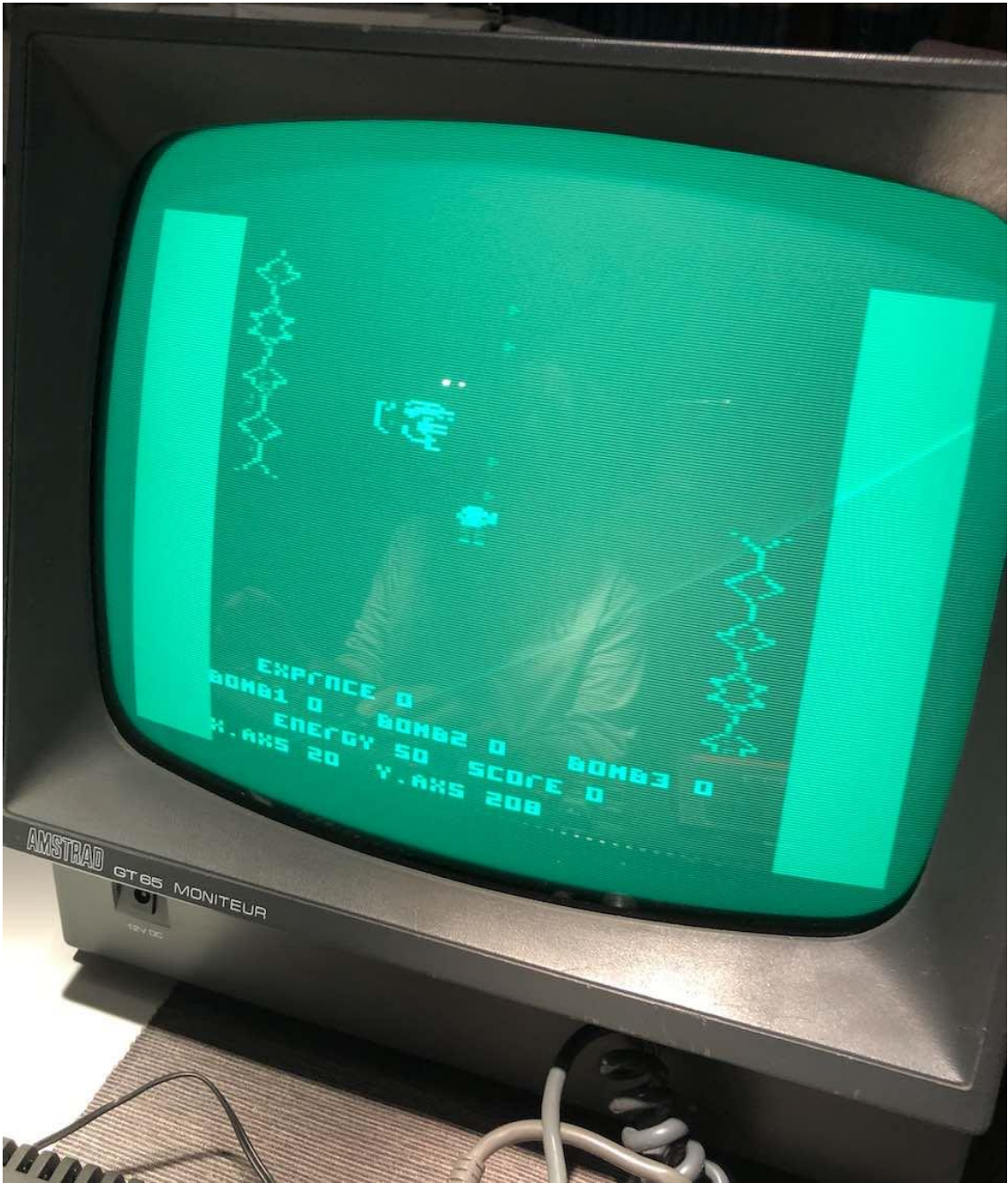


Note the importance of Lieutenant Alonso's GPS tracking system to identify points of interest.

Detail of the beacon area.



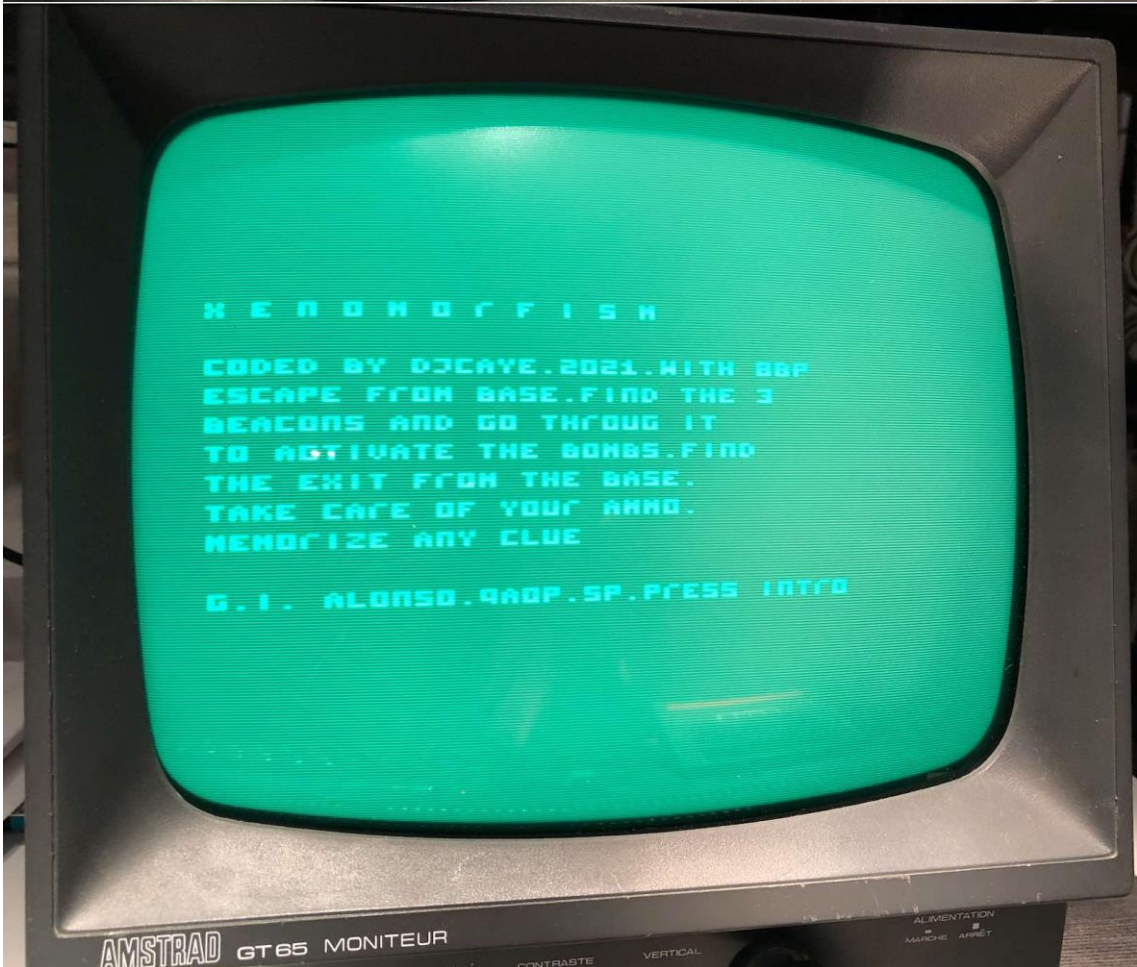
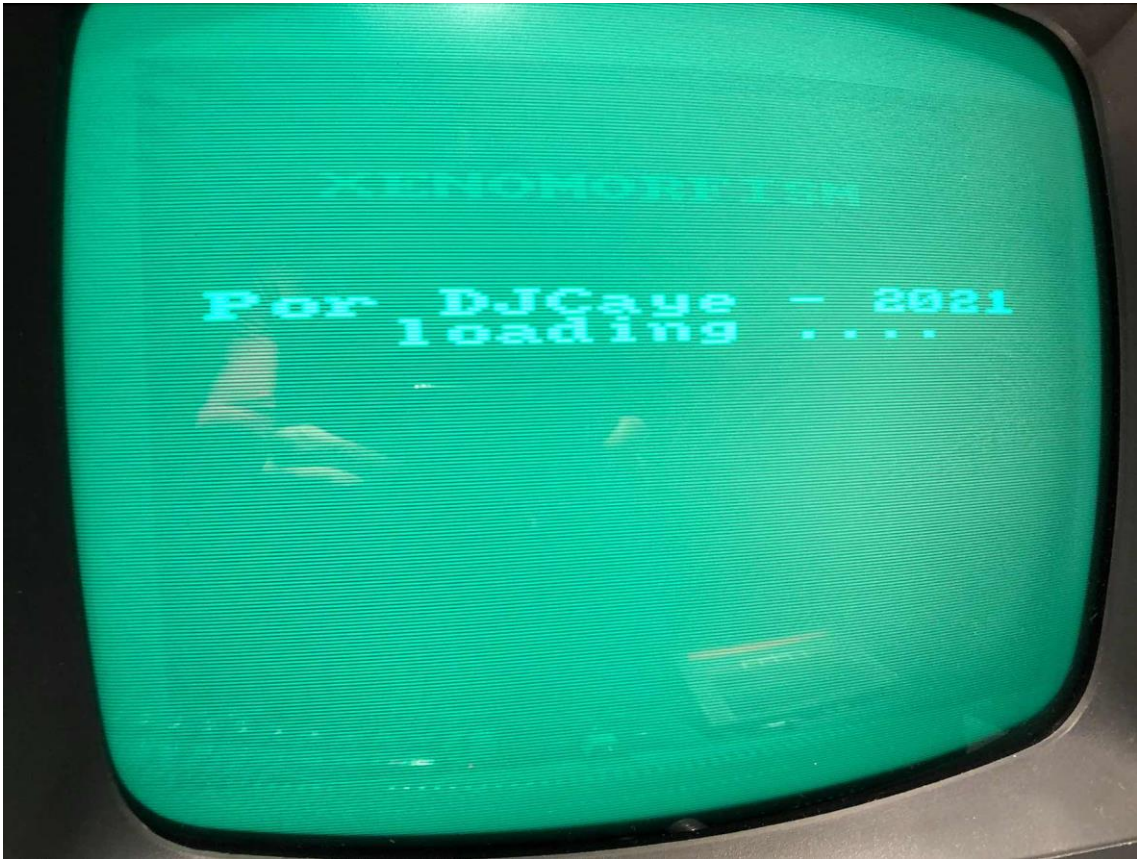
And now for the best, real images on a 464 cpc and loaded on tape. (attached .wav file in the documentation).



AMSTRAD
GT65 MONITEUR

12V DC

EXPENSE 0
BOMB1 0 BOMB2 0 BOMB3 0
ENERGY 50 SCORE 0
X-AXIS 20 Y-AXIS 200



The game runs at a glorious 14/16 fps with some places of 20 fps.

I hope you enjoy it as much as I have enjoyed programming it.

Greetings!!