



Bienvenidos a nuestro nuevo
juego para laZX-DEV Game
Competition



Climacus & KgMcNeil 2017

<http://zx-dev-conversions.proboards.com/thread/6/star-force-megaforce>

=====

== Retro Force ==

=====

~~~~~

**UNAS NOTAS DE LOS CREADORES:**

~~~~~

Nuestro juego es una interpretación de una antigua recreativa conocida como Megaforce o Starforce. Es básicamente un shooter vertical. Había sido portada a otras máquinas, pero no a nuestro querido Spectrum.

Megaforce es un juego antiguo, pero pensamos que ha soportado bastante bien el paso del tiempo. En su momento me dejé muchas monedas de 5 duros en él. Nosotros hemos hecho una versión adaptándolo a las posibilidades del Spectrum (y a las nuestras).

Hemos intentado hacer un juego frenético, con varias naves saliendo a una velocidad aceptable, rápida respuesta del teclado, varios tipos de sprites, scroll rápido... En fin, un juego con una buena jugabilidad.

Por otra parte, hemos incluido variaciones sobre el original. No sólo consiste en matar por matar. Hay que destruir un determinado número de objetivos en cada fase para poder alcanzar al jefe final. Lo hemos considerado como una segunda parte de un juego que lanzamos hace mucho tiempo para el Spectrum también: Retroinvaders.

Hemos realizado dos versiones del mismo.

Una para Spectrum 48Kb.

Ha sido probado en otros modelos (siempre en emuladores) y en los que parece que no funciona es en los +3 y en los +2A. En el resto de modelos funciona, pero repito, está realizado para los 48 kb.

Esto se debe a que queríamos que fuese un shooter vertical vertiginoso. La solución que encontré fue que corriera a 50fps. Para ello usé una técnica que no funciona en los modelos indicados.

Otra para modelos 128kb.

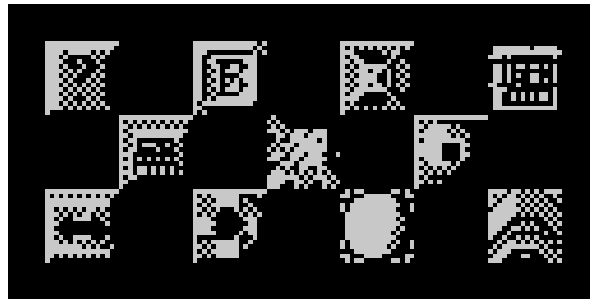
Ésta funciona en todos los modelos 128kb incluidos clones rusos. El juego es el mismo, pero hemos aprovechado para incluir melodías y sonidos AY y también para poner un ajuste de velocidad en el menú opciones siendo 0 la más lenta y 6 la más rápida. Así todo tipo de jugadores podrá jugar a gusto según sus preferencias o sus capacidades.

Esperamos que os guste y que disfrutéis de él al menos lo que lo hemos hecho nosotros desarrollándolo.

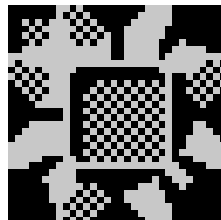
KgMcNeil & Climacus, Oct 2017

.....
: : : : OBJETIVO DEL JUEGO : : : :
.....

Existen 24 sectores en los que nuestra alianza quiere mandar tropas.
El problema es que están repletos de minas. Nosotros debemos guiar
nuestra nave y destruir las minas que indica cada fase.



Si no se consigue este objetivo, tendremos que empezar de Nuevo el
nivel. En caso contrario deberemos destruir al guardián de cada fase.



::::::::::::::::::::::::::
:::: VIDAS Y ENERGIA ::::
::::::::::::::::::::::::::

Existen seis niveles distintos de dificultad. Dependiendo de si los disparos enemigos sólo nos quitan energía, nos destruyen directamente, si las minas son mortales o no, etc.

Para ello existe una opción en el menú principal para que podamos configurar la dificultad del juego a nuestra medida.

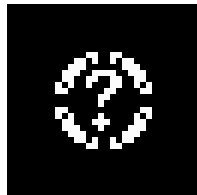
Por otra parte, en la versión para 128kb la velocidad del juego se puede ajustar de 0 (la más lenta) a 6 (la más rápida).



Evidentemente es recomendable empezar por los niveles más sencillos hasta que nos hayamos hecho con el juego.

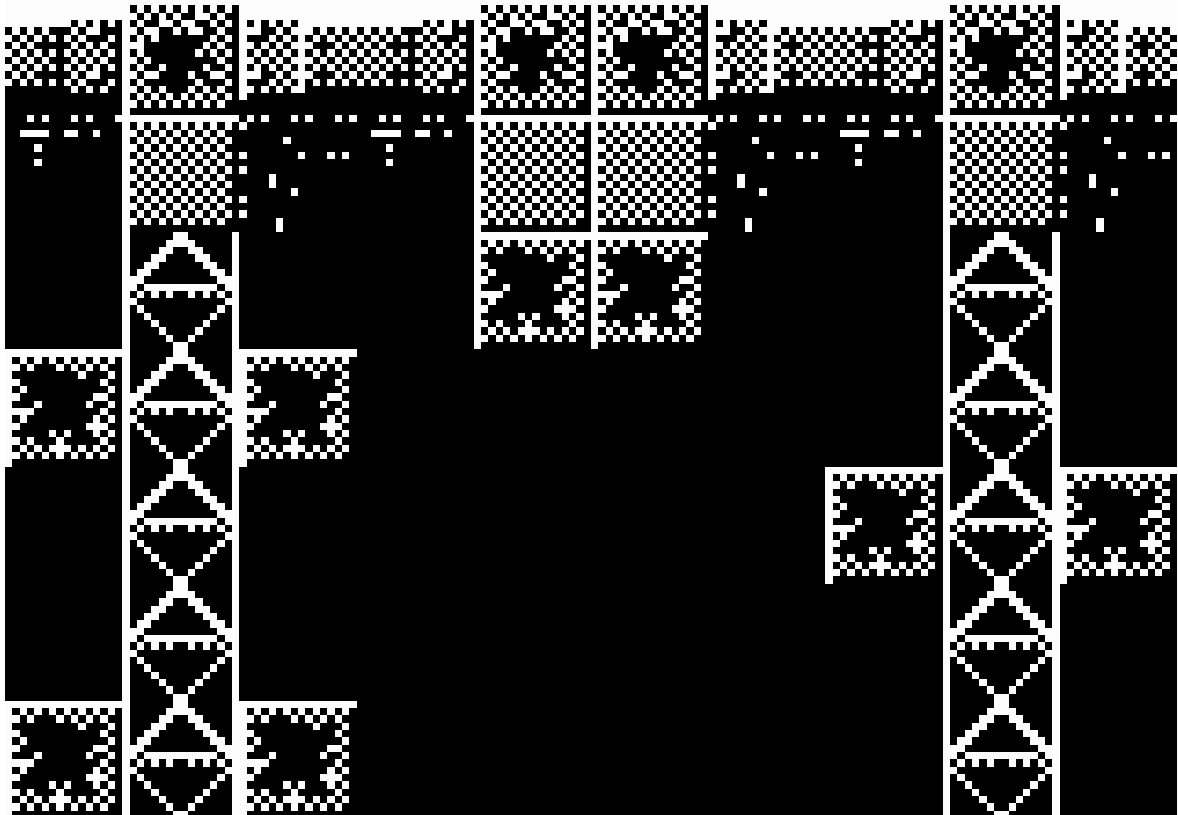
.....
: : : : : Bonus : : : : :
.....

Al destruir a nuestros enemigos, a veces aparece un icono de bonus.
Al recogerlo nos dará ciertas cosas positivas para el juego, como
doble disparo, destruir todos los enemigos o las minas en pantalla
etc.



En los primeros 11 sectores hemos intentado ser lo más fieles posible
al juego original en cuanto a patrones de ataque de los enemigos y
decorados. A partir del 12 hemos usado más nuestra imaginación aunque
nunca nos hemos desviado el espíritu de la recreativa.

BUENA SUERTE!!!!



Herramientas y programas usados en este juego:

MUSICA Y SONIDOS:

Beepola v1.08.01 By Chris Cowley

AyfxEdit v0.6 By Shiru 2017

AutoSiril Midi3VT v1.0 By siril 2012

PARA LOS GRAFICOS:

ZX-PaintBrush v2.6.4 By Claus Jahn 2017

SevenUp 1.20 By MetalBrain 2006

Bmp2Scr Exp v2.11a By Leszek Chmielewski 2004

MAME32 v0.34 By MAME Team 1998

EMULADORES:

SpecEmu v3.1 By Mark Woodmass 2015

Spectaculator By Jonathan Needle 2011

EmuZWin 2.8 By Vladimir Kladoy 2006

ENSAMBLADOR:

Pasmo v0.5.4.Beta2 By Julian Albo 2005

CUSTOM TOOLS:

Mapeador.exe v1.0 By Climacus 2017

CONCEPTO DEL JUEGO:

MAME: Mega Force By Tehkan 1985

SPRITES:

MAME: Mega Force By Tehkan 1985

PANTALLA DE PRESENTACION:

Font adapted from original By Karl McNeil

Material from RetroInvaders By Karl McNeil