



Bienvenidos a nuestro nuevo programa
presentado a concurso en la ZX-DEV:



Por Climacus y KgMcNeil 2017

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

=====

== Retro Force ==

=====

~~~~~

**UNAS NOTAS DE LOS CREADORES:**

~~~~~

Volvemos a presentarnos a este concurso, el cual creemos que es una magnífica iniciativa para seguir teniendo vivo a nuestro querido Spectrum.

Este año presentamos una adaptación del juego Star Force, también conocido por Mega Force. Antigua recreativa pero que creo que ha resistido bastante bien el paso del tiempo. No es un clon del mismo como tal (Dios nos libre de intentarlo!!). Hemos cogido varios aspectos del juego, pero también hemos hecho variaciones significativas en su desarrollo. En fin, que más que un port es una interpretación.

Es un juego 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.

Al final hemos conseguido un juego, creo yo, bastante frenético y variado en ataques de los enemigos, de 24 niveles (de Alfa a Omega), con bastantes sprites diferentes. De lo que más adolece es del sonido, pero se ha hecho lo que se ha podido al respecto.

He intentado poner un nivel de dificultad progresivo a lo largo de las fases, pero también se puede cambiar en las opciones.

Esperamos que cumpla vuestras expectativas de un shooter: frenético en su desarrollo, respuesta rápida en las teclas y "algo más que disparar por disparar".

KgMcNeil & Climacus, Oct 2017

~~~~~

## INSTRUCCIONES DE CARGA

~~~~~

- [1] Carga desde la opción "Tape Loader" del menú
- [2] Carga desde el editor BASIC
- [3] Carga desde el sistema de Token del modelo 48kb

**** Carga desde la opción Tape Loader ****

Esta opción se suele usar desde los modelos 128 Kb.

- Enciende el ordenador o resetea el Sistema.
- Cuand aparezca el menu pulsa ENTER para seleccionar "Tape Loader"

**** Carga desde el editor BASIC 128kb ****

- Desde el BASIC teclea LOAD "" y pulsa ENTER

**** Carga con el Token de los 48 Kb. ****

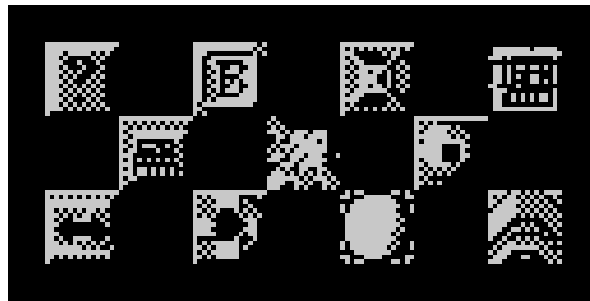
- Pulsa "J" [LOAD]
- Pulsa Symbol Shift+"P" para las comillas dos veces
- Pulsa ENTER

.....
: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.

El argumento del juego consiste en ir destruyendo minas repartidas por las fases para que las tropas de asalto puedan desembarcar sin problemas.

Estas minas son de diversos tipos y a lo largo de las partidas las irás reconociendo.

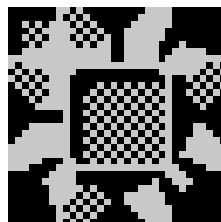


En cada sector de Alfa a Omega tienes que destruir un determinado número de minas para poder destruir a la nave principal y dejarlo limpio y preparado para las tropas.

En el panel del juego puedes ver en todo momento cuántas te quedan por destruir. Si no llegan a cero, tienes que empezar de nuevo el nivel:



Dependiendo de la opción que elijas, te destruirás o no con las minas al chocarte con ellas, los disparos te matarán directamente o sólo te quitarán energía, etc.



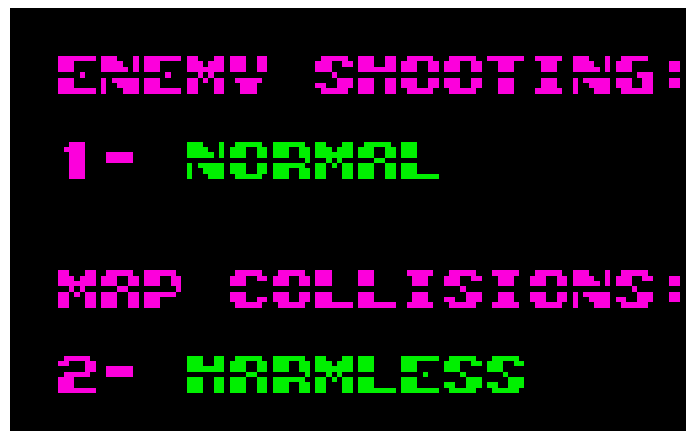
:::::::::::::::::::::
:::: VIDAS Y ENERGIA ::::
:::::::::::::::::::::

Por defecto, las balas de los enemigos no destruyen directamente a nuestra nave, sino que van restando energía, la cual se indica en este icono sobre el número de vidas que nos quedan.



El juego cuenta con 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.



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

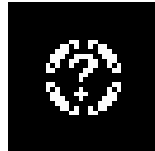
```

.....
::: 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.

Al destruir a las naves enemigas, te puede aparecer este icono:

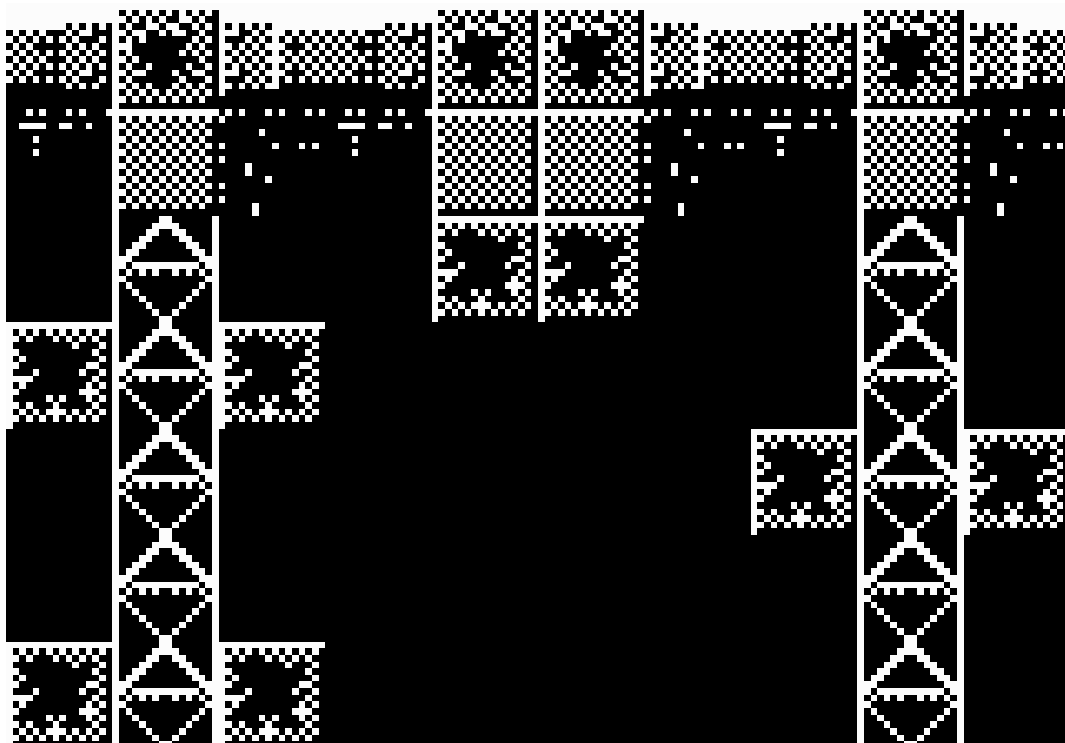


Al cogerlo te dará diferentes beneficios, como vida extra, disparo más rápido, destrucción de todas las minas de la pantalla o matar a todos los enemigos de la misma.

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.

Los once primeros niveles se han realizado bastante fielmente con el juego original en cuanto a patrones de movimiento de los enemigos. A partir del doce hemos cambiado decorados, colores y ataques para dar más variedad.

Muchas gracias por jugar.



=====

::::: **PROGRAMAS USADOS EN ESTE JUEGO** :::::

=====

MUSICA:

Beepola v1.08.01 By Chris Cowley

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 Kladov 2006

ENSAMBLADOR:

Pasmo v0.5.4.Beta2 By Julian Albo 2005
ZX-BlockEditor v2.4.3 By Claus Jahn 2017

FOR COMPRESSION:

Z802TAP v3.0 By Lunter 1994
Exomizer v3.0 By MetalBrain 2012

CUSTOM TOOLS:

Mapeador.exe v1.0 By Climacus 2017

=====

::::: **HERRAMIENTAS USADOS EN ESTE JUEGO** :::::

=====

CONCEPTO DEL JUEGO:

MAME: Mega Force By Tehkan 1985

SPRITES:

MAME: Mega Force By Tehkan 1985

PANTELLA DE PRESENTACION:

Font adapted from original By Karl McNeil
Material from RetroInvaders By Karl McNeil

MUSICA:

NES: StarForce via MusicBox By Climacus
DelicateOoz via MusicBox By emax/trsi 1994