

WHO DARES WINS

挑む者に勝利あり



MANUAL DE INSTRUCCIONES

TU MISIÓN

Solo los más valientes se prestan voluntarios a la definitiva misión suicida para liberar a sus compatriotas perdidos que mantienen prisioneros los ejércitos de la muerte, las fuerzas opresoras. Solo los más intrépidos se atreven a aceptar un desafío donde el coraje y la resistencia son tan importantes como la inteligencia y la habilidad. Emoción garantizada.

Conviértete en el héroe moderno; nunca llegarás a saber qué bien te encuentras ahora hasta que pruebes a realizar esta misión definitiva...

¡Otra vez la maldita guerra!, nunca la dejamos atrás.

Amigo, hoy te toca a ti solucionar esta papeleta. No es una misión fácil, ¿nadie te lo ha dicho? pues ya te lo digo yo, coge tu miserable rifle automático y cinco granadas...

Bien, veo que ya lo tienes, pues ahora te cuento lo mejor...Tienes que limpiar ocho sectores abarrotados de enemigos y, como guinda a este pastel de carne y sangre, al final de cada sector te encontrarás una guarnición que te dificultará el paso al

siguiente sector. Pero tú eres un tipo duro de los de antes y terminarás con todos ¿verdad?, eso espero, por nuestro bien.

Tengo unos cuantos consejos que darte antes de tu partida amigo. No dudes de mí. Pasé por lo mismo hace mucho tiempo:

Los batallones enemigos se encuentran atrincherados en varios pueblos y en sus alrededores, esperando a liquidarte en cualquier descuido tuyo.

No olvides liberar a los compañeros que han caído prisioneros.

Vigila los accidentes naturales en algunas localizaciones porque pueden ser igual de fatales que cualquier otro enemigo.

Ten cuidado con los vehículos enemigos, no traen nada bueno. En algún caso será mejor que intentes evitarlos, ya que puede que no dispongas de armamento para destruirlos. Esos malditos se saben proteger muy bien...

Utiliza tus granadas con sabiduría para darles una alegría, intentaremos mandarte más por vía aérea, así que deberás estar atento y dispuesto para recogerlas.

Si llegas al octavo sector, tal vez consigas la victoria o tal vez te des cuenta de que todo este infierno comienza de nuevo, pero esta vez más duro si cabe...No lo sé, yo todavía sigo luchando en aquella batalla de hace 30 años. A veces pienso que igual lo mejor, hubiera sido no luchar...

INSTRUCCIONES

CÓMO JUGAR: Veamos cómo va esto.

Teclado jugador 1:

Teclas de cursor	Utiliza los cursores para mover al soldado en las 8 direcciones posibles.
Espacio	La barra espaciadora te servirá para disparar tu arma y acabar con los enemigos si la puntería no te falla.

N, M	<p>Puedes disparar granadas a tus enemigos con estas teclas.</p> <p>Úsalas con cuidado, ya que las unidades están limitadas.</p>
------	--

Teclado jugador 2:

E, S, D, F	<p>Utiliza las teclas para mover al soldado en las 8 direcciones posibles:</p> <ul style="list-style-type: none">•E: arriba•S: izquierda•D: abajo•F: derecha
------------	---

Shift	La tecla Shift te servirá para disparar tu arma y acabar con los enemigos si la puntería no te falla.
Ctrl	Puedes disparar granadas a tus enemigos con estas teclas. Úsalas con cuidado, ya que las unidades están limitadas.

Joystick:

Palanca	Utiliza la palanca para mover al soldado en las 8 direcciones posibles.
Botón 1	Te servirá para disparar tu arma y acabar con los enemigos.
Botón 2	Puedes disparar granadas a tus enemigos con este botón. Úsalas con cuidado, ya que las unidades están limitados.

ELEMENTOS JUEGO: ¿Qué vas a encontrar?



Tú y solo tú, ante el peligro. Ya conoces la misión, así que adelante con ello.



Bueno, en realidad, no estás solo si tienes un amigo que te ayude.

Intenta completar la misión de forma simultánea con otro amigo.



Este soldado puede atacarte cara a cara o parapetado detrás de una trinchera. Son rápidos y letales.



Este enemigo te atacará desde lejos.

Ten cuidado porque tienen muy buena puntería. Cuando te acerques a ellos abandonarán el mortero y te atacarán de frente.



Los aviones te atacarán cuando menos te lo esperas y te dispararán una ráfaga que acabarán irremediablemente con tu vida si te alcanzan.



Esquívalos, no podrás acabar con ellos con el armamento de que dispones.



Los tanques, jeeps y lanchas se encuentran ubicados estratégicamente para impedir que prograses en tu misión.



Son lentos, pero son difíciles de acabar con ellos.



Tendrás que decidir en cada momento la solución más eficaz para superarlos: Esquívalos o acaba con ellos.



Durante tu misión tendrás que sortear vías de tren el enemigo usa para abastecerse.

El enemigo aprovechará tu paso por ellas para intentar acabar contigo.



Durante el juego te adentras dentro de la base enemiga que está situada en medio de la naturaleza.

Los árboles, las trincheras y los edificios permitirán esconderte de los disparos enemigos.

¡Ten cuidado! eres un soldado de élite pero si te caes al agua, morirás.

BONIFICADORES: ¡Una ayudita por favor!



Durante el juego, tu ejército te lanzará paquetes desde el aire con un suministro de granadas.

Coge todas las que puedas. Este armamento es limitado pero puedes llevar todas las que quieras.



En algunas pantallas te encontrarás que un soldado enemigo tiene un rehén.

Tendrás poco tiempo para salvarlo. Si lo salvas tendrás una bonificación en puntos.

Si tardas demasiado, el soldado será ejecutado. ¡Ojo! ten cuidado cuando dispires al soldado enemigo. Si te equivocas, es posible que seas tú mismo el que mate al rehén, sin bonificación, claro.

OPCIONES:

¿No te atreves con el juego en su configuración por defecto? Adáptalo como más te guste.

MUSIC VOLUME	Sube o baja el volumen de la música durante el juego.
PALETTE TYPE	3 tipos de combinaciones de colores a tú disposición.
SCREEN REFRESH	El juego funciona tanto a 60Hz como a 50Hz. ¿Tú cómo lo prefieres?
MUSIC TEST	Tómate un respiro de la batalla y relájate mientras escuchas las músicas del juego.

REQUERIMIENTOS

MSX2 con 64Kb de RAM y 128Kb URAM

HERRAMIENTAS

Este juego se ha desarrollado usando, entre otras herramientas:

- Ensambladores asMSX v0.16 y sasSX v0.5.
 - Editores gráficos Tiles y Gimp.
- Músicas del juego creadas con Trilo Tracket, de Trilobyte-MSX (PSG y SCC nativa para MSX).

STAFF

- Programación y gráficos
Cesc Pujol (@libertiumNet)
Esteban Lázaro (@eslamod)
Francisco Wis (@nenefranz)
- Música
David Pérez (@articplanet)
- Comunicación y difusión
Oscar Martínez (@omrpps)
David Fernández (@tecnostalgia)
- Portada
Isem Garcia (@isemgar)
- Video de presentación
Carlos Polanco
- Grafismo
Israel Sánchez
- Coordinación del proyecto
Daniel Constantí (@dconstantí)

¿POR QUÉ UN REMAKE?

Corría el año 2014 (¡cuánto tiempo ha pasado!).

Todo surgió de uno de los infinitos debates que teníamos a diario en el *#juegosmsx* de *@tecnostalgia* (David Fernández) en twitter. En él, cada día se nos propone el reto de adivinar a qué juego pertenece la captura de pantalla publicada.

El juego en cuestión fue *Rocket Roger*, un juego de la compañía *Alligata*.

La conversación evolucionó a hablar de otros juegos de la compañía y surgió *Who Dares Wins II* y lo que nos gustaba (en especial ese "truco" de ir por la izquierda para evitar perder una vida), pese a tener unos gráficos y unos efectos "limitados".

Entonces alguien comentó: "¿os imagináis una versión MSX2 actualizada y manteniendo la jugabilidad original?", nos faltó tiempo para subirnos al carro para iniciar esta aventura.

En resumen, no hay un por qué, simplemente la pasión por una máquina que tiene más de 30 años y que todos queremos ver viva.

AGRADECIMIENTOS

- A todas nuestras familias por la paciencia sin tener muy claro porqué estábamos desarrollando un juego en un ordenador "viejo".
- A la AAMSX por el apoyo recibido, por su experiencia, indicaciones y recomendaciones para llevar a buen puerto este proyecto.
- A Maki por la ayuda prestada para llevar a cabo la publicación de la edición física de este juego.
- A Rafael Pérez (@Jamque) y MSXKun, por el soporte ofrecido de forma desinteresada al desarrollo y testeo del juego publicación del juego.
- A Richard Conelisse (Trilobytes) y @Gryzor87, por el soporte en el aspecto musical.
- Mención especial al equipo de la *"Enciclopedia Homebrew vol. 1"* (Atila Merino Redondo, Iván Sánchez Jordá e Ignacio Prini García por incluir nuestro juego en su libro.
- Y a toda la escena retro por los ánimos recibidos desde que conocieron la existencia del proyecto.

WHO DARE WINS es un remake para ordenadores MSX basado en la versión existente para MSX desarrollada por Steve Evans y distribuida en 1986 por *Alligata*.

Los beneficios derivados de las ventas de la edición de estos cartuchos están íntegramente destinados a la AAMSX (Asociación de Amigos del MSX), cuya finalidad es la organización de las ferias de MSX en Barcelona.

Más información en la web www.aamsx.com

RETROFORCE