



“EPIMETHEUS”

César Nicolás González / CNGSOFT

e-mail: cngsoft@gmail.com

CPC Retrodev 2019

EPIMETHEUS

ESPAÑOL

“¿Que vienen los marcianos!” Una vez más las hordas alienígenas irrumpen con una nueva invasión espacial y una vez más alguien tiene que ayudar a contenerla hasta alcanzar la victoria. Así que una vez más invitamos al jugador a fulminar todo lo que se mueva en la pantalla.

Cómo jugar

El objetivo del juego es derrotar noventa y nueve oleadas de artefactos espaciales que se suceden una tras otra, además de abatir los meteoros y platillos volantes que aparecen de vez en cuando para hacer las cosas más difíciles. El jugador dispone de una nave espacial capaz de recorrer el área de juego en las ocho direcciones y de disparar hacia adelante.

Los artefactos espaciales atacantes tienen una capacidad de disparo muy limitada, pero emprenden tácticas suicidas “kamikazes” para perseguir al jugador y estrellarse contra él. Además atacan en grupos y ganan en resistencia y maniobrabilidad a medida que el juego avanza. Derribar un artefacto mientras se acerca y es más vulnerable vale 100 puntos, derribarlo cuando ya está atacando vale 300 puntos, y destruir un meteoro o un platillo volante vale 500 puntos.

El jugador empieza la partida con tres vidas. Puede obtener una vida extra cada vez que obtenga diez mil puntos. Si el jugador no pierde una vida durante un nivel obtendrá una bonificación de 2500 puntos. La fila superior de la pantalla muestra la puntuación y el tiempo de juego; la inferior, las vidas restantes y el nivel en curso.

Controles

Joystick por defecto. Es posible redefinir los controles pulsando ESCAPE en el menú.
“P” detiene y reanuda el juego. ESCAPE abandona la partida en curso y regresa al menú.

Comentarios

El juego fue hecho en cuarenta y ocho horas contadas dado que el proyecto original resultó imposible de terminar a tiempo, así que hube de descartarlo todo y empezar de nuevo... precisamente **dos días antes de la fecha de entrega**.

El juego en general se inspira en *"Asteroids"* (1979 Atari) y más en particular en sus seguidores *"Mad Planets"* (1983 Gottlieb), *"Crazy Comets"* (1985 Martech) y *"Mega Apocalypse"* (1988 Martech) de los que imita parcialmente las reglas de juego. La música también está inspirada por ellos: las canciones que suenan durante el juego son una adaptación casera de la banda sonora para Commodore 64 de *"Crazy Comets"* originalmente escrita por **Rob Hubbard**.

El título alude a **Epimeteo**, el titán griego hermano de **Prometeo**; pero mientras que Prometeo era inteligente y un bienhechor de la humanidad, Epimeteo era poco agudo y sus acciones en general (y el mito de la caja de Pandora en particular) trajeron la desgracia a los hombres. La etimología de los nombres de los hermanos alude a pensar antes de obrar (Prometeo) o pensar después de haber obrado (Epimeteo); el desarrollo apresurado y descerebrado del presente videojuego puede considerarse una aventura epimeteica.

EPIMETHEUS

ENGLISH

“The Martians are coming!” Once again the alien hordes start a new space invasion and once again someone has to lend a hand to the war effort and keep it at bay until the victory can come true. So once again we invite the player to blast every single thing that moves on the screen.

How to play

The goal of the game is to defeat ninety nine waves of space vessels one after another, as well as to shoot down the meteors and flying saucers that appear every now and then to make everything more difficult. The player is equipped with a space ship able to move in the eight directions on the game area and to shoot forward.

The attacking space vessels have a very limited shooting rate, but they resort to suicidal “kamikaze” strategies to chase the player and crash against him. They also attack in groups and become more resilient and maneuverable as the game goes on. Blasting a space vessel while it approaches and is most vulnerable is worth 100 points, blasting it when it's attacking is worth 300 points, and destroying a meteor or a flying saucer is worth 500 points.

The player starts the game with three lives. One extra live will be awarded every ten thousand scored points. If the player doesn't lose any lives within a round a 2500 points bonification will be awarded. The top screen row shows the score and the gameplay time; the bottom row, the lives left and the current level.

Controls

Joystick by default. Controls can be defined by pressing ESCAPE in the menu.

“P” stops and resumes the game. ESCAPE quits the current game and returns to the menu.

Comments

The game was made in exactly forty eight hours because the original project became impossible to finish in time, so I had to scrap everything and restart from scratch... precisely **two days before the deadline**.

The game as a whole is inspired on *"Asteroids"* (1979 Atari) and more exactly on its followers *"Mad Planets"* (1983 Gottlieb), *"Crazy Comets"* (1985 Martech) and *"Mega Apocalypse"* (1988 Martech) whose gameplay rules it partially imitates. Music is inspired by them as well: the songs that play within the game are a handmade cover of the *"Crazy Comets"* Commodore 64 soundtrack originally written by **Rob Hubbard**.

The title refers to **Epimetheus**, the Greek titan brother of **Prometheus**; but while Prometheus was intelligent and a benefactor to mankind, Epimetheus wasn't very sharp and his general deeds (and most particularly the myth of Pandora's box) brought disgrace to men. The etymology of the brothers' names alludes to thinking before the action (Prometheus) or thinking after the action (Epimetheus); the rushed and brainless development of this videogame can be seen as an Epimethean adventure.