

AUTORÍA

TÍTULO:

ROBERTO "EL GORRAS"

AUTOR:

Antero Martínez Penalva

LICENCIA:

MIT

PLATAFORMA:

AMSTRAD CPC464, y toda su gama.

HISTORIA:

Roberto "el Gorras" se gana la vida recogiendo enseres de viejos edificios que van a ser derribados, con el objetivo de darles una segunda vida. Roberto ha sido notificado para que examine una antigua bodega por si le resulta interesante algo de allí, ya que esta será demolida debido a la construcción de una central de bombeo para el riego. Una vez en el lugar, Roberto comienza a observar sucesos extraños, los insectos tienen el tamaño de perros y ciertos objetos parecen haber cobrado vida, además de las alhajas esparcidas por el camino. Pronto se dará cuenta de que la bodega conecta con unas catacumbas visigodas del siglo VII que al parecer recientemente han sido profanadas. Los ladrones liberaron una maldición y dejaron todo el botín tras su huida. Ahora Roberto debe deshacer la maldición recogiendo todas las alhajas para conseguir el bastón de mando y finalmente deberá decidir que hacer con el botín, quedárselo o dar parte a la administración de su hallazgo arqueológico.

FUNCIONAMIENTO:

Juego de plataformas donde guías a Roberto a través de 27 habitaciones para conseguir el bastón de mando y deshacer la maldición. Es un juego básico donde podemos movernos de izquierda a derecha, saltar y bajar. Debemos recoger las alhajas esparcidas y encontrar los walkis para comunicar que hay algo interesante para que no comience el derribo, esto nos dará más tiempo. Podemos subir y bajar por los tubos que ya se han instalado, estos comunican ciertas habitaciones.

LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN:

BASIC 1.0 y rutinas máquina.

TERCERAS PARTES:

Pintado de sprites, rutina Sean MacManus.

Rutina de caracteres alfanuméricos, TYPO, Retropoke.

Reproductor de sonido, AKG de Targan.

HERRAMIENTAS UTILIZADAS:

Win Ape 2.0
Gimp
Arkos Tracker 2
ConvImgCpc
CPCDiskXP v2.5.1
CDTmaster
Photoscape
Amstrad cpc tools kit 1.1
GOLDMAN COMPRES (Compresor SCR)

TEMAS MUSICALES:

Rift modificados del tema de jazz, A-Foggy-Day-(Jazz-Gitaar-Trio)

SINOPSIS:

Los juegos en basic son retos importantes a la hora de crearlos, ya que su velocidad en la mayoría de ocasiones no permiten realizar todo lo que se desea, a cambio la rapidez en la que se puede crear un juego es considerablemente superior, este juego se comenzó el 8 de septiembre y fue terminado el 30. El juego cuenta la historia en media de lo posible, utiliza 3 bucles para repartir las tareas, por lo que no puede mostrar más de 3 sprites en movimiento. De todas maneras el juego es en un cierto modo jugable y te invita a que continúes un rato más con él.

DETALLES:

Antes de iniciar la carga del juego podemos escribir las siguientes instrucciones.

POKE 42248,1 Nos da vidas infinitas.

POKE 42249,1 Tiempo infinito.

Antero Martinez
(Altanerus Dog)