

SHADOW SOUL

FOREVER ALONE GAMES

1. INTRODUCCIÓN

Cuando tu corazón ha dejado de latir, significa que estás muerto. Cuando tu cuerpo se pudre bajo tierra y ya nadie te recuerda, sabes que has dejado de existir.

Pero antes de esto, tu nombre era coreado a lo largo del reino de Keystroke, donde tus hazañas impresionaron a los reyes que se sucedían uno tras otro, solicitando tus servicios. De eso ya no queda nada.

Pero sabes que de ese reino ya no queda nada, la decadencia a la que sucumbió llevó el horror a su gente. El rey Nargal XVII, actual monarca de este reino oscuro, ha decidido robar lo poco que le quedaba a la gente: El Corazón del Bosque. Una gema mística que contiene la energía vital del mismo.

Su robo ha llevado a la tierra antaño fértil a un estado estéril, donde las plantas que quedan se agrupan en los límites exteriores del reino. Este robo ha despertado magias antiguas, poderes que han rescatado tu alma del infierno para hacerte luchar una vez más por las gentes de un reino al que antaño juraste lealtad. Ve, guerrero de las sombras, pues solo tú puedes liberar Keystroke de su aciago futuro.

2. CARGA DEL JUEGO

VERSIÓN EN CASSETE

- Amstrad CPC 464/464+
 1. Inserta el cassette rebobinado
 2. Teclea el comando RUN"
 3. Pulsa INTRO/RETURN



- Amstrad CPC 664/6128/6128+
 1. Conecta la grabadora de cassetes a la máquina
 2. Inserta el cassette rebobinado
 3. Teclea el comando |TAPE
 4. Pulsa INTRO/RETURN
 5. Teclea el comando RUN”
 6. Pulsa INTRO/RETURN otra vez

VERSIÓN EN DISCO

- Amstrad CPC 464/464+
 1. Inserta el disco en la unidad de disco DDI-1 externa
 2. Teclea el comando |DISC
 3. Pulsa INTRO/RETURN
 4. Teclea el comando RUN”
 5. Pulsa INTRO/RETURN otra vez

- Amstrad CPC 664/6128/6128+
 1. Inserta el disco en la unidad de disco
 2. Teclea el comando RUN”
 3. Pulsa INTRO/RETURN otra vez



3. CÓMO JUGAR

Este personaje incapaz de sujetar ningún arma, su única forma de avanzar a lo largo de este periplo es su agilidad espectral. Saltar, agarrarse a los muros y moverse hacia delante en el aire sin caer, solo con estas tres acciones deberás llegar a tu objetivo.

Enemigos te flanquearán, ayudados de pinchos y bolas de fuego que harán retroceder a tu alma...pero claro, lo que está muerto no puede morir, por lo que solo ralentizarán un poco tu viaje.



Esquívalos en el aire, muévete, tomate un momento para pensar cómo moverte o intenta acelerar para completar el nivel lo antes posible. Solo tu habilidad logrará superar este desafío.

4. CONTROLES

CONTROLES BÁSICOS

- <A, D> para la dirección
- <ESPACIO> para saltar
- <P> para pausar
- <Q> para continuar
- <M> para parar la música
- <U> para reanudar la música
- <N> avanzar al siguiente nivel

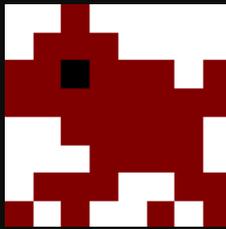
ACCIONES ESPECIALES

- <A, D> contra un muro: agarrarse (piedra o hielo solo)
- <A, D> en el aire: movimiento durante el salto
- <ESPACIO> agarrado: salto de pared
- <SHIFT> en el aire: Desplazamiento horizontal en el aire

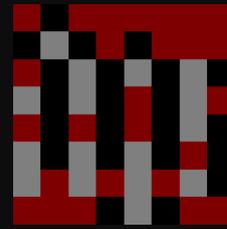


5. ENEMIGOS

Durante la aventura, te enfrentarás a una gran cantidad de peligros. Aquí aparecen alguno de los mismos:



Espíritu de sangre



Pinchos

6. ASTRO MARINE CORPS

Nuestra referencia a Astro Marine Corps hace referencia a las letras que muestra el juego al ser comido el personaje por una planta carnívora.



Version de Commodore 64



A.M.C: Astro Marine Corps, es el juego de acción desarrollado en 1989 por Creepsoft y publicado por Dinamic Software. Se lanzó para Amiga,



Atari ST, Commodore 64, ZX Spectrum, MSX y Amstrad CPC. Fue programado por Pablo Ariza con la música de José A. Martín

7. CRÉDITOS

ForeverAloneGames forma parte del equipo de ABP de Ingeniería Multimedia Crunch Studio. Los integrantes de esta división son:

Programación y motor de juego

JUAN RUBIO NAVARRO

MIGUEL TORREGROSA ÁLVAREZ

Gfx, diseño de niveles y música

JULIO CARMONA GONZÁLEZ

Efectos de sonido

ANTONIO RÍOS VILA

Nuestras opciones de contacto:

Twitter:

- @studio_crunch
- @xNMCx (Julio)
- @Juanru22 (Juan)
- @miguel_t105 (Miguel)

Email:

- crunchstudio19@gmail.com
- juliocg98@gmail.com (Julio)
- jrn.jfw@gmail.com (Juan)
- miguelt2344@gmail.com (Miguel)

Instagram: crunch.studio.game



8. AGRADECIMIENTOS

- ❖ A nuestro otro grupo dentro de Crunch Studio, Javier Izquierdo, José Navarro y Antonio David Ortiz, porque sin el apoyo paralelo entre nosotros no habríamos llegado al final.
- ❖ A Fran Gallego, por sus consejos y el hacha que tiene en el despacho, que nos ha hecho amar la programación en ensamblador.
- ❖ A los jueces de este año:
 - Gominolas.
 - Carlos Abril
 - Pablo Ariza
 - Arcade Vintage
 - Amstrad Eterno
 - El Mundo del Spectrum
 - Cepeceros Podcast
 - Juanje Juega
 - Lucera Project
 - Jesús Relinque Pérez "Pedja"
 - José Manuel Fernández "Spidey"
 - Red de Excelencia de I+D+i y Ciencia en Videojuegos (RiDiVi)
 - Xyphoe Gaming Videos
 - Chris Weatherley "Novabug"

Por jugar el juego y no morir en el intento.

- ❖ A todos nuestros seguidores en RRSS que nos han dado feedback y nos han hecho ver que no hacíamos este juego para el vacío.
- ❖ Y a ti, que estás leyendo esto, ya sea por interés, porque vas a jugar al juego o por el motivo que sea, por llegar hasta el final de este tostón de documento.

¡MUCHAS GRACIAS!

