

VoidHawk

Game for
#CPCRetroDevContest 2014

By Goodies
(c)Razonamiento
Automático/UA 2014

1. HOW TO PLAY

- Load voidhawk.cdt in your favorite Amstrad CPC emulator (1) and click play on the cassette player and type

```
|tape  
run"  
Press any key.
```

- Load voidhawk.dsk in your favorite Amstrad CPC emulator (1) and type

```
RUN "voidhawk
```

After the history, press any key to start the game and use arrows to control the player and spacebar to shoot.

(1) We recommend WinAPE or JavaCPC, but anyother should be okay.

2. THE PLOT

Bienvenido comandante como bien sabes los mecha liderados por la Supermente Omnius han secuestrado la nave en la que viajaba la princesa Zelda en misión humanitaria.

Un ataque frontal contra las fuerzas de Omnius es una misión suicida por lo que el alto mando ha decidido enviarte a ti y a tu nave, la VoidHawk, para que te infiltres en el vector en el que desapareció la nave de la princesa.

Buena suerte, Comandante!

3. HOW TO COMPILE

This game uses a modification of the CPCITOR framework to build a .DSK for Amstrad CPCfile from sources. For building it you need to do the following steps

* Under Windows:

*1 Install Cygwin on your system if you do not have it already installed

** Note: for this, a 32bits version of cygwin has been used

*2 Unpack the ZIP file just below your \$HOME directory

*** This will create a \$HOME/\$GAME folder

*3 Ensure that you have these files UNDER the \$HOME/\$GAME/tool folder (2)

```

*** HEX2BIN 1.0.10:
**** hex2bin/Hex2bin-1.0.10/hex2bin.exe
*** IDSK 0.13:
**** idsk/iDSK.0.13/iDSK/src
*** SDCC 3.4.0:
**** sdcc/sdcc-3.4.0.installtree/bin/sdasz80.exe
**** sdcc/sdcc-3.4.0.installtree/bin/sdcc.exe
**** sdcc/sdcc-3.4.0.installtree/bin/sdcpp.exe
**** sdcc/sdcc-3.4.0.installtree/bin/sdldz80.exe
**** sdcc/sdcc-3.4.0.installtree/share/sdcc/lib/z80/z80.lib

```

*4 Enter into \$HOME/\$GAME through your cygwin console

*5 Typein "make"

(2) These files may not have been distributed to you along with the ZIP file: they are external tools whose rights belong solely to their authors. You may download them by downloading HEX2BIN, IDSK and SDCC packs from the Internet. You may need to compile some of them from sources. If you want to get them fast, you may want to have a look to CPCITOR framework, which would get all of them for you

4. THE AUTHORS

Daniel Valero Clavel (danivalero.c@gmail.com)
 Esteban Platero Horcadas (plateroesteban@gmail.com)
 Francisco Gómez Donoso (fgd5@alu.ua.es)
 Joan Fernández Bornay (joanf81@gmail.com)

5. CREDITS

- A. Raul Simarro, por cpcrslib (<https://code.google.com/p/cpcrslib/>)
- B. CPCMania, por los tutoriales (www.cpcmania.com)
- C. CPCMania, por las estrellas de fondo
 (http://www.cpcmania.com/Docs/Programming/2D_Starfield.htm)
- D. CPCMania, por la función GetTime()
 (http://www.cpcmania.com/Docs/Programming/Measuring_times_and_optimizing_2D_Starfield.htm)
- E. TutPlus por sus tutoriales para la implementación de "Steering Behaviors"
 (<http://gamedevelopment.tutplus.com/series/understanding-steering-behaviors--gamedev-12732>)
- F. Demoniak por el programa ConvImgCPC
 (<http://www.cpcwiki.eu/index.php/ConvImgCPC>)
- G. Augusto Ruiz por la librería cpcwyzlib.
- H. Augusto Ruiz por el programa WyzTracker
 (<https://sites.google.com/site/augustoruiz/home>)

6. El juego

VoidHawk es un juego de naves pseudoscroll horizontal, con una gran inclinación arcade, donde van apareciendo diversos enemigos y nuestra nave, la VoidHawk, debe destruirlos.

El sistema de juego está basado en un modo survival infinito donde van apareciendo enemigos de forma aleatoria y nuestro reto es aguantar el máximo tiempo posible.

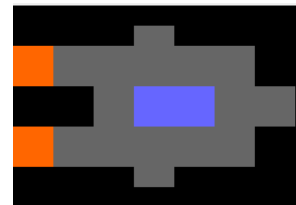
Entre las características más impresionantes del juego se encuentran:

- Físicas realistas: Los personajes y sus ataques responden a las leyes de la física como si estuvieran en el mundo real.
- Los steering behaviors se apoyan en la física para crear efectos de movimiento life-like improvisados.
- IA Avanzada: Los enemigos son conscientes de ti y de ellos mismos para, por ejemplo, evitar chocarse entre sí. También hay enemigos que usan swarming para que un grupo se comporte como un único individuo.

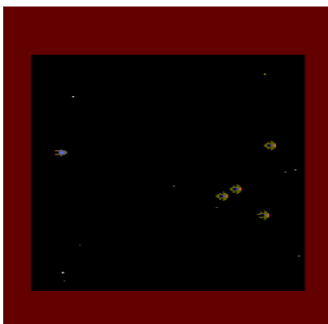
7. El jugador: la nave de reconocimiento VoidHawk

El jugador controla a la nave VoidHawk a través del espacio controlado por Omnius, la maligna supermente que tiene cautiva a la princesa.

La VoidHawk, al ser una nave de reconocimiento, sólo dispone de un armamento básico de cañones de rayos, que podemos disparar pulsando la tecla *espacio*.



Asimismo podemos controlar el movimiento con las *teclas de dirección*.



Cuidado: Los sus motores no le permiten cambiar de dirección muy rápidamente por lo que debemos saber conducir contrarrestando la inercia.

Conforme vayamos derribando enemigos iremos subiendo nuestra puntuación, que podremos comprobar cuando la VoidHawk sea volatilizada por el enemigo.

Podemos comprobar la salud de los escudos observado *el borde de la pantalla*, que irá cambiando de color conforme los escudos se vayan sobrecalentando: el verde indica que los escudos están funcionando al 100%, el amarillo indica que hemos recibido impactos, pero la nave puede continuar su misión y el color rojo indica que los escudos están al borde del colapso y un solo impacto más esparcirá nuestros restos por el hiperespacio.

8. Los Enemigos: Consideraciones

a. Kamikaze

Los kamikazes son naves autónomas con un cerebro positrónico de nivel 5. Su misión es de reconocimiento y también son usadas para establecer canales de comunicación y replicación de la supermente

Omnius.



El kamikaze no tiene armas, la forma que tiene de destruirte es intentar chocarse contigo cuando te detecta. Es muy rápido aunque tiene poca defensa y es fácil derribarlo. Sus motores no mueven la nave a través del espacio sino que mueven el espacio alrededor de la nave, esto lo hace tremendamente rápido y letal a corta distancia.

Cuando la VoidHawk sea abordada por un enjambre de Kamikazes, lo mejor es plantarles cara o intentar superarlos. Huir no es una opción. Son tremendamente rápidos.

Suelen aparecer en grupos pero bastan unos cuantos impactos de nuestros cañones para convertirlos en polvo espacial para siempre.

b. Sweeper

Estas naves al servicio de la supermente tienen un poderoso generador de plasma llamado *Flanger* que destruye todo lo que se opone a su paso.



Para disparar el *Flanger* precisan de un gran espacio vacío delante de los colectores de proa por lo que cuentan con un generador de antigravedad que evita que te acerques demasiado a ellos expulsándote lejos.

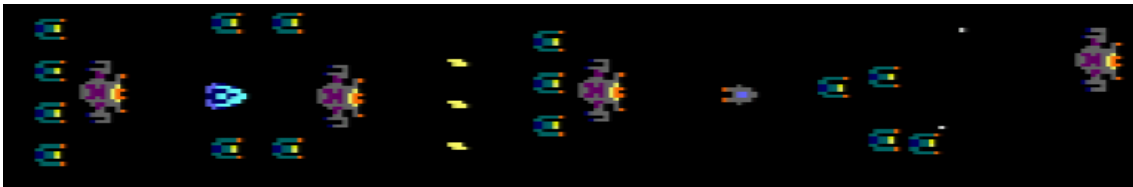
Siempre trabajan en escuadras de unas cuantas unidades y sus tripulantes son excelentes estrategas y pilotos. Tienen un sistema de comunicación en tiempo real que les permite mantener una comunicación fluida, aún a largas distancias, por lo que siempre saben dónde colocarse en el espacio para no chocarse entre ellas.

c. Carrier

El Carrier es la unidad más poderosa y temida de la flota mecánica de Omnius por la gran cantidad de defensa y métodos de ataque de que dispone.

Hay poca información de los Carriers ya que nadie que haya visto uno ha sobrevivido para contarlo, pero gracias a unos informes capturados y descifrados tenemos la siguiente información:

Cada Carrier incorpora una versión recortada de Omnius y siempre va protegida por una guardia de Drones de combate. Su comportamiento es complejo pero pasamos a describirlo brevemente.



Cuando entables contacto con un Carrier, intentará derribarte con su *Phaser* de alta potencia: los drones que lo acompañan se retirarán para dejarle paso pero volverán rápidamente a su posición de defensa. Cuando le queden tres o dos Drones, estos te intentarán derribar con sus cañones de rayos. Cuando le quede un único Drone, el Carrier lo usará para impactarlo contra ti en un último y desesperado intento. Cuando todos los drones sean destruidos, la Carrier empezará a disparar su *Phaser* de alta potencia a una increíble velocidad ya que no tiene que alimentar a ningún Drone y puede invertir toda su energía en destruirte.

Si eres lo suficientemente buen tirador es posible impactar en el casco del Carrier aun cuando tiene la guardia de Drones intacta, lo cual es un craso error, todos los drones intentarán chocarte contigo por haber herido a su nave insignia mientras la Carrier llama refuerzos para sustituir esos Drones suicidas.