

TEODORO

no sabe volar



Retroworks

DIMENSION Z
RETRO VIDEO GAMES

Amstrad
CPC

Manual de instrucciones
Instructions manual



Retroworks
2013

DIMENSION Z
RETRO VIDEO GAMES

Teodoro no sabe volar

El reino CORNEJAL vivía sus días dorados entre fiestas, banquetes, torneos, festivales de teatro, juegos y risas, muchas risas. Un remanso de paz en el mundo. A pesar de ello, tenían ejército pues en alguna ocasión de su historia se vieron obligados a guerrear contra invasores. El ejército era una élite a la que sólo podían acceder aquellos que sabían volar. Para el resto quedaban los demás oficios. TEODORO no sabía volar y le tocó ser bufón de la corte a pesar de que él siempre quiso ser soldado.



Pero los días felices se acabaron. Un extraño ejército salido de la nada atacó de improviso el castillo y antes de que se pudieran defender todo estaba perdido. Los soldados desaparecieron en un instante y sólo quedaron el rey RUI y TEODORO.



El rey desesperado mientras se lo llevaban en volandas, imploró que alguien subiera al torreón más alto para prender la llama de la alarma que avisaría al resto de reinos de que un enemigo atacaba.

TEODORO era el único superviviente y, a pesar de ser un simple bufón, quiso intentar la complicada tarea...

INSTRUCCIONES DE CARGA

CINTA:

Amstrad CPC 464

Teclea: RUN" [presiona INTRO y luego una tecla] o presiona simultáneamente [CTRL+INTRO y pulsa una tecla]

Amstrad CPC 464 con unidad de disco,
Amstrad CPC 664 y Amstrad CPC 6128

Teclea: [TAPE [presiona INTRO]

RUN" [presiona INTRO y luego una tecla] o presiona simultáneamente [CTRL+INTRO y luego una tecla]

DISCO:

Todos los modelos

Teclea: RUN"DISC [presiona INTRO]

Controles

TECLAS: (pulsar cualquier tecla OPQA en el menú)

Q Salto graduable

A Golpe Rompedor junto a teclas O y P

P Derecha

O Izquierda

ESPACIO .. Gancho. Omitir textos

CURSORES: (pulsar cualquier cursor en el menú)

Arriba Gancho. Omitir textos

Abajo Golpe Rompedor junto
a cursor dcho. o izqdo. /

Izquierda .. Izquierda

Derecha .. Derecha

ESPACIO .. Salto graduable

JOYSTICK: (pulsar una dirección o el botón en el menú)

Arriba Gancho. Omitir textos

Abajo Golpe Rompedor usando
diagonales abajo+dcha. o abajo+izqda.

Izquierda .. Izquierda

Derecha ... Derecha

Botón 1 ... Salto graduable

OTRAS TECLAS:

H Pausa / Continuar

ESC Salir del juego al menú

Objetivo del juego

Tu objetivo es recorrer todo el castillo para llegar a prender el fuego de la alarma, para ello tendras que recoger 4 llaves de colores que utilizandolas en sus correspondientes candados te permitiran acceder a diferentes zonas del castillo.

CONSEJOS

El salto tiene una altura máxima que se alcanza dejando pulsada la tecla correspondiente. La longitud del mismo se establecerá con la tecla de dirección. Si no se toca ninguna dirección, el salto será vertical.

Lo que quema, pincha o no tiene fondo, mata. Fíjate en el marcador y sabrás qué objetos coger y dónde usarlos.

Las llaves se pueden coger, los candados no.

Cada 3 grupos de monedas, obtendrás una vida extra. A veces están difíciles pero puede merecer la pena recolectarlas.

Las interrogaciones que parpadean son cajas de sorpresa con ventajas en su interior, cógelas sin miedo.

Hay dos tipos de puertas, todas están conectadas y son o de sólo salida o de sólo entrada.

Al entrar en cada habitación observa y espera un momento, la posición de entrada suele ser segura y puede haber elementos peligrosos que no se ven a simple vista.

No te precipites, la mayoría de las situaciones son fáciles de salvar y sólo requieren paciencia.

Créditos

Idea original y diseño:

Fco. Javier Velasco (Pagantipaco)

Programación:

José Vila Cuadrillero (ZilogZ80a)

Gráficos, pantallas y cargador:

David Donaire Sánchez (DaDMaN)

Motor de sonido, Músicas y Efectos:

José Vicente Masó (WYZ)

Traducción al inglés:

Jaime Tejedor (Metalbrain)

Pruebas y betatesteos:

David Donaire Sánchez (DaDMaN), José Juan Rodenas (Sejuan), Javier Peña (Utopian), Jaime Tejedor (Metalbrain), Manuel Pazos (Guillian), Fran (Metr).

Agradecimientos

A Fran. J. Velasco (Pagantipaco)

Por crear este maravilloso juego y ajustes en las tablas de enemigos.

A Javier Peña (Utopian)

por su ayuda en aquellas partes del código donde a veces uno se atasca.

A Jaime Tejedor (Metalbrain)

por su ayuda y modificaciones sobre la rutina descompresora aPlib.

A David Donaire (DaDMaN)

por haberme enseñado sobre el hardware del AMSTRAD conceptos desconocidos.

A Fran. J. Locos (Metr)

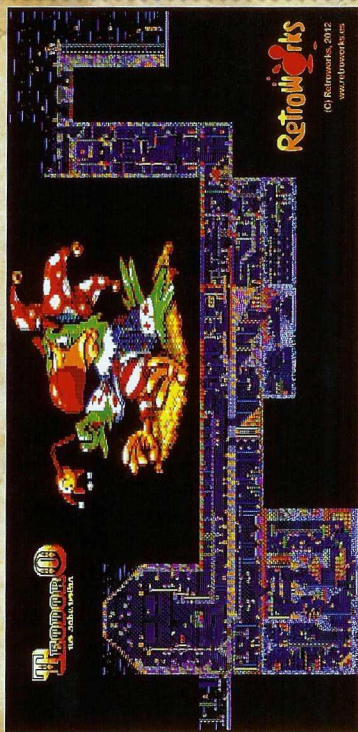
Por encontrar esos fallos raros que se nos pasan a los programadores.

A casi todo el grupo Retroworks

Por volcarse y por el apoyo de muchos de sus miembros

A Mauri (SYX)

por su predisposición a ayudarme y por sus conocimientos del Hardware del AMSTRAD.



Teodoro can't fly

The CORNEJAL kingdom was living its golden days with parties, banquets, tournaments, theater festivals, games and laughs, lots of laughs. A haven of peace in the world. Despite that they had an army, because on some occasion of their history they had to fight against invaders. The army was an elite that only those who could fly could access. For the rest were the rest of jobs. TEODORO couldn't fly and he became the jester, regardless of the fact that he always wanted to be a soldier.



But those happy days came to an end. An strange army that came from nothing suddenly attacked the castle and before they could react everything was lost. Soldiers dissapeared in an instant and only King RUI and TEODORO were left.



The desperate king, while being carried away over shoulders, implored that someone went up to the highest tower to fire the alarm flame to warn the rest of kingdoms that an enemy was attacking.

TEODORO was the last survivor and, despite being just a lowly jester, wanted to try the complex task...

LOAD INSTRUCTIONS

TAPE:

Amstrad CPC 464

Type: RUN" [press INTRO and then any key] or press at the same time [CTRL+INTRO and then any key]

Amstrad CPC 464 with disk unit, Amstrad CPC 664 and Amstrad CPC 6128

Type:|TAPE [press INTRO]

RUN" [press INTRO and then any key] or press at the same time [CTRL+INTRO and then any key]

DISK:

All models

Type: RUN"DISC [press INTRO]

Controls

KEYS: (press any key OPQA in the main menu)

Q Jump (sensitive to pressing)
A Breaking hit together with keys O or P
P Right
O Left
SPACE Hook. Omit texts

CURSORS: (press any cursor in the main menu)

Up Hook. Omit texts
Down Breaking hit together with
a cursor left or right
Left Left
Right Right
SPACE Jump (sensitive to pressing)

JOYSTICK: (use any direction or press button 1)

Up Hook. Omit texts
Down Breaking hit in diagonal
movement down-left or down-right
Left Left
Right Right
Button 1 .. Jump (sensitive to pressing)

OTHER KEYS:

H Pause / Continue
ESC Exit game

Hints

The jump has a maximum height that can be reached leaving the corresponding key pressed. The length will be established with the direction key. If you don't press any direction, the jump will be vertical.

That which burns, pricks or is bottomless, kills you.

Look at the marker and you'll know which objects you need to take, and where to use them.

Keys can be taken, locks can't.

Each 3 groups of coins taken, you'll get an extra life. Sometimes they're in difficult spots, but it's worth to collect them.

Flashing interrogations are surprise boxes with advantages inside, take them without fear.

There are two kinds of doors, they're all connected, and they can be exit only or entrance only.

Upon entering each room wait and see for a moment, the entrance position is usually safe and there can be dangerous elements that can't be easily seen.

Don't rush, most situations are easy to solve, and only require patience.

Credits

Original concept and design:
Fco. Javier Velasco (Pagantipaco)

Programming:
José Vila Cuadrillero (ZilogZ80a)

Graphics, Screens & Loader:
David Donaire Sanchez (DaDMaN)

Sound engine, music & SFXs:
Jose Vicente Masó (WYZ)

English Translation:
Jaime Tejedor (Metalbrain)

Betatesters:
David Donaire (DaDMaN), José Juan Rodenas (Sejuan), Javier Peña (Utopian),
Jaime Tejedor (Metalbrain), Manuel Pazos (Guillian), Fran (Metr)

Acknowledgements

To F.J. Velasco (Pagantipaco)
for the hard work we made at the beginning of development.

To Javier Peña (Utopian)
for his help in those parts of the code where one sometimes gets stuck.

To Jaime Tejedor (Metalbrain)
for his help and modifying of aPLib decompression routine.

To David Donaire (DaDMaN)
for teaching me AMSTRAD hardware concepts that were unknown to me.

To Fran. J. Locos (Metr)
for finding those rare bugs that coders often overlook.

To almost all Retroworks group,
for getting involved and the support of many of its members.

To Mauri (SYX)
for his good helping disposition and his knowledge about AMSTRAD hardware.