



Space cowboy es un videojuego de tipo shoot'em up desarrollado para Amstrad CPC 464 y CPC 6128.

Historia

Año del sistema 4353: Hace más de 400 años los guardianes de la ley no eran capaces de controlar toda la corrupción de la galaxia. Para paliar esta situación crearon el sistema de recompensas por capturas de personas buscadas. Cientos de personas empezaron a recibir recompensas cazando a criminales, a estas personas se les llamaron cowboys del espacio.

Por desgracia, el crimen organizado también reunió fuerzas y ocultados bajo la empresa de mensajería Hyper Space Postal Service desarrolló un virus que ocultan en forma de videojuego para conseguir espiar toda la galaxia.

Mientras extendían el virus crearon una fábrica de robots asesinos que usan el virus para localizar y atacar a todos los cowboys y guardianes. Ahora, toda la galaxia está llena de estos robots que no descansarán hasta ver todos los cowboys muertos.

En medio de esta guerra entre el bien y el mal el cowboy Dante intenta dar caza a ZeR0, el criminal con la mayor recompensa jamás ofrecida. Los guardianes creen que es el jefe de toda la organización y su detención es vital para detener el desastre.

MariahZ, la hacker amiga de Dante, le ha confiado información sobre la última localización donde se vio a ZeR0.

Dante ha comenzado su camino, llegó la hora de acabar con ZeR0.



Eres el cowboy Dante y debes encontrar y destruir a ZeR0 aniquilando todos los robots que se crucen en tu camino.

Tienes tres vidas para conseguir tu objetivo.

Recoge los cargadores para mejorar tu armamento.

Para obtener la puntuación más alta no dejes ningún robot con vida y trata de mantener las tuyas.



Para llevar a cabo tu misión cuentas con la ayuda de tu vieja nave Xaza v8, una de las más rápidas de la galaxia gracias al propulsor de plasma modificado que tiene equipado.

Tu nave cuenta con cargadores de armas estándar semi-pesado, lo que te permitirá usar una gran variedad de armamento.

Para poder alcanzar aún más velocidad la nave se modificó desactivando el escudo anti proyectiles. Debes ser rápido y esquivar todo para llegar hasta ZeR0.

La CPU de la nave te dará indicaciones del estado actual, pero ojo, su IA es muy crítica y no perdona ningún error.



Podrás mejorar tu armamento recogiendo cargadores. Cada tres cargadores recogidos tu nave mejorará su armamento.

Tu nave puede disparar tres tipos de proyectiles:

* Rayo láser: es muy rápido y efectivo, aunque necesitarás tener buena puntería para dar en el blanco.

* Misil magnético: es capaz de detectar los robots y autodirigirse hacia ellos, aunque es algo más lento que el láser.

* Cañón de plasma: lanza un bloque de plasma que al impactar explota y libera los dos núcleos de plasma.

Si recoges muchos cargadores los disparos serán dobles.



Los controles del juego se usan para mover la nave por el escenario y un botón de acción para disparar.

En el menú principal puede cambiar los esquemas de controles usando la tecla 2.

Puede seleccionar cualquiera de estas combinaciones habituales:

- * OPQA para moverse, Barra espaciadora para disparar
- * WASD para moverse, Intro para disparar
- * Joystick para moverse, Botón Joystick para disparar
- * CURSORES para moverse, Barra espaciadora para disparar
- * QAOP para moverse, Barra espaciadora para disparar



Este juego ha sido realizado para la CPCRETRODEV 2018 el concurso de creación de videojuegos para la plataforma Amstrad CPC organizada por la universidad de Alicante (España).

Este juego se rige por las bases del concurso CPCRETRODEV 2018 y la licencia GPL (se adjunta en el pack).

El juego ha sido realizado íntegramente por Israel Roman Alvarez.

Para cualquier consulta o sugerencia puede ponerse en contacto mediante:

E-Mail: voxeltower@gmail.com

Twitter: [@voxeltower](https://twitter.com/voxeltower)