



“ALLOY BOX”

César Nicolás González / CNGSOFT

e-mail: cngsoft@gmail.com

CPCRetrodev 2023

ALLOY BOX

ESPAÑOL

Una nación enemiga ha obtenido un valioso secreto y lo ha ocultado en las profundidades de unas instalaciones militares. Un experto en explosivos habrá de infiltrarse en dichas instalaciones, reventar la caja fuerte de aleaciones especiales y regresar sano y salvo... y este experto eres tú.

Cómo jugar

El jugador interpreta a un soldado cuyo objetivo es colarse con éxito en las instalaciones militares, destruir la caja fuerte con explosivos para recuperar el secreto y regresar a la superficie con vida. Al principio el jugador no tiene más armas que sus propios puños y las puertas que unen las distintas partes de las instalaciones están cerradas. En consecuencia, primero habrá de conseguir un arma, luego deberá encontrar las tarjetas magnéticas que abren las puertas, y finalmente tendrá que obtener dinamita para reventar la caja fuerte que custodia el secreto. Mientras tanto los soldados enemigos (algunos armados con rifles, otros provistos de granadas) patrullan las instalaciones: si ven al jugador darán la alarma, abrirán fuego y atraerán a más soldados hasta que den muerte al jugador o, incapaces de encontrarlo, pongan fin a la alarma.

Los objetos necesarios para completar la aventura (ametralladora, tres tarjetas -verde, amarilla y roja- y explosivos) se hallan en cajas verdes con un interrogante rojo. Algunas de estas cajas también pueden contener latas de conserva y cargadores de munición. Las latas pueden curar las heridas del jugador: cada vez que sus "hit points" caigan a cero, consumirá una lata de conserva de su inventario y recobrará sus fuerzas. De igual forma, el arma de fuego que encontrará al principio de su aventura necesita munición, que puede ser repuesta recogiendo los cargadores correspondientes. Las latas y los cargadores también se obtienen venciendo soldados enemigos a puñetazos, pues algunos traen dichos objetos al azar. Los "hit points" y el inventario del jugador se muestran en el marcador a la derecha del área de juego, que también contiene la puntuación y un indicador del estado de alarma: rojo parpadeante si un soldado ve al jugador, varios niveles de rojo, naranja y amarillo mientras dura la alarma, y verde si la alarma ha terminado.

Controles

Joystick por defecto, redefinible desde el menú principal. "P" hace una pausa; pulsar disparo cambia el estilo de control (clásico o diagonal) y tocar "P" de nuevo reanuda el juego. ESCAPE abandona el juego en curso y regresa al menú.

Comentarios

El plan original era ambicioso, como de costumbre: un juego de espionaje digno de "Metal Gear" (1987 Konami) y sus secuelas. Pero una vez más se acabó la memoria disponible, se acabó el tiempo, se acabaron las ideas... y el juego tuvo que convertirse en algo menos organizado, más caótico, más cercano a "Cosa Nostra" (1986 Opera Soft) y otros títulos que combinan los tiroteos de "Commando" (1984 Capcom) con objetivos repartidos a lo largo de mapas ramificados en lugar de fases puramente lineales. El trabajo se repartió muy irregularmente durante el mes de Octubre, pero al menos no tuve que apresurarlo tanto como hace un año en "Dire Dare". Gracias a ello este juego se benefició de un período de prueba más largo que sirvió para afinar los eventos aleatorios, la inteligencia artificial de los enemigos y todos esos detalles que nunca consideras al principio.

ALLOY BOX

ENGLISH

An enemy nation has acquired a valuable secret and has hidden it in the depths of a military compound. An expert in explosives shall sneak into said compound, blow the safe box made of special alloys and return alive and healthy... and you are this expert.

How to play

The player takes the role of a soldier whose goal is to successfully creep into the military compound, destroy the safe box with explosives to retake the secret and return to the surface alive. At the beginning, the player has no weapons but his own fists, and the doors that join the different parts of the compound are closed. Thus, first he'll have to locate a weapon, then he'll need to find the magnetic cards that open the doors, and finally he'll look for dynamite to blast the safe box that keeps the secret inside. Meanwhile, the enemy soldiers (some armed with rifles, others carrying grenades) patrol the compound: if they spot the player they'll sound the alarm, open fire and summon more soldiers until they manage to kill the player, or if they cannot find him again, call the alarm off.

The items required to finish the adventure (submachine gun, three cards -green, yellow and red- and explosives) are located in green crates with a red question mark. Some of these crates also keep tin cans and ammunition magazines. The tin cans can heal the player's wounds: whenever his "hit points" drop to zero, he'll consume one tin can in his inventory and his energy will refill. Similarly, the weapon he'll find at the beginning of his adventure needs ammunition, and it can be reloaded with the help of the corresponding magazines. The tin cans and the ammunition magazines can also be obtained by punching soldier enemies till knockout, as some of them carry said items and will drop them at random. The "hit points" and the player's inventory are shown in the panel to the right of the game area; you'll also find there the score and a symbol of the current state of alarm: blinking red if a soldier can see the player, multiple levels of red, orange and yellow as the time of the alarm runs out, and green if the alarm is already over.

Controls

Joystick by default, can be redefined from the main menu. "P" starts a pause; pressing fire toggles the control style (classic or diagonal) and touching "P" again resumes the game. ESCAPE quits the current game and returns to the menu.

Comments

The original plan was ambitious, as usual: a stealth game worthy of "Metal Gear" (1987 Konami) and its sequels. But once again I ran out of available memory, I ran out of time, I ran out of ideas... and the game had to become less organised, more chaotic, closer to "Cosa Nostra" (1986 Opera Soft) and other titles mixing the shootouts from "Commando" (1984 Capcom) with goals scattered around branching maps instead of purely linear stages. The workload was distributed very unevenly during the month of October, but at least I didn't have to rush it as much as one year ago in "Dire Dare". That's how this game afforded a longer testing stage that enabled the fine-tuning of the random events, the enemies' artificial intelligence and all those details that you never think of at the beginning.