



Sobre el juego

The Witch es un juego desarrollado para la competición ZX DEV MIA-REMAKES. Se empezó a programar en 2018 y se ha terminado en 2020. La idea fue sacar un remake del conocido clásico Cauldron de Palace Software. La versión que se envió para participar en la competición no tenía música y estaba menos pulido.

Después de muchos ajustes y pruebas, en 2020 se finalizó el desarrollo del juego y el resultado de todo ese trabajo es este juego para ZX Spectrum **The Witch** versión completa.

Historia

Has esperado mucho tiempo a que llegara esta noche en la que puedes convertirte en la reina bruja al fin. Necesitarás la escoba dorada que está guardada por el rey calabaza. Solamente una poción especial preparada en tu caldero puede acabar con su reinado.

Sabes que los ingredientes están repartidos por la cripta, la cueva volcánica y el río subterráneo, pero primero necesitarás las llaves que dan accesos a esas zonas.

No choques con los árboles, esquiva a los murciélagos, plantas carnívoras y otras criaturas que intentarán detenerte. Si afrontas el peligro con coraje e inteligencia, lograrás tu meta.

Controles

Las teclas del juego son:

Q - Arriba
A - Abajo
O - Izquierda
P - Derecha
Espacio - Disparo



El juego también tiene soporte para joysticks tipo Sinclair y Kempston, que pueden ser seleccionados en la pantalla de introducción.

Cómo jugar

Necesitarás explorar el mundo en busca de todos los ingredientes:

Jugo de sapo	
Ojo de salamandra	
Ala de murciélago	
Raíz de cicuta	
Trozo de hueso	
Lava enfriada de la caverna	

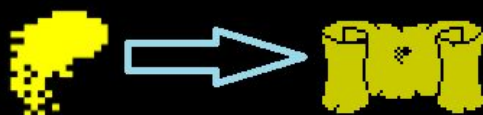
No permitas que los enemigos te detengan, puedes dispararles magia, pero esta acción es limitada. Usa tus poderes racionalmente, ya que si gastas toda tu magia, perderás una vida.

No puedes atravesar volando las copas de los árboles y tampoco puedes aterrizar en rocas ni en el agua. La hierba, por el contrario, es una zona de aterrizaje perfecta.



Hay cuatro llaves diferentes que dan acceso a cada una de las zonas subterráneas. Esas llaves están situadas por la superficie y tu primer pensamiento debería ser conseguirlas.

Las llaves abren las puertas del mismo color. Tendrás que afrontar lo que encuentres detrás de esas puertas.



Si recoges un ingrediente, se mostrará en el pergamino de la esquina superior izquierda.

Debes arrojar todos los ingredientes al caldero de tu choza si quieres preparar el hechizo.





Cuando el brebaje tenga todos los componentes aparecerá el símbolo del caldero en la esquina superior derecha. Eso indica que el hechizo protector está activo. Los efectos del hechizo no te protegen completamente, pero si fueras tan imprudente de encontrarte con el rey calabaza sin la protección de la poción, un simple contacto significaría la muerte.

Si tienes éxito al vencer a tu enemigo calabaza, tendrás vía libre para conseguir la escoba dorada. Ese objeto concede al poseedor la capacidad de usar el hechizo perdido. Las leyendas dicen que necesitarías tres vidas para dominarlo del todo, pero de cualquier modo, si te las arreglas para lanzarlo, obtendrás suficiente poder para convertirte en la próxima reina bruja.



El hechizo perdido aparecerá cuando obtienes la escoba dorada. Asegúrate de no olvidar esas misteriosas palabras, ya que las necesitarás en la carga del otro lado de la cinta.

Herramientas

AGD 4.7 - Jonathan Cauldwell

Musicizer 1.9 - David Saphier

Perilla - Sergio Llata (thEpOpE)

ZX-Modules - Claus Jahn

Retro-X (Windows32) version (Alpha 8) - Chmielewski Leszek Daniel (LCD)

Sobre los autores

Código, gráficos y diseño

Manu128k



@Manu128k

Música para chip AY

PaK-Zer0



soundcloud.com/pakzer0

Testing del juego

Fuencix



@Fuencix

Pantalla de carga

Jarlaxe



@JarlaxeRetroGa1

Tema AY del final bueno

DarkHorace



@oongamoonga



Agradecimientos

Muchas gracias los que han echado una mano cuando ha hecho falta, ya sea en foros, en grupos o por mensajes privados:

Alessandro Grussu
Allan Turvey (AKA Highrise)
Ariel Endaraues
Beyker
Cmal
Cristian González
David Saphier
Einar Saukas
Errazking
Greenweb Sevilla
Hitm4n
Jaime Grilo
Jonathan Cauldwell
Jordi (@dontbugster)
Llewelyn
Lukebord1
Nitrowing
Nono (AKA PCNONOGames)
PeterJ (de Spectrum Computing)
Rafa Vico Costa
SalvaKantero
Sebastian Braunert
Sergio thEpOpE
... y a un modesto corrector, anónimo por decisión propia

También es justo agradecer a los creadores de contenido y a los que mantienen páginas de internet sobre el Spectrum. Todos ellos ayudan a mantener viva nuestra máquina.

Reconocimiento a Nik-0 por dar permiso para usar uno de sus temas de música 128k. Aunque finalmente no ha salido en la versión final del juego, es algo de agradecer.

Retroworks (Pagantipaco + Utopian) dieron una charla muy inspiradora en RetroMadrid 2018, fue un empujón para dedicar tiempo a intentar sacar un juego de Spectrum.

Igualmente es importante mencionar el enorme trabajo que IvanZX hizo organizando los concursos ZX-DEV, y la labor que continúa realizando en apoyo del homebrew para el ZX Spectrum. Tal vez algún día reconsidere organizar una nueva ZX-DEV

Y finalmente GRACIAS A TI por poner este juego. Ojalá te lo pases bien :)

