

SHADOW FIELDS

Manual de Usuario

Introducción

Shadow Fields es un juego para ZX Spectrum 128K (cualquier modelo 128K), que nace precisamente con la idea de hacer uso de las dos páginas de vídeo de que disponen estos modelos, cambiando los habituales volcados de pila desde un buffer por un cambio de página de vídeo.

¿Qué tipo de juego es ShadowFields?

Un shoot'em up de scroll horizontal donde puedes destruir el escenario por completo.

¿Cómo jugar a Shadow Fields?

Usando un ZX Spectrum 128K real (bien cargando desde cinta o desde un dispositivo de carga rápida como puede ser cualquier modelo de DivIDE) o un emulador/clon de ZX Spectrum (*)

(*) *Notas sobre emuladores:*

En algunos emuladores el juego sufre de falta de suavidad en el scroll y algunos problemas con el sonido, por lo cual recomendamos jugar en hardware real, implementaciones FPGA o emuladores como RetroVirtualMachine, SpecEmu o Spectaculator.

Los controles

Shadow Fields puede ser jugado con teclado o con joystick, para ello, en el menú principal pulsa **K** para seleccionar teclado o alternar entre los diferentes conjuntos de teclas:

- QAOP SPACE
- QAOP M
- AWS D M

O pulsa **J** para seleccionar joystick o alternar entre los diferentes tipos de Joystick soportados: Kempston, Sinclair Interface 1 y Sinclair Interface 2

Puedes abortar el juego en cualquier momento pulsando CAPS SHIFT + X

El menú de juego

Pulsa en el menú principal las siguientes teclas para acceder a las diferentes opciones:

- | | |
|---|--|
| S | Iniciar partida |
| K | Seleccionar teclado o alternar entre las diferentes configuraciones de teclas |
| J | Seleccionar joystick o alternar entre los diferentes tipos de joystick soportados. |
| H | Ver la tabla de records. |
| I | Información sobre el juego / Consejos |
| C | Activa la consola de cheats (¡Para que nadie se frustre!
Pero inténtalo primero sin trucos, es más divertido) |

El juego

El juego consta de 6 fases, tras las cuales podrás escapar de la supernova y atravesar el agujero negro para volver a casa. En las 4 primeras te enfrentarás a enemigos de final de fase, mientras que en las dos últimas intentarás escapar de la destrucción de la supernova que te sigue los pasos de cerca.

Consejos para avanzar en el juego:

- Dispara rápido y trata de abrirte caminos destruyendo el escenario, ser pasivo hará que pierdas rápidamente las vidas.
- El power-up de color verde te permite destruir a los jefes de final de fase de forma muy sencilla, así que si lo consigues cerca del final intenta no gastarlo.
- Cuando te enfrentes a un enemigo final sin el power-up verde, saca partido de tu mayor velocidad e intenta mantenerte alejado de sus disparos a la vez que no dejes de dispararle.
- Intenta priorizar eliminar los cañones superiores e inferiores en cuanto los veas, ya que su fuego te hará perder muchas vidas y es difícil de esquivar.

Créditos

Todo el código del juego ha sido realizado desde cero y en él han participado:

- **Manuel Ferreira Moreno** (Gandulf) como programador y grafista
- **Fede J. Álvarez** como músico del juego.