



EL CHATARRERO GALÁCTICO IV FINAL BATTLE

R E T R O G A M E



Open Source
ZX-Spectrum

El primer videojuego era pequeño, feo y sucio como no podía ser de otra manera; pero lo importante es que fue un padre para el resto. De la misma forma y tras un desencadenante feliz, los videojuegos lograron reptar hasta la orilla; desarrollaron rudimentarios ojos y piernas, y gradualmente comenzaron a conquistar la Tierra.

La Era del Píxel
Anónimo

Prólogo

Hace muchos años, algunos jóvenes adolescentes tuvieron un sueño imposible que no pudo hacerse realidad, hoy, en los albores de una nueva era, ese sueño tal vez pueda resucitar.

Las presentes instrucciones pertenecen al juego tipo *EL CHATARRERO GALÁCTICO IV – FINAL BATTLE*, cuarta y última entrega de esta saga desarrollada por MaRaF SOFT para la plataforma *ZX-Spectrum 48K* de Sinclair® y como parte del proyecto libre e independiente **ZXOpenSource**.



Con el único objeto de mantener vivo el desarrollo homebrew para plataformas 8 bits, *EL CHATARRERO GALÁCTICO IV* ha sido desarrollado bajo la filosofía **Open Source** ó de **Código Abierto**

como una humilde aportación al mundo de la escena retro.

Para ello, como complemento al juego y una vez superado el máximo nivel del mismo, un nivel verdaderamente maldito en esta ocasión, podrás acceder a la **Guía Rápida de Desarrollo** solicitándola al autor del mismo a través de la web oficial del proyecto que encontrarás en la última página del presente documento y en la que se detallan todas las técnicas empleadas en la creación de este sencillo desarrollo.

Historia



Cuando el antagonista de *PacMan*, clásico entre los clásicos, fue designado por el Gobierno *Federal Interplanetario* para la retirada de chatarra espacial en un desesperado intento por salvar a la humanidad de un colapso seguro, nadie podía imaginar que su pericia y arrojo le convertirían en el principal obstáculo de los oscuros intereses de la *Confederación*

IntelStelar de Corporaciones, ente dirigido por la *NCA Corporation* y que ejerce un control absolutamente despiadado sobre todas las regiones de la *RetroGalaxia*.

En su última aventura espacial, acaescida en los remotos dominios de la estrella gigante Alfa-Orion, nuestro querido héroe consiguió salir victorioso del mismísimo infierno escapando de los oscuros y letales túneles de los laberintos de *Falken* a donde una persecución implacable por parte de los escuadrones galácticos de la *NCA Corporation* le había llevado.

Este éxito sin precedentes conseguido por nuestro intrépido protagonista hizo que la *Liga de los Programadores Clásicos* mostraran su apoyo incondicional hacia nuestro héroe obligando finalmente a la *Confederación IntelStelar de Corporaciones* a admitir el liderazgo social del que ya todos hablan y conocen como *El Chatarrero Galáctico*, único héroe invicto dispuesto a enfrentarse en solitario a los oscuros y perversos poderes de las corporaciones lideradas por la *NCA Coporation*, la cual monopoliza el poder económico y militar prácticamente en toda la Galaxia, sometiendo a sistemas planetarios enteros con el único fin de expoliar sus recursos minerales y energéticos. Soplan vientos de cambio.

Temerosa del imparable empoderamiento de nuestro valiente protagonista a lo largo y ancho de toda la RetroGalaxia, la *Confederación IntelStelar de Corporaciones* ha diseñado un plan definitivo para acabar con nuestro héroe y que convierte todas las aventuras pasadas en meros juegos de 8 bits:

EL CHATARRERO GALÁCTICO I



EL ORIGEN

EL CHATARRERO GALÁCTICO II



LA SECUELA

EL CHATARRERO GALÁCTICO III



LOS LABERINTOS DE FALKEN

La perversa idea que subyace en el maquiavélico plan liderado por la *NCA Corporation* no es otra que hacer morir a nuestro

amigo en la rejilla de juegos, y en pos de su objetivo, la *Confederación IntelStelar de Corporaciones* ha involucrado todo su potencial tecnológico en el diseño y puesta a punto de dos temibles inteligencias artificiales. La primera de ellas intentará batirnos en los tres primeros niveles y la segunda, de carácter implacable, en los dos últimos.

En un esfuerzo por no dejar cabo suelto, a tenor de los fracasos cosechados con anterioridad y con la doble intención y el ruin deseo de minar la autoridad de la *Liga de los Programadores Clásicos*, la segunda de las inteligencias artificiales a la que nos enfrentaremos en los niveles 4 y 5 ha sido sometida al riguroso entrenamiento militar *estándar-subestándar*, un agresivo método de aprendizaje basado en el algoritmo iterativo del genio matemático *Dijkstra* capaz de llevar a la inteligencia a una progresividad geométrica de eficacia sin precedentes y cuya práctica para el control de la galaxia por parte de la *NCA Corporation* en las últimas décadas ha puesto en jaque al concepto platónico de inteligencia humana defendido desde la *Liga de los Programadores Clásicos*.

En tales circunstancias, FINAL BATTLE se ha convertido en un evento histórico decisivo simbolizando la lucha eterna entre el bien y el mal, representado éste por oscuros poderes que dirigen el control de la RetroGalaxia y aquél por nuestro carismático Chatarrero cuyo infinito carisma y sobrado empuje

han hecho tambalearse las sólidas estructuras del establishment galáctico que lleva siglos dominando el mundo desde la tiranía y la deshumanización.

En esta ocasión, el escenario escogido por la *NCA Corporation* para la muerte virtual y mediática de nuestro aguerrido personaje no es otro que el mítico *Templo de Uru*, lugar de culto mitificado por las más oscuras logias que han dominado la RetroGalaxia a lo largo de la historia y cuyos invisibles poderes aún se perciben en el ambiente.

Esta vez, como de costumbre y aún más si cabe, el tiempo apremia y solo la más ingeniosa y arriesgada de las estrategias podrán ayudar a nuestro héroe en su lucha imposible a través



Encarnizada batalla en la arena 5 del Templo de Uru

de cinco místicos niveles, uno de ellos tan mágico como maldito, ¿Adivinas cuál?

Instrucciones

La dinámica del juego no puede ser más simple y además se repite de forma idéntica en todos los niveles del juego. Para conseguir superar cada nivel deberás vencer a la inteligencia artificial rival cubriendo el mayor área posible con el color mangenta/lila mientras el enemigo se desplaza con un aparente inofensivo color verde que lo va impregnando todo. Aprende a utilizar con inteligencia las minas explosivas de color para extender tu área de cobertura.

Para guiar al protagonista podrás servirte de un **JOYSTICK SINCLAIR** ó las teclas de dirección:



6 [izda.] **7** [dcha.] **8** [abajo] **9** [arriba]

Hay disponible una versión con las teclas de dirección:

O [izda.] **P** [dcha.] **A** [abajo] **Q** [arriba]

Niveles

El *Templo de Uru* está conformado por cinco zonas o niveles de dificultad progresiva. En cada nivel, tras la finalización del tiempo, indicado en la zona superior mediante una barra de progreso, el contador de áreas chequeará las superficies cubiertas por cada contrincante y dictará sentencia. Cada vez que superes al rival accederás rápidamente al siguiente nivel.



Marcador de puntos

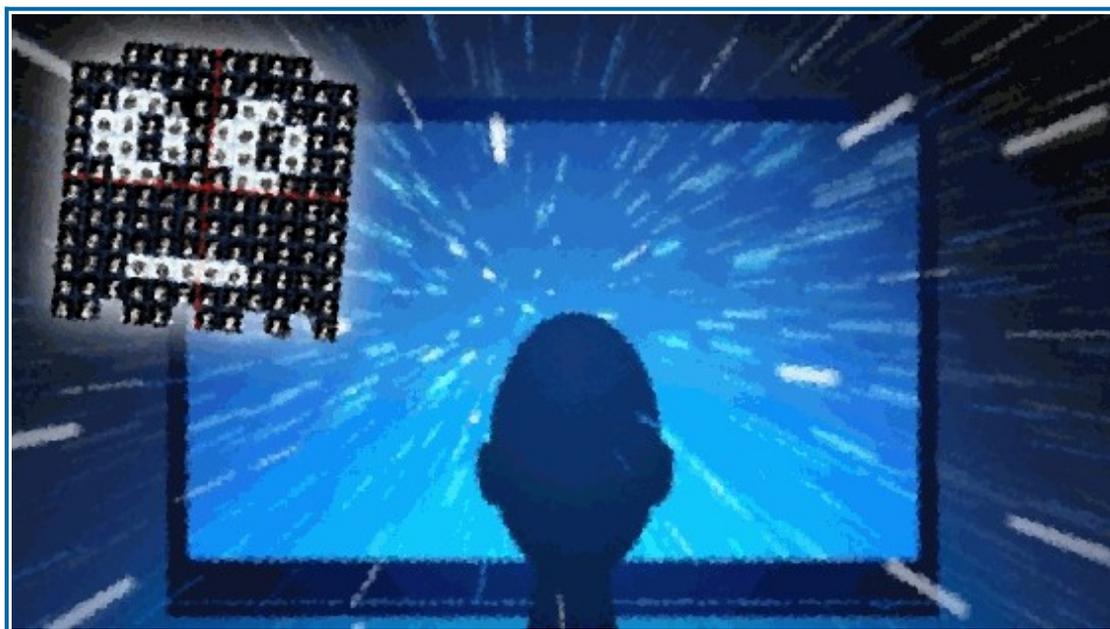
Calcula bien tus movimientos y traza los caminos más óptimos para lograr impregnar con tu color magenta el mayor área posible de la rejilla de juegos y no olvides un humilde consejo, si logras alcanzar el *nivel maldito*¹, mantén la respiración y prepárate para lo peor.

¹ **NIVEL MALDITO:** Durante el desarrollo, en el ajuste fino de la dificultad tuve serias dudas de la posibilidad de acabar creando un juego de dificultad abusimbeliana, pero la publicación en Youtube de un gameplay por parte de un retrogamer vino milagrosamente a disipar mis temores: 📄 <https://www.youtube.com/watch?v=hhn4RhR5yvQ>

Recompensa

Al más puro estilo de vida de los viejos cazarecompensas espaciales, al superar los cinco niveles del *Templo de Uru* y arruinar definitivamente las intenciones de la *NCA Corporation* liberando a la RetroGalaxia del yugo del imperio esclavista, lograrás alcanzar la verdadera aventura que estabas deseando vivir y que no es otra que:

¡LA GUÍA RÁPIDA DE DESARROLLO PARA ZX-SPECTRUM!



 **Gameplay WalkThrough:**

<https://www.youtube.com/watch?v=hhn4RhR5yvQ>

 **Autores:**

Program by Rafael Lomeña Varo
Music by Rafael Lomeña Busta

 **Deluxe Betatesters:**

Javi Ortiz & Alejandro Ibáñez
[elmundodelspectrum.com]

 **Agradecimiento especial a:**

JuanFra [elmundodelspectrum.com y
Deluxe Betatester de El Chatarrero Galáctico II]
David Tobarra [Deluxe Betatester de El Chatarrero Galáctico I]

* * * * *

MARAF SOFT © © MMXIX



<https://calentamientoglobalacelerado.net/zxopensource/>



1998 - open source initiative - 2018

