

dungeons of **GOMILANDIA**



RetroWorks

JJP
2020
X

dungeons of GOMILANDIA

DUNGEONS OF GOMILANDIA

Cómic introductorio del juego y manual

DUNGEONS OF GOMILANDIA

Retroworks 2020

www.retroworks.es

Guión y dibujos

Francisco Javier Velasco Morales

pagantipaco.deviantart.com

FJV
2020
X

¡PARECE QUE
LOS HE ECHADO
A TODOS!

¡¿?!

¡PERFECTO!
¡SOY UN AS!

¡¡HURRA!!



VOY CORRIENDO
A DECÍRSELO
AL REY

SEGURO QUE ME
PONE UNA MEDALLA
Y ME ASCIENDE

Y ME HAGO
INMENSAMENTE
RICO

PORQUE HA SIDO
TODA UNA
PROEZA
¡SOY UN CRACK!

¡UNA ENORME
RECOMPENSA!

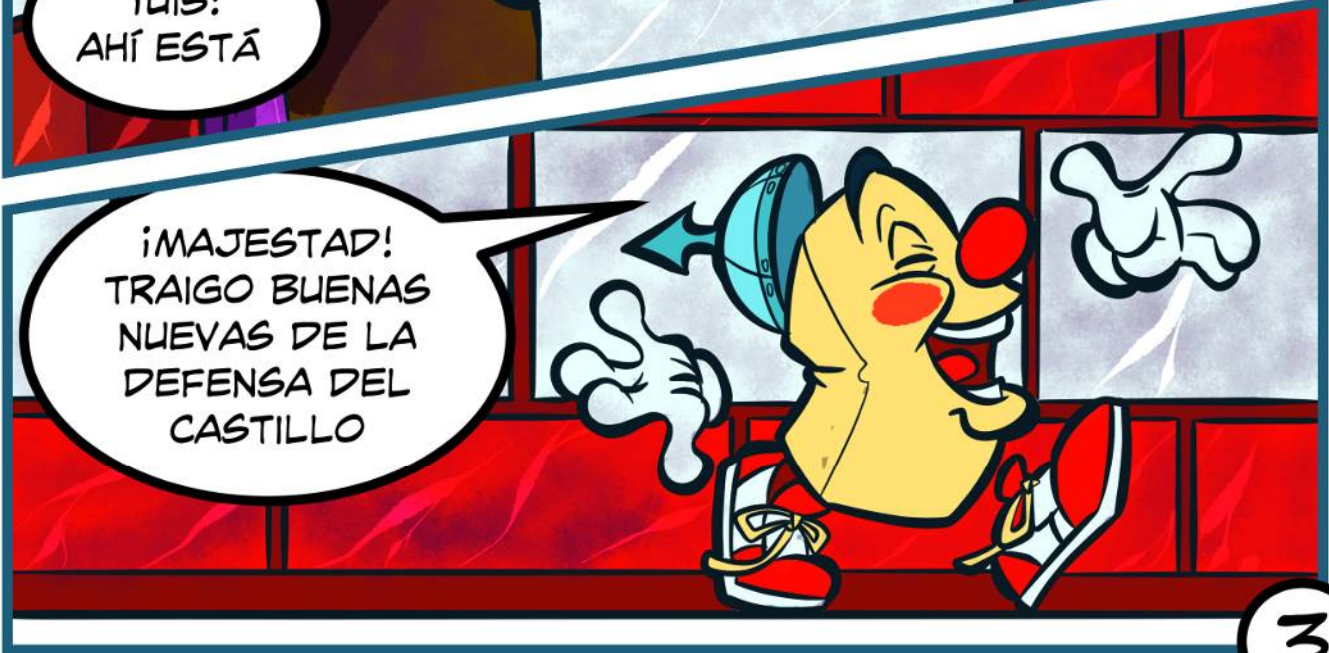


¡ARF, ARF!
POR FIN LLEGO
¡CUÁNTA
ESCALERA!



¡VAMOS GOMINOLO!
DEMUESTRA LA PASTA
DE LA QUE ESTÁS
HECHO.

¡UIS!
AHÍ ESTÁ



¡MAJESTAD!
TRAIGO BUENAS
NUEVAS DE LA
DEFENSA DEL
CASTILLO





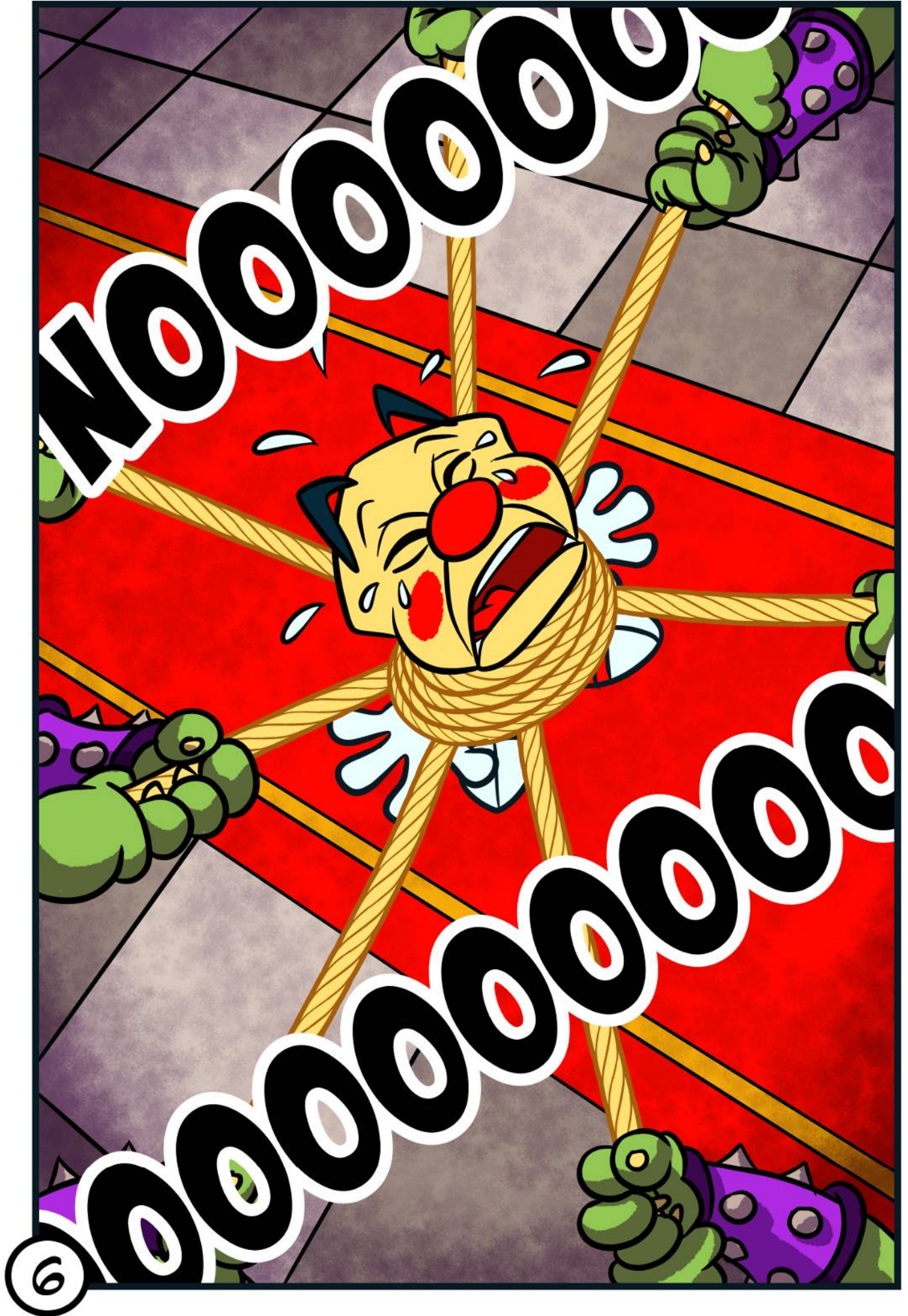
MAJESTAD
¿ME HA ESCUCHADO?



¿MAJESTAD?
¿ME OYE?



¿MAJESTAAD!?



JA JA JA JA
JA JA JA JA

¡CREÍSTE QUE
PODRÍAS
VENCER!



JA JA JA JA
JA JA JA JA

**ASÍ QUE ERAS TÚ
EL QUE SE RESISTÍA
EN LA MURALLA**

¡MUY VALIENTE!

¡MUY LOABLE!

**PERO
MUY
INÚTIL**



**Y A PESAR DE TU
ESFUERZO, MIENTRAS NOS
TIRABAS PIEDRAS,
ENTRAMOS POR DETRÁS
Y AQUÍ ESTAMOS**

**PERO QUERÍAS UNA
RECOMPENSA, TE LA
MERECE POR TANTO
TESÓN Y LEALTAD...**



¡¡EN VUESTRA PROPIA Y LEGENDARIA CÁRCEL!!

¡¿?!

¡¿?!

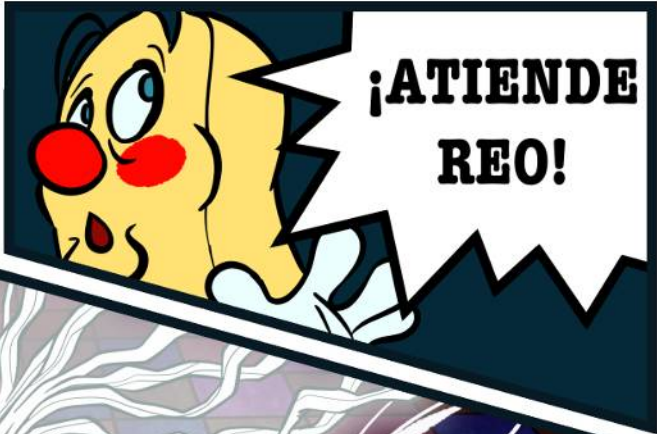
¡BARRABŪM!

**¡NUNCA LOGRARÁS
SALIR DE AHÍ!
MALDITO
GOMINOLO**

¡¡¡¡¡



¡QUÉ
GOLPAZO!
MADRE MÍA



¡ATIENDE
REO!



SI CONSIGUES
SALIR SERÁS
INOCENTE

SI YERRAS
SERÁS CULPABLE

¡DATE PRISA!
LA PRISIÓN PREMIA
A LOS RÁPIDOS E
INTELIGENTES

**BUSCA LA LLAVE EN
CADA CELDA Y ABRE
LA PUERTA A LA
SIGUIENTE**

**Y NO TARDES
¡APÚRATE!
O LA MISMA
CELDA
TE JUZGARÁ**



DEPENDE DE
SI MISMO

NADIE HA
SALIDO JAMÁS,
MADRE

¡BLAM!

CIERTO PERO
SIEMPRE HAY
UN PIONERO.
VA A ESTAR
INTERESANTE

FIN

MANUAL DEL JUEGO

CÓMO JUGAR

La mazmorra de Gomilandia está dividida en salas. Cada sala tiene una puerta que ha de abrirse con una llave. Tienes que coger la llave y pasar por la puerta para llegar a la siguiente sala. Hay un tiempo límite para la resolución del puzle tras el cual perderás una vida y habrá que empezar de nuevo. La mazmorra tiene 55 salas diferentes en las que se plantea un reto diferente. Al terminarlas todas obtendrás tu libertad.

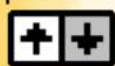
La estructura de las salas está compuesta por diferentes bloques con sus comportamientos. En muchos casos habrá que mover de sitio dichos bloques para solucionar la sala. Se puede coger el bloque tengamos justo debajo, bajando nosotros un espacio automáticamente. Al soltarlo se deja también justo debajo, subiendo nosotros mismos dicho espacio en vertical automáticamente. Los distintos bloques que hay son:



Bloques normales: Son bloques comunes de color rojo, magenta, verde, azul, amarillo y blanco. Se pueden coger y soltar donde queramos.



Bloques de salto: Son una especie de camas elásticas en las que está permitido saltar en vertical y una vez en el punto más alto puedes moverte izquierda o derecha un espacio. Se pueden coger y soltar donde queramos.



Bloques móviles: Se pueden coger y soltar donde queramos. Tienen pintadas dos flechas que indican los movimientos que van a realizar, y su orden. Se activan al saltarlos y seremos transportados sobre ellos hasta que paren su trayectoria o nosotros mismos lo paremos, nos bajemos o los cojamos.



Bloques frágiles: Al pisarlos se desharán en un tiempo muy breve. No se pueden manipular, solo pisarlos.



Bloques fijos: No se pueden mover de su sitio.



Bloques mortales: Al tocarlos nos matarán automáticamente.

El sistema de juego es el siguiente:

- Puedes moverte izquierda y derecha.
- Puedes subir y bajar un bloque con solo moverte hacia él.
- Puedes bajar dos bloques sin dañarte, pero no los podrás subir.
- **Si caes más de dos alturas de bloque, hace daño y perderás una vida.**
- Puedes coger el bloque bajo tus pies bajando automáticamente una altura.
- Puedes dejar el bloque bajo tus pies subiendo automáticamente una altura. Algunos bloques se activan cuando los sueltas.
- Puedes saltar sobre los bloques de salto. Solo está permitido sobre este tipo de bloques.

Reordena los bloques y usa sus características para resolver el reto de cada sala antes de que se acabe el tiempo límite.

Al terminar cada sala se obtendrá una puntuación en base al tiempo que sobre (ver modos de juego para más información).

Al agotar todas las vidas se podrá introducir un código de tres letras para registrar la puntuación en la tabla de records.



CONTROLES

El juego se controla con teclado o joystick, sin necesidad de ningún tipo de selección previa.

TECLADO / JOYSTICK	==>	ACCIÓN
P / Derecha		Ir a la derecha. Cambiar de letra (records)
O / Izquierda		Ir a la izquierda. Cambiar de letra (records)
Q / Arriba		Saltar Modificar letra (records)
A / Abajo		Pausar/Activar bloque móvil Modificar letra (records)
ESPACIO / Disparo		Coger / Soltar bloque Parar bloque móvil Guardar nombre (records)
R / -		Reiniciar nivel
G / -		Abortar partida

PASSWORDS

Para cada sala de la mazmorra hay una clave diferente. Dicha clave se muestra al empezar y en el mensaje de "Game over". En el menú principal puedes introducir dicha clave para seguir donde lo dejaste.

MODOS DE JUEGO

Debido a que algunas salas pueden necesitar varios intentos y habilidad para terminarlas en tiempo, se ofrecen dos modos de juego para no frustrar a los jugadores:

MODD ARCADE: Es el modo por defecto. Juegas con tiempo y vidas, recibiendo una bonificación de puntos por tiempo restante al terminar cada sala. **Cada 1000 puntos te obsequia con una vida extra.**

MODD RELAXED: Juegas sin tiempo ni vidas pero a cambio no obtienes puntos.

CRÉDITOS

Idea original, programación, gráficos, arte, diseño y música:

Francisco Javier Velasco Morales (Pagantipaco)

Programación adicional:

Francisco Javier Peña (Utopian)

Rutina de carga de pantalla de presentación:

Rafael Pardo (Spirax)

El cargador usa compresión ZX7

Motor de música:

Beepola.

Pruebas:

Francisco Javier Peña (Utopian)

Rafael Pardo (Spirax)

Francisco Javier Loscos (Metr)

Paula

Equipo Retroworks.

AGRADECIMIENTOS

Gracias a todos los que apoyáis la escena retro desde cualquiera de sus perspectivas, jugando, escribiendo, publicando vídeos, participando, creando u organizando eventos, todo aporta y es la razón de ser de seguir desarrollando juegos. Gracias Fran Gallego por sus consejos de diseño. Gracias a Paula, nuestra probadora más joven. Y gracias a todos mis compañeros de Retroworks por apoyarme en este proyecto tan personal y que llega en un momento muy importante para mi.

Pagantipaco.

DUNGEONS OF GOMILANDIA

Retroworks 2020

www.retroworks.es

FJV
2020
*



Pantallas pertenecientes a la versión
Sinclair ZX Spectrum