

XENOMORPH

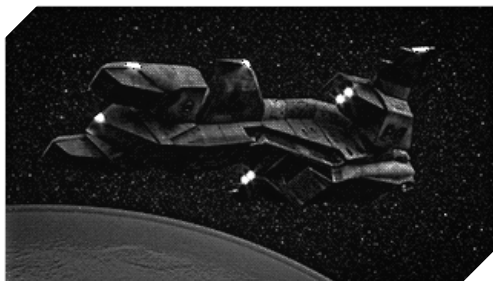


HISTORY

La Icarus IV, nave de despliegue táctico, regresa a su base tras una misión de alto riesgo en el cinturón de asteroides de Norval IX. Su único ocupante, el cabo James R. Dalton, sobrevivió por poco al enfrentamiento. Herido, con la armadura maltrecha y las reservas de munición en mínimos, esperaba poder entrar en criosueño y olvidar durante unas horas el infierno que acababa de dejar atrás.

Pero apenas a medio salto de su ruta de regreso, los sensores automáticos de la Icarus IV captan una señal de socorro codificada. Es una transmisión en bucle, de origen desconocido, lanzada desde el planeta minero LV-174.

El protocolo de asistencia de emergencia militar es claro: **TODA SEÑAL ACTIVA DEBE SER INVESTIGADA.**



Dalton inicia el descenso automático. Sin escáneres activos y con una atmósfera cargada de interferencias, aterriza a ciegas en lo que parece ser el hangar principal de la estación minera.

Dentro, la estación está sumida en un inquietante silencio. No hay signos de vida. No hay tripulación. Solo luces parpadeantes, ecos metálicos y un sistema de seguridad desconectado.

Algo no encaja. Los registros indican que la estación debería estar en pleno funcionamiento. Sin embargo, parece completamente abandonada. Y sin embargo... todo parece reciente.

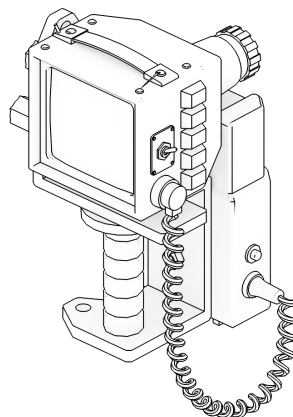
Dalton recarga su M41A Pulse Rifle con la poca munición que le queda y activa su detector de movimiento y se dispone a salir de la nave con el objetivo de averiguar de que se trata esa señal detectada.



MARINE EQUIPAMENT

ESCANER DE MOVIMIENTO

Es un dispositivo de vigilancia sencillo con detección de movimiento. En esencia, se trata de un escáner de ultrasonido de alta potencia que utiliza discriminación por desplazamiento Doppler para filtrar objetos en movimiento del fondo estacionario y luego mostrarlos en el monitor. La detección está limitada por la distancia al objeto o sujeto en cuestión.

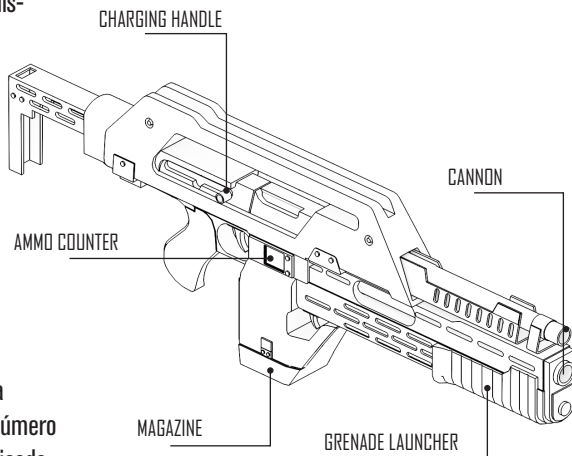


RIFLE DE PULSO M41A

El fusil de pulsos M41A es un fusil de combate totalmente automático, refrigerado por aire y de corto a medio alcance.

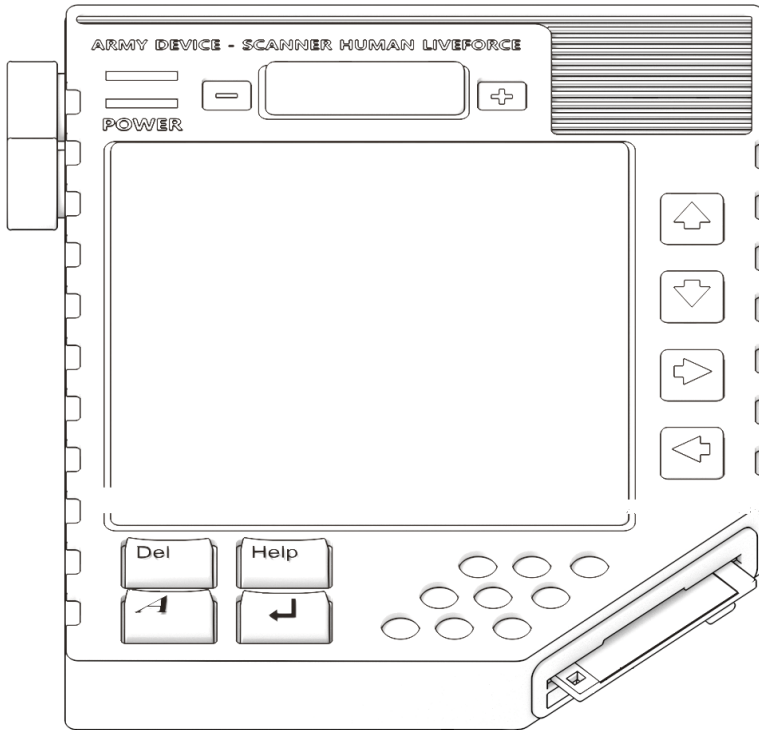
Fabricado con placas de aleación ligera, dispara munición perforante de 10x24 mm sin vaina desde un cargador en U de 100 cartuchos, con cadencias de fuego semiautomáticas, de ráfaga de cuatro disparos o totalmente automáticas. Los cargadores tienen una capacidad de 99 cartuchos, pero solían estar subcargados con una capacidad de 4 a 6 cartuchos para evitar un atasco por sobrealimentación.

El fusil de pulsos cuenta con una pequeña pantalla digital a batería que muestra el número de cartuchos restantes en el cargador, ubicada en la empuñadura delantera. También cuenta con una culata retráctil y un lanzagranadas PN de 30 mm con capacidad para cuatro cartuchos, suspendido.



DETECTOR DE SEÑAL

Detecta señales de emergencia emitidas desde diferentes fuentes activas. Cada vez que cambiamos de habitación revisaremos nuestra posición respecto a la señal de emergencia detectada.



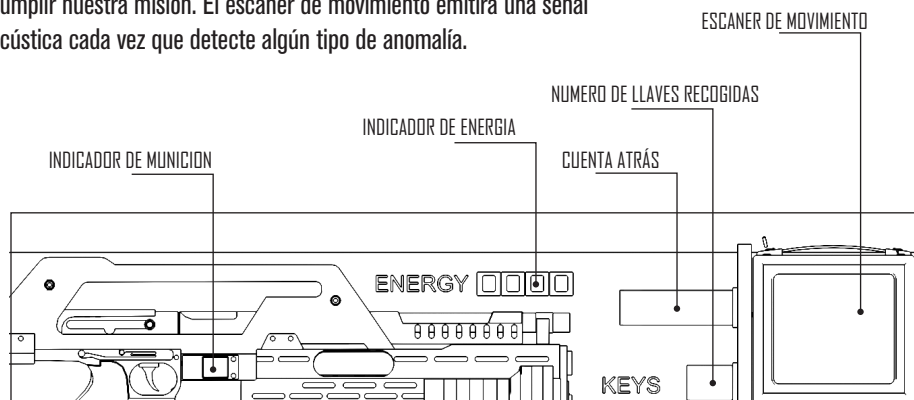
Todo el equipamiento descrito es propiedad de **WEYLAND-YUTANI-CORP**. La perdida o daño de cualquiera de sus componentes será cargado al empleado correspondiente.



GAME

INTERFACE DE USUARIO

Mediante el GUI tendremos acceso a toda la información necesaria para cumplir nuestra misión. El escaner de movimiento emitirá una señal acústica cada vez que detecte algún tipo de anomalía.

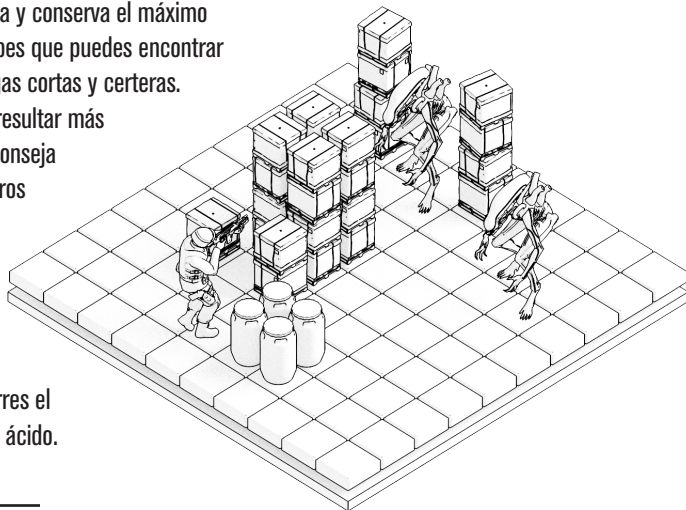


ESTRATEGIA DE COMBATE

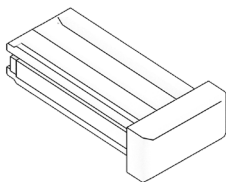
En la medida de lo posible es aconsejable utilizar coberturas. Mantén la calma y conserva el máximo de munición posible. No sabes que puedes encontrar más adelante. Realiza ráfagas cortas y certeras.

Algunas criaturas pueden resultar más resistentes que otras, se aconseja disparar ráfagas de 3 disparos para asegurar la baja enemiga. Recuerda que el alien tiene ácido como sangre.

Debes evitar destruir objetivos a corta distancia o corres el riesgo de sufrir daño con el ácido.

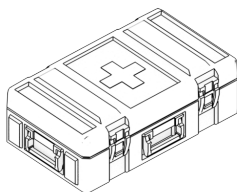


OBJETOS IN-GAME



CARGADOR

Recarga para el fusil de pulso. Añade 5 balas al cargador total de nuestro arma. Si disponemos de más de 90 balas no podremos coger más cargadores.



BOTIQUIN

Primeros auxilios que nos aumentará en un punto la salud indicada en la barra de energía. Si tenemos la salud al máximo podremos cogerlos pero no supondrá ninguna mejora.

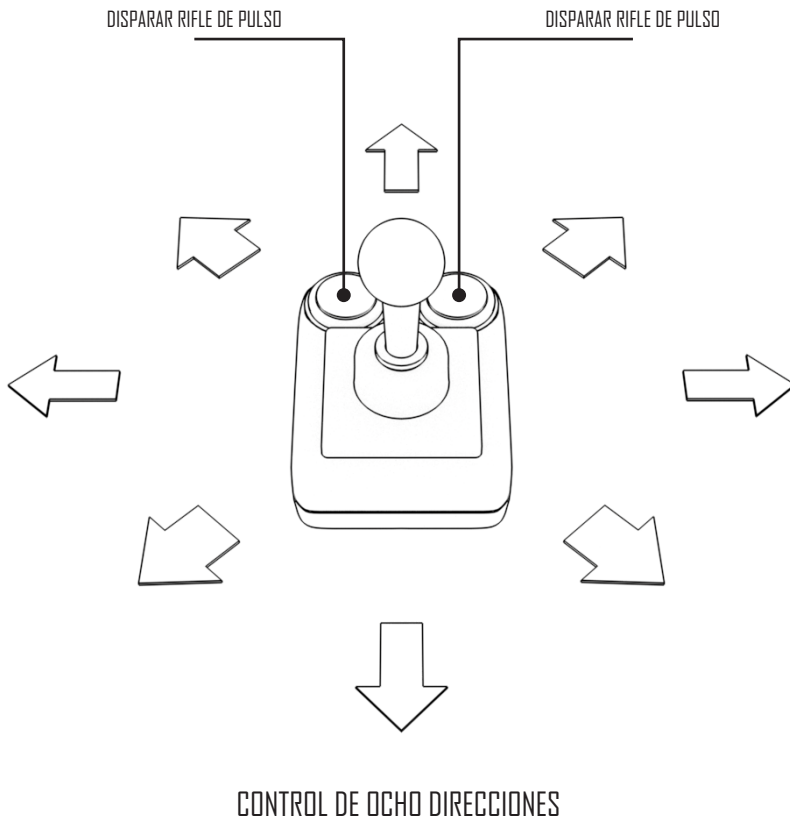


LLAVE DE ACCESO

Pases maestros que permiten abrir puertas bloqueadas por seguridad. Los encontraremos a lo largo de la misión con un color verde que facilmente podremos reconocer a lo largo del mapeado.

La munición será muy escasa así que deberemos evitar en la medida de lo posible desperdiciarla. Es aconsejable investigar para poder localizar todo los objetos posibles y prestar el máximo de atención ya que alguno pueden pasar desapercibidos en el mapeado.

CONTROLES



Los botones de disparo básicamente sirven para disparar con el rifle de pulso. Lógicamente si no disponemos de balas escucharemos un click indicándonos que no disponemos de munición.

El juego, al ser en vista cenital, tenemos un típico control de 8 direcciones. Tenemos que tener especial cuidado a la hora de apuntar en las posiciones diagonales. Buscar el ángulo perfecto para poder impactar con el objetivo y al mismo tiempo buscar cierta cobertura para evitar perder energía. Ya sea por impacto directo con el alien o con el ácido que desprende al morir.

Si nos acercamos a una puerta y disponemos de llaves suficientes, se abrirá automáticamente. Los objetos los recogeremos simplemente acercándonos a ellos.

XENOMORPH

CRIATURA AGRESIVA

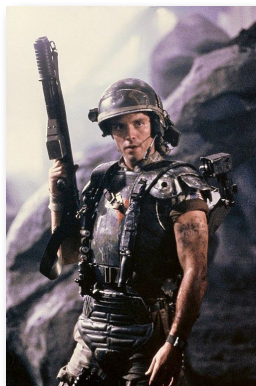
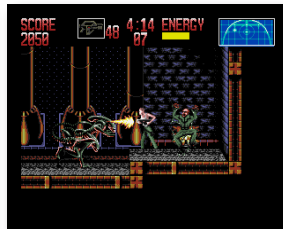
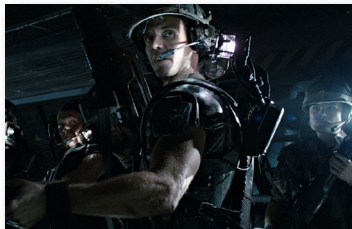


Conocidos por ser extremadamente letales y hostiles, estos seres requieren un organismo huésped para reproducirse. La apariencia del xenomorfo puede variar según el huésped en el que se implante el embrión. El fenotipo humano suele medir entre 2,13 y 2,74 metros de altura y pesar entre 181,43 y 272,15 kilogramos. La reina de esta especie suele ser el doble de grande (aunque se ha demostrado que algunas reinas crecen aún más, superando los 30 metros con el tiempo) y posee mayor velocidad, fuerza e inteligencia que sus descendientes comunes.



MAKING - OF

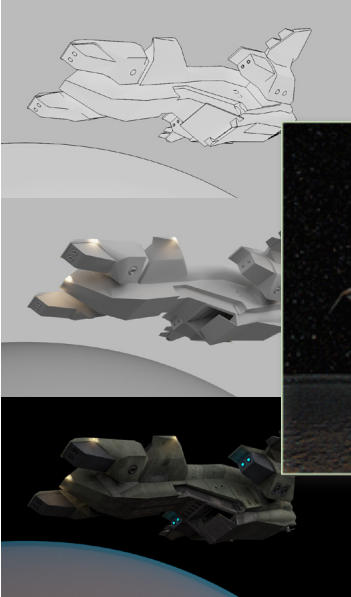
MOODBOARD



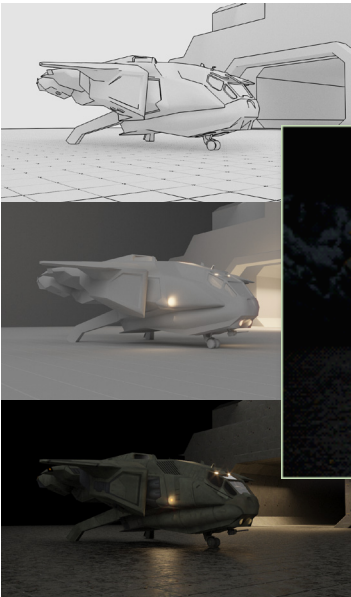
El juego está muy inspirado en ALIEN BREED, aunque se ha buscado una ambientación más oscura y tensa. La intención era hacer el gameplay más lento teniendo mucho más cuidado a la hora de enfrentarnos con un Alien. La idea es que al poder morir más fácilmente el jugador tenga un plus de tensión e ir descubriendo poco a poco las zonas del mapa. Al ser unos gráficos oscuros con poco contraste donde es "difícil" de distinguir al Alien hay que prestar mucha atención para no acercarnos demasiado a uno sin darnos cuenta. La música y el sonido ambiente, con samples extraídos de las películas, contribuye a esa atmósfera de tensión.

El objetivo de este desarrollo era participar en el concurso de juegos hechos con REDPILL propuesto por AMIGAWAVE. Debido al poco tiempo disponible para su desarrollo el juego es bastante corto y tiene algunos bugs y falta de optimización. Se espera en un futuro optimizar y ampliar los niveles, para poder así, ofrecer un juego más completo y mejor acabado.

INTRO SCREENS

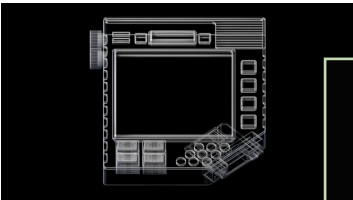


Se crea una escena 3d que texturizamos e iluminamos para obtener un render al que reducimos la paleta de colores y resolución para finalmente corregir fallos manualmente y pulir el dither en DeluxePaintV pixel a pixel.



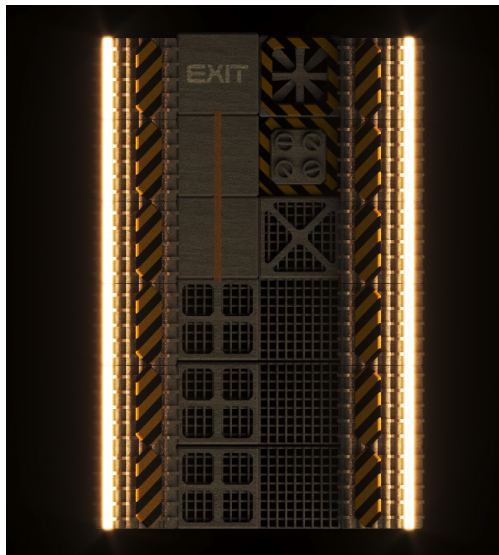
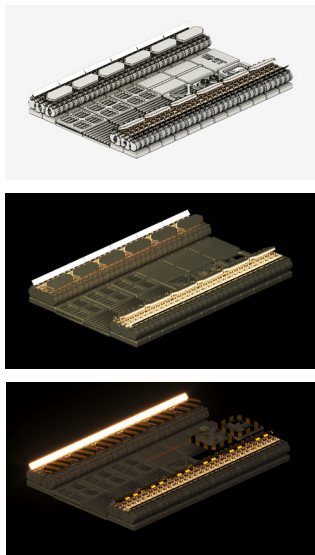


El diseño del detector de señal tiene algunos detalles que recuerdan al Amiga. Las luces de power y carga, las teclas inferiores y la diquetera de 3 1/2 tienen la intención de recordar a nuestro querido ordenador.



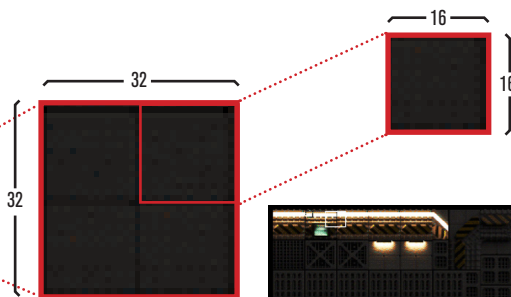
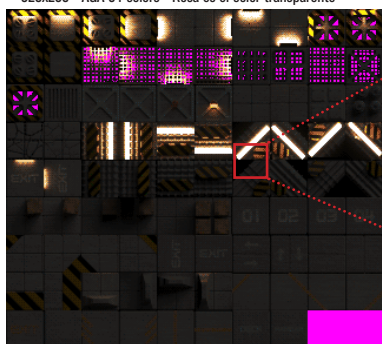
TILES & SPRITES

Salvo algunos pixelart, la mayoría de los gráficos de XENOMORPH son prerenderizados. Es decir, se crean previamente en 3D para después adaptar el ángulo de cámara apropiado para realizar el render. Así obtenemos una imagen que después adaptamos a AMIGA en paleta de colores y resolución para conseguir los gráficos que podemos utilizar finalmente en REDPILL.



Los tiles se modelaron pensando en un tamaño de 1 x 1 metro. Después al renderizar obtenemos tiles de 32x32 píxeles a los que unificamos la paleta de colores. Finalmente en REDPILL adaptamos a una GRID de 16x16 para poder mezclar los trozos más pequeños y conseguir un mapeado más variado de cada nivel.

320x256 - AGA 64 colors - Rosa es el color transparente



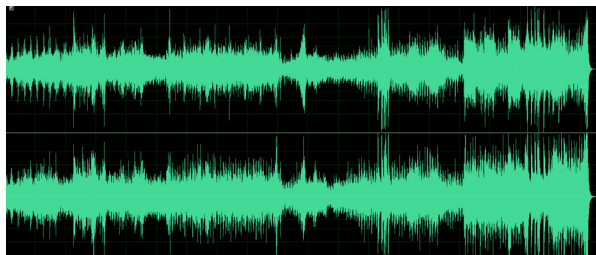
COVER



MUSIC

A partir de un tema de la banda sonora original se utiliza el filtro OPENVINO para separar la onda mezclada en las diferentes pistas de instrumentos.

Theme of OST with all instruments mix.

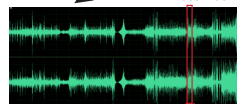


OpenVINO

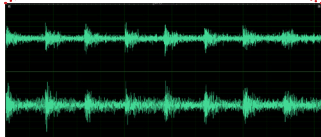
Drums Track



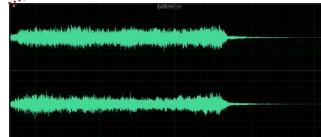
Brass Track



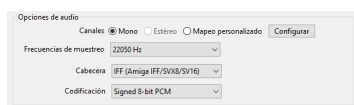
Rhythm Loop



Instrument Note



Una vez aislados los instrumentos se recortan partes para crear loops y samples independientes con los que poder tocar melodías en el tracker o añadir distintos efectos para otorgar cierta variedad al modulo resultante. Si algunos cortes son muy abruptos se añade efectos de reverb o eco para hacer el sample más orgánico. Por último se exportan los instrumentos a IFF en MONO con una frecuencia de 22050 HZ - 8bits. Para samples más largos se duplica la velocidad antes de la exportación.



Luego en el tracker componemos el mod con los samples obtenidos asegurandonos de activar la opcion LOOP cuando sea necesario.



LOADING SCREEN



Debido a la falta de tiempo para entrar en el playzo del concurso, algunas imágenes están a modo de “Placeholder” generadas con IA. Estas llevan una indicación en la parte inferior izquierda. Se espera en un futuro sustituirlas por otras creadas manualmente.

SOFTWARE

PC:
3DSMAX - PHOTOSHOP - AUDACITY

AMIGA:
REDPILL - DELUXEPAINT V - PROTRACKER

CREDITS

DESIGN - PROGRAMMING - GRAPHICS - SOUNDS - MUSICS
JUANDE3050



**OLD
MECHANICS
GAMES**



Youtube Channel:

<https://www.youtube.com/juande3050>

Instagram:

<https://www.instagram.com/juande3050/>

Bluesky:

<https://juande3050.bsky.social>

<https://oldmechanicgames.bsky.social>

X:

<https://x.com/juande3050>

<https://x.com/oldmechanicgame>