

Wonder Boy remake

pour Amstrad 128K, Bêta jouable de Noël 2020

Comment jouer

- Pour lancer le jeu, tapez: RUN "-wonder"
- Pour manœuvrer, utilisez les touches directionnelles GAUCHE/DROITE ou une manette GX4000.
- Pour attaquer (lorsque vous possédez la hachette), appuyez sur la touche TAB ou sur le bouton 1
- Pour sauter, appuyez sur la touche A ou le bouton 2
- Pour courir/sauter plus haut, maintenez la touche TAB ou le bouton 1 enfoncé
- La collecte de nourriture à l'écran vous permettra de gagner de l'énergie supplémentaire
- Le joueur perd une vie lorsqu'il entre en contact avec un ennemi, tombe d'une falaise, manque d'énergie
- Même en sautant, Wonder Boy peut être manœuvré en avant et en arrière
- Cassez des oeufs pour obtenir des bonus supplémentaires : hachette, skateboard, fée
- La fée vous rendra invincible pour la durée de sa petite musique

Crédits

- Code/GD : GurneyH
- GFX/GD : OneVision
- Audio : e-dredon

Mentions légales

WonderBoy est (C) SEGA 1986

Jeu original développé par Escape

Ce remake est un hommage et un projet à but non lucratif et ne doit être vendu d'aucune manière.

Remerciements

OneVision

Je tiens à remercier :

- Golem13 & Roudoudou pour avoir répondu à la tonne de questions techniques après que je sois tombé sur la tête et décidé de (re)faire des pixels sur AMSTRAD CPC
- Il en va de même pour Abalore et TotO.

- Un merci tout particulier à mon bon ami Alain pour son soutien à loooooong terme (ivrogne !). Et le groupe Amstradiens sur FB aussi.
- Mes collègues d'Eden Games
- Mes deux filles Pénélope et Coline, premières bêta-testeurs ! Ma famille ici et ailleurs...
- Les créateurs de Wonderboy chez Escape à l'époque.
- Gérald, sans qui je n'aurai jamais acheté le CPC 6128...
- Et bien sûr les deux sans lesquels vous ne pourriez pas lire ceci : GurneyH et e-dredon qui, quand j'ai demandé leur aide, m'ont donné la meilleure des réponses... "OK !"

Amiga Rulez.... Mais CPC Power !

e-dredon

- Targhan pour sa patience et pour le développement d'Arkos Tracker 2. Sans le logiciel, le hardware n'est rien.
 - TotO pour sa gentillesse, sa disponibilité et toute l'aide qu'il m'a apporté. Chaque discussion fut enrichissante
 - OneVision pour sa bonomie si caractéristiques des gens du sud, sa pugnacité et son implication.
 - Ma petite famille qui supporte mes horribles beeps depuis près d'un an.
 - Les quelques personnes qui s'intéressent à ce que j'ai essayé de faire pour promouvoir Arkos Tracker, La PlayCity et d'autres idées d'extension son pour CPC.
 - Roudoudou pour son intérêt, ses conseils et sa bienveillance.
-

Gurneyh

Cette première preview n'aurait pas été possible sans l'aide des testeurs:

- kris, The doctor, siko, breiztiger

Un grand merci 😊

Egalement un grand merci aux personnes qui ont répondu à mes nombreuses questions

- Tous le discord Impact, et particulièrement Ast, Golem13 et roudoudou