

ODEY WILL TOO

ZX 2.0

MANUAL



"On the plane of intelligence, I can therefore say that the absurd is not in man nor in the world, but in their presence together".

Camus, Albert. The Myth of Sisyphus



"No plano da inteligência, posso pois afirmar que o absurdo não está no homem, nem no mundo, mas na sua presença comum".

Camus, Albert. O Mito de Sísifo

Índice/Index

Texto introdutório	4
Intro words	5
Novidades versão 2.0 / 2.0 version news	6
Controles / Controls	7
Regras	8
Rules	9
Artefatos / Artifacts	10
Personagens / Characters	11
Outros obstáculos / Other obstacles	12
Créditos / Credits	13



Introdução

Devwill Too ZX é especial para mim por que foi minha primeira criação para ZX Spectrum. Nele eu já experimentaria um estilo gráfico que só tenho aprofundado, e que se tornou minha marca nos jogos para o sistema. Mas por ser o primeiro ele tinha alguns problemas simples que com a experiência adquirida depois de mais três jogos feitos no MPAGD eu posso agora sanar.

É engraçado, eu não cresci com o ZX Spectrum. Só o conheci em 2014, e como artista de pixel me apaixonei por suas restrições. Tendo realizado o jogo sem nunca ver o hardware real na vida, eu cometi um erro bobo: controles pouco intuitivos e opção de joystick disfuncional. Agora nesta versão 2.0 não haverá mais problemas neste sentido.

Desde o princípio, meu desejo era poder lançar uma edição caprichada em fita cassete, com livreto contendo ilustrações e a História em Quadrinhos que produzi a partir do jogo. Foi finalmente quando conheci o Filipe Veiga e o Marcus Garrett que eu soube que este desejo agora pode se realizar. Agora sim, posso lhes apresentar uma edição como sempre imaginei, e espero que apreciem esta que é a versão definitiva de Devwill Too ZX em Cassete.

Amaweeks, 2023.



Intro words

Devwill Too ZX is special to me because it was my first creation for ZX Spectrum. It allowed me to experiment with a graphic style that I have only deepened and has become my signature in games for the system. But being the first, it had some simple problems that with the experience gained after making three more games in MPAGD, I can now fix.

It's funny, I didn't grow up with the ZX Spectrum. I only became familiar with it in 2014, and as a pixel artist, I fell in love with its restrictions. Having created the game without ever seeing the real hardware in my life, I made a silly mistake: unintuitive controls and dysfunctional joystick option. Now in this version 2.0, there will be no more problems in this regard.

From the beginning, my desire was to release a deluxe edition on cassette tape, with a booklet containing illustrations and the comic book I produced from the game. It was finally when I met Filipe Veiga and Marcus Garrett that I knew this desire could now be realized. Now, I can present to you an edition as I always imagined, and I hope you enjoy this definitive version of Devwill Too ZX on cassette.

Amaweeks, 2023.



Devwill Too ZX Versão 2.0

- Ajustes e correções de level design.
- Adição detalhes gráficos dos cenários.
- O jogo agora possui uma tela título
- Adição de uma ilustração ao final do jogo
- Retorno do jogador após perder uma vida agora acontece do lado correto (pelo último lado que o jogador entrou na tela).
- Modificação dos controles de teclado para o padrão QAOPM e correção da funcionalidade de joystick.



Devwill Too ZX 2.0 Version

- Level Design adjustments
- Background graphics details tweaks.
- Added a title screen
- Added an illustration screen on the game end.
- Player after death re-spawn now happens on the side the player last entered the screen.
- keyboard configuration keys are now the classic QAOPM and joystick support has been fixed.



Controles / Controls



- move à direita / move right



- move à esquerda / move left



- rasteira / slide *



- pulo / jump



- pulo duplo / double jump *
(no ar / on air)



- Pausa / Pause

* apenas depois de encontrar os artefatos / only after you found the artifact items.



Regras do Jogo

O jogo inicia com um estoque de 3 vidas. O Homúnculo perde uma vida cair em algum buraco sem fundo, águas profundas, espinhos, ou sem atacar encostar no inimigo.

P: 03	SCORE: 000000	HIGH: 000000
-------	---------------	--------------

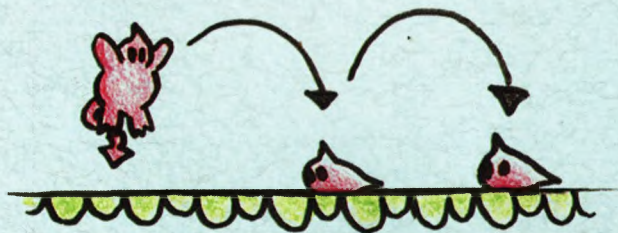
Estoque de vidas

pontos

recorde de pontos

Para atacar basta pular sobre a cabeça dos inimigos. Ao avançar no jogo o Homúnculo vai adquirir a habilidade da rasteira, que serve de ataque e quebra blocos de pedra, abrindo passagens, e o pulo duplo para alcançar lugares altos.

Matar inimigos em sequência sem pisar no chão ativa o sistema de combos, e adiciona pontos extras de acordo com a quantidade de inimigos mortos.



Game Rules

The game starts with a stock of 3 lives. You lose a life by falling into a bottomless pit, deep water, spikes, or touching an enemy without attacking it.

P: 03	SCORE: 000000	HIGH: 000000
-------	---------------	--------------

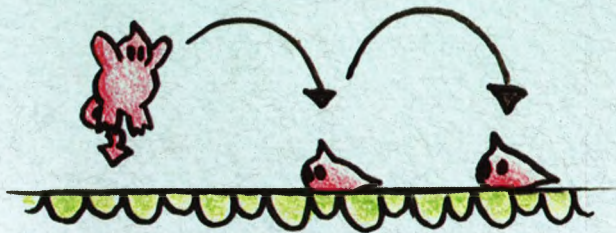
Remaining lives

points

higher score

To attack, just jump on the enemies' heads. As the game progresses, the Homunculus will acquire the slide ability, which serves as an attack and breaks stone blocks, opening passages, and the double jump to reach high places.

Killing enemies in sequence without touching the ground activates the combo system and adds extra points according to the number of enemies killed.



Artefatos / Artifacts

Cálice do Conhecimento / Chalice of Knowledge

Concede ao Homúnculo a habilidade da rasteira.



Grants the Homunculus the slide ability.

Cálice da agilidade / Chalice of Agility

Dá ao diabrete o Pulo Duplo.



Gives the Imp the Double Jump.

Chave do Destino / Key of Destiny

Desbloqueia o caminho para a obscura área final do jogo.



Unlocks the path to the final area of the game.

Terrário da vida / Terrarium of Life

Lhe garante uma vida extra. Poderia você encontrar todos os terrários perdidos?



Grants you an extra life. Could you find all the lost terrariums?



Personagens / Characters

Feti

Criaturas que rastejam
sem direção neste
estranho mundo.



Creatures crawling
without direction
in this strange world.

Alafeti

Voam perseguindo
sem razão a tudo
que se move.



They fly chasing
everything
without reason.

O olho de Hórus / The Eye of Horus

O olho sobre-humano
guardião onipresente
dos segredos da vida.



The superhuman eye,
omnipresent guardian
of the secrets of life.

Homúnculo / Homunculus

Perdido e sem guia
ele procura pelo
sentido de existir
com a curiosidade
de uma criança.



Lost and guideless,
it searches for the
meaning of existence
with the curiosity
of a child.

Outros Obstáculos / Other Obstacles

Blocos de pedra / Stone blocks

Bloqueiam certas
áreas do jogo.



They block certain
areas of the game.

Espinhos / Spikes

são afiados e
devem ser
evitados



They are sharp
and must be
avoided.

Abismos / Bottomless Pit

não tem fim,
são o caminho
ao esquecimento.

They have no end,
they are the path
to oblivion.



Créditos / Credits

Um jogo de / A game from:
Amaweks

Gráficos, músicas, e programação por:
Graphics, music, and code by:
Amaweks.

Código adicional / additional code:
Juliana Hachmann

Artes, textos e diagramação do manual por:
Art, texts, and manual layout by:
Amaweks.

Um Obrigado especial / Special thanks to:
Ju, Erico, Laudelino, Luiz Felipe, Jonathan
Cauldwell, ultranarwhal, S.T.A.R., Dante,
Marcus Garrett, e Filipe Veiga.



www.amaweks.com



www.teknamic.com

ODEV WILL TOO

ZX



Nº 1

2023

TEKNAMIC
SOFTWARE

O Prólogo de uma saga
perdida no espaço tempo!

The Prologue of a saga
lost in space and time!



AMAJEKS

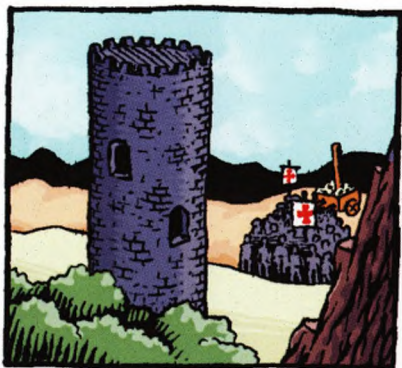
TEKNATIC
SOFTWARE 

2023





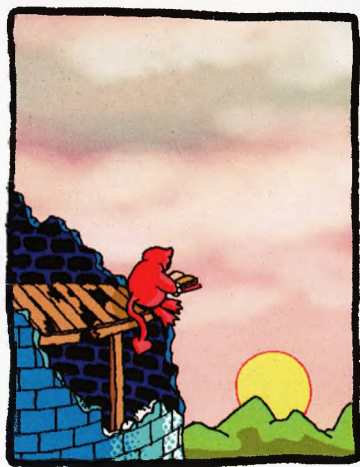
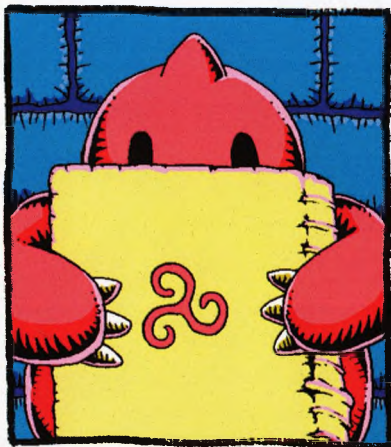






Tempo presente...

Present time...



Continua
no jogo...



Continue on
the game...

BRUXÓLICO

AMAREKS



EM BREVE NAS BANCAS
COMING SOON

CANTINHO DO HOMÚNCULO

THE HOMUNCULUS CORNER



Amaweks é a alcunha do brasileiro Paulo Andrés, ilustrador, pixel artist e game designer de Florianópolis (SC, Brasil), que em 2020 se estreou no ZX Spectrum com o fantástico Devwill Too ZX. O autor conta com um catálogo de títulos autorais para diversas plataformas, desde o PC moderno até às máquinas dos 80s e 90s. O jogo foi desenvolvido no Multi-Platform Arcade Game Designer, e é uma experiência gráfica enriquecedora, tirando partido da paleta de cores do ZX Spectrum, com uma jogabilidade muito agradável e uma excelente composição de músicas. Mas o verdadeiro valor em Devwill Too ZX está no seu conteúdo filosófico: a eterna questão do sentido da vida. A premissa não poderia ser mais simples: um introspectivo ser artificial, sem um progenitor conhecido, parte em busca da Chave da Vida para se confrontar com o seu destino. Pois bem, passados três anos, Amaweks corrigiu alguns problemas da versão original, e agora o leitor pode experimentar a versão definitiva, aquela que Amaweks sempre imaginou!

FILIPE VEIGA

Amaweks is the nickname of Brazilian Paulo Andrés, illustrator, pixel artist and game designer from Florianópolis (SC, Brazil), who in 2020 made his debut on the ZX Spectrum with the fantastic Devwill Too ZX. The author has a catalogue of indie titles for various platforms, from the modern PC to machines from the 80s and 90s. The game was developed in Multi-Platform Arcade Game Designer. It is an enriching graphical experience, taking advantage of the colour palette of the ZX Spectrum, with very pleasant gameplay and excellent music composition. But the actual value in Devwill Too ZX lies in its philosophical content: the eternal question of the meaning of life. The premise couldn't be more straightforward: an introspective artificial being without a known progenitor searches for the Key of Life to confront his destiny. Well, after three years, Amaweks corrected some problems in the original version, and now the reader can experience the definitive version, the one that Amaweks always imagined!

FILIPE VEIGA



ZX Spectrum version of the game is very cool! Made my evening! Thank you!

N10TEAM

Thanks for the update. I have one problem. I could not get the slide or action button to work. Sinclair joystick, real hardware.

NIKOSIDIS

We tested with real hardware and a Sinclair joystick, and all worked fine. Are you sure you are using the "2.0" version, not the old one? Another thing is that you start the game without the slide ability. You have to find the item that will give you the power to use the slide

Fantastic use of colour. Not an original game concept, but it



looks fun, and the music is quite nice, too.

BRAVEITOR

Excellent work, just as we've come to expect from you! The 2.0 ZX version is quite a usability improvement and more polished, too. Thank you.

BSITTLER

Yes, the intention with the 2.0 was to fix some usability issues, as you've said.

Great game and so cute!
VIPER'S RETROGAME VIDEOS

Este esta muy chulo, me recuerda a los clásicos plataformas de Nes, el de los tankes esta genial, un abrazo para todos.

MRGALAMOND

Você utilizou qual ferramenta para fazer essa nova retrô pérola?

HEKTORMARU

O jogo foi desenvolvido em MPAGD.

Wow, what cool, original graphics. One of the most artistically stylish

Speccy games I've seen! Love the title screen! Superb use of colour - I sometimes forgot it was a Speccy. Fun game, too, bouncing and splatting everywhere, and I like how the map opens up with power-ups. Great music. Completely professional! Bem feito Amaweks! :-)

SCRIPTURE-MAN

Obrigado!

How do I play this - with an emulator? I need help figuring out how to configure PC keyboards to play with them...

SHORNTHE SHEEP

You need one of several ZX Spectrum emulators. Let us give you a suggestion: FUSE. You can download it here: <http://fuse-emulator.sourceforge.net/>. Read the Fuse readme file to know how to configure it. Tip: after opening it, use F9 on the keyboard. You can choose the 128K model to have in-game music. For using USB controls, we recommend using a program like JoytoKey: <https://joytokey.net/en/download>. You can map inputs from the keyboard to your Joypad inputs.



This is the easy way to do it. I use Joytokey in many situations, like old PC games or emulators for old systems that do not have joypad or have complicated joypad support.

Fundamento classe A + arte espetacular + audio finesse.

ERICO

Clever use of a colour palette!

RICHAR-DPOWELL8198

Very Cute! I would have preferred OR to XOR superimposing, but is just nitpicking

SIMONEBERNAC-CHIA5724

If this was made when the zx spectrum was at its peak... It would have destroyed the competition!

MAJIDSKIN-NERKHAN6960

This new graphical style (BRUXÓLICO/DEVWILL TOO) gives the Spectrum a new lease of life - I love seeing innovation after all these years. Excellent

animation and music look very playable, too.

DENNISKENNY

Very good game. Will check out the update for sure!

TEZ ROWLANDS

Thanks. no substantial changes in the gameplay aside from some control bug fixes and the respawn code (to respawn on the last entered side of the screen). Aside from that, there is some minor graphic enhancements.

Se ve brutal. ¡Enhorabuena!

JORGE R. GONZÁLEZ

Those graphics look lovely!

JOHN DAVIES

Amazing graphics and quite playable. It looks like a lot of jumping fun!

WYN JAMES

Good job, Paulo Andrés! Tell us about the creation of this game. Thanks!

ANDRÉS MERCADER

Thanks! In 2018, I

did a "personal Game jam", a challenge to make a small platform game on PC in 5 days to learn how to use the Clickteam game Engine. My Friend Laudelino, learning how to code to Mega Drive, saw that and asked me to do a Mega Drive Version. We did, and the MD game was launched in 2019. I wish to learn how to use AGD and make a game for the Spectrum. I saw MPAGD and its features to make games for ZX, MSX, and other Z80 computers. That's how it started. so it was my first ZX game, and I tried to deal on my way with the colour clash and ended up with a characteristic style of graphics. Since then, I've been doing a new ZX game every year, and I do not want to stop anymore.

Excelente trabalho o teu. 5☆

MÁRIO VIEGAS

Opa, valeu, sei que és criterioso na avaliação, fico feliz.





EM BREVE
COMING SOON

AMAWEKIANOS DO MÊS AMAWEKIANS OF THE MONTH

André Leão, Artur Lourenço, João Diogo Ramos, Luís Rato, Pedro M. S. dos Santos, Rui Figueiredo, Sérgio C. G. dos Santos - PT; Alex Wolter, Anthony Scarfe, Christopher King, Michael Horsler, Mark Harrison, Martin Wilkinson, Steve Brown - UK; David García, Manuel A. de la Cruz, Oscar Ruiz Amoros, Victor Llamazares Lopez, Sergio Monguilod Atucha - ES; Daniel C. F. Afarelli, Robson P. Rangel - BR; Pavel Plíva - CZ; Søren Bertelsen - DK; Simone Voltolini - IT; Richard Thomas - SE; Wanderley Ceschim - US



Escreva para
Send your letters to
<https://www.amaweks.com/>



DEWILL TOO ZX

EDITORA TEKNAMIC

DIRETORES

Filipe Veiga
Marcus Garrett

CHEFE DE ARTE

Amaweks

EDITORES

Amaweks
Filipe Veiga

DIAGRAMADORES

Amaweks
Leonardo Bussadori

Devwill Too ZX é
uma revista fictícia
publicada pela Editora
Teknamic e impressa
em Portugal.

Devwill Too ZX is a
fictional magazine
published by Editora
Teknamic and printed
in Portugal.

©2023 Tecnamik Software





