

LASER BOY

MANUAL DE USUARIO

Carlos Sevilla - 2017

INTRODUCCIÓN

Laser Boy es un videojuego para Amstrad CPC 464, fuertemente inspirado en *Meat Boy* (2008), creado por Edmund McMillen, y en *Hair Boy* (2016), presentado por Carlos Sevilla en el CPCRetroDev 2016. Viene a ser la secuela espiritual de este último.

Se trata de un videojuego de plataformas donde el objetivo es saltar y disparar para superar los diferentes obstáculos que el jugador se encontrará en cada mapa. El videojuego originalmente ha sido desarrollado para el concurso CPCRetroDev 2017.

HISTORIA

El protagonista de la historia, Laser Boy, descubre la entrada a una caverna de la que había oído hablar, y que pocos se habían atrevido a explorar. Armado con su pistola laser, decide adentrarse en ella en busca de retos y aventuras. Laser Boy no sabía lo que iba a encontrar dentro de aquella caverna...

MECÁNICA

El jugador tiene que manejar a Laser Boy a lo largo de 50 mapas. El objetivo en cada mapa es alcanzar la puerta de salida. A lo largo de los mapas, el jugador puede encontrarse con diferentes obstáculos:

- **Lava:** Si Laser Boy toca la lava, volverá al inicio del mapa.
- **Bloque deformable:** Si Laser Boy toca el bloque, este desaparecerá en poco tiempo.
- **Bloque rompible:** Laser Boy puede disparar a estos bloques, y al cabo de poco tiempo desaparecerán.
- **Lasers:** Laser Boy también encontrará lasers hostiles. Si le alcanzan, volverá al inicio del mapa. Recuerda: laser vs laser empatan.

- **Rebotadoras:** Son cuchillas que rebotan por las paredes del mapa. Si alcanzan a Laser Boy, volverá al inicio del mapa.
- **Buscadoras:** Este otro tipo de cuchillas buscan sin descanso a Laser Boy. Si le alcanzan, volverá al inicio del mapa. La mayoría pueden ser neutralizadas con el laser, aunque hay algunas de las que no habrá más remedio que huir.

INTERFAZ

Durante la partida, en la parte inferior se muestra un marcador con el mapa actual, el tiempo transcurrido y el número de veces que Laser Boy ha sido derrotado. En la parte superior, se muestra el código de los checkpoint una vez se alcanzan (cada 10 mapas).

Toda la información anterior, aparece resumida en la pantalla de puntuación, que se muestra una vez finalizado el videojuego o cuando el jugador decide salir de la partida.

CONTROLES

Las teclas por defecto son las siguientes:

- **A:** Mueve a Laser Boy hacia la izquierda.
- **D:** Mueve a Laser Boy hacia la derecha.
- **J:** Laser Boy dispara.
- **K:** Laser Boy salta.
- **I:** Se pausa la partida.
- **Escape:** Se sale de la partida.

En el menú, se pueden seleccionar las diferentes opciones con los números. Los códigos del menu también se introducen con los números.

EASTER EGG

En el menú del videojuego, si se introduce el código 01987 (año en el que salió *Phantis*, desarrollado por Dinamic Software), se podrá jugar un mapa adicional. En este mapa, el rebotador al que tendrá que hacer frente Laser Boy es uno de los asteroides del nivel inicial de *Phantis*.

CRÉDITOS

Laser Boy ha sido desarrollado íntegramente por Carlos Sevilla (@CarlosSevila) alias Casevse. Esto incluye programación, diseño de niveles, arte y efectos de sonido.

AGRADECIMIENTOS

- Francisco Gallego, por la organización del concurso CPCRetroDev, el desarrollo del framework CPCtelera y sus consejos en distintos aspectos técnicos.
- Lachlan Keown, por el desarrollo de la herramienta Retro Game Asset Studio, utilizada para la creación del arte y del diseño de niveles.
- Targhan/Arkos, por el desarrollo de la herramienta Arkos Tracker, utilizada para la creación de los efectos de sonido.
- Richard Wilson, por el desarrollo de WinAPE, un emulador de Amstrad CPC para Windows.
- Edmund McMillen por crear *Meat Boy*, videojuego que ha servido de inspiración para *Laser Boy*.
- Mis amigos de Ingeniería Multimedia y el trabajo, por el feedback recibido. Y a la comunidad #CPCRetroDev de Twitter!