

TOP TOP

Juego para Amstrad CPC

Manual de Instrucciones

Rantan (c) 2015

Sandra María Garzón Hernández - David Girón Jareño

TOPTOP

Top Top es un videojuego para Amstrad CPC 464 que mezcla elementos de los bien conocidos géneros de plataformas, puzzles y arcade. El juego está principalmente pensado para multijugador, aunque también se puede jugar de forma individual, controlando ambos personajes. El objetivo consiste en superar los niveles de la Torre de Hechicería de forma cooperativa y alcanzar la cima.



Historia



La historia gira en torno a nuestros protagonistas, dos magos algo despistados que, después de curiosear donde no deben, acaban desatando una poderosa maldición que los separa y encierra en lo más profundo de la Torre de Hechicería. Mediante su ingenio, tendrán que arreglárselas para escapar y llegar a la cima de la torre colaborando entre sí.

Personajes

EIRA

Es una fuerte, guapa y pelirroja maga a la que le encanta beber montones de pociones, sin preocuparse de los efectos secundarios. Es un poco impulsiva, así que quizás tiene parte de la culpa de que hayan acabado ella y Elric atrapados.



ELRIC

El compañero de faenas de Eira, es un inteligente mago de pelo azul que le encanta curiosear y estar rodeado de montones de libros, aprendiendo y experimentando con fórmulas nuevas cada día. Aunque no quiera admitirlo, disfruta de las travesuras que Eira le obliga a hacer.



Mecánica del Juego

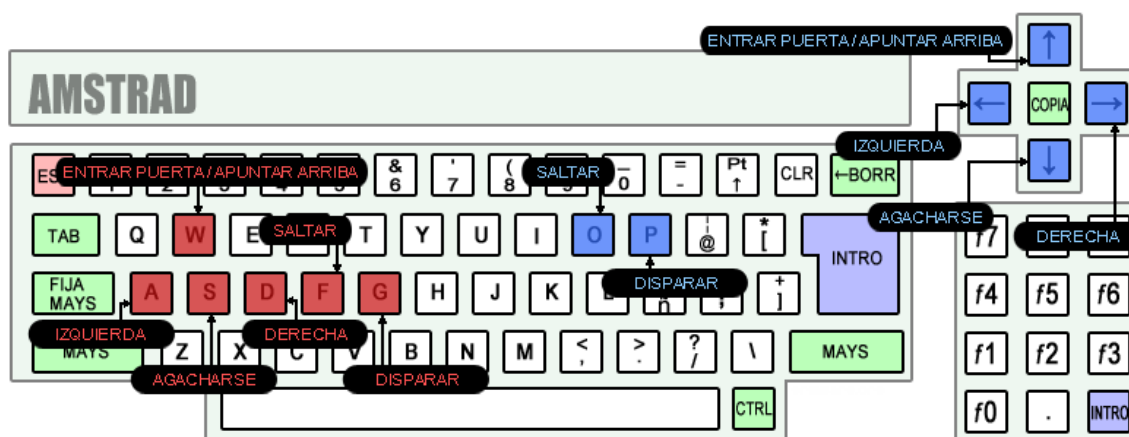


El juego comienza en lo más profundo de la Torre de Hechicería. Nuestros dos héroes han sido separados y deberán seguir caminos distintos. Por suerte, podrán ayudarse mutuamente activando mecanismos que les permitirán seguir avanzando.

Necesitarán combinar habilidad e ingenio para conseguir llegar a la cima de la torre y escapar.



Controles



Controles de Eira:

- **A:** desplazarse hacia la izquierda
- **D:** desplazarse hacia la derecha
- **S:** agacharse
- **W:** entrar por las puertas / apuntar
- **F:** saltar
- **G:** disparar

Controles de Elric:

- **Izquierda:** desplazarse a la izquierda
- **Derecha:** desplazarse a la derecha
- **Abajo:** agacharse
- **Arriba:** entrar en puertas / apuntar
- **O:** saltar
- **P:** apuntar

Interfaz



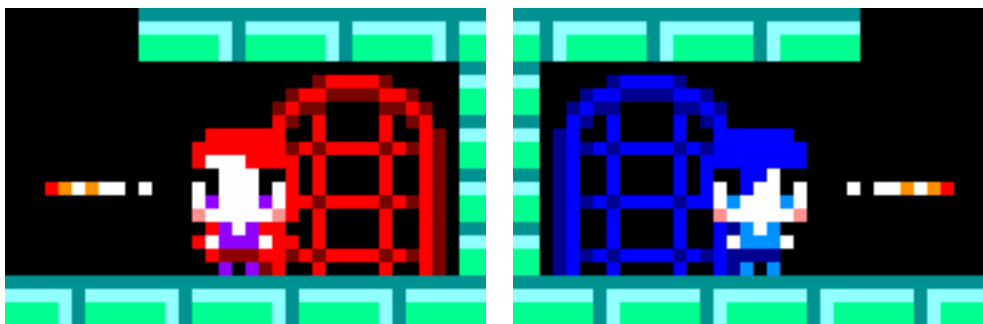
En la interfaz del jugador se puede observar la información básica sobre los personajes, como sus retratos, la vida, el nivel actual de la Torre y la potencia del arma.



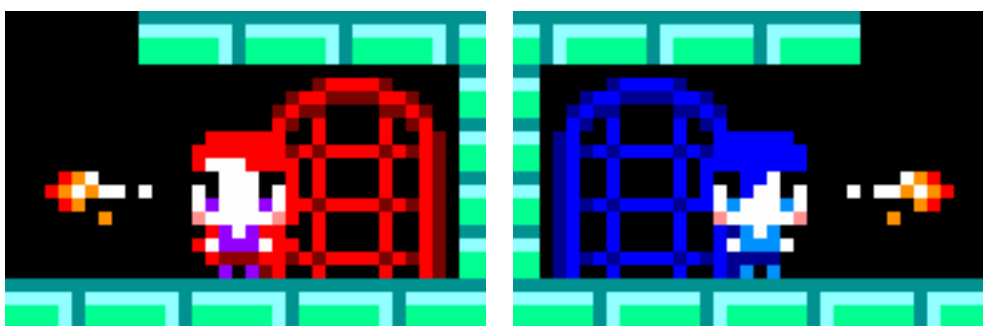
Armas



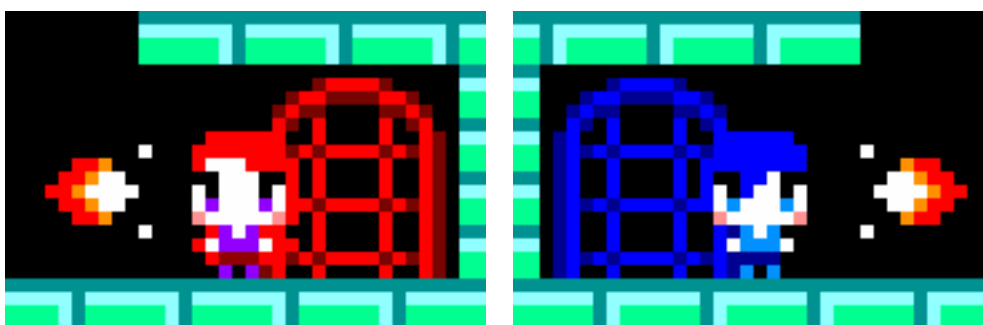
Nuestros protagonistas cuentan con sus bastones de magos como arma, lanzando bolas de fuego que les ayudarán a abrirse paso hasta el final de la Torre. Estos bastones tienen hasta 3 niveles de potencia, siendo el mayor el que más daño hace.



Disparo de nivel 1



Disparo de nivel 2



Disparo de nivel 3

Obstáculos



Recorriendo los laberínticos niveles de la Torre de Hechicería, nuestros dos héroes se encontrarán con determinados obstáculos que les entorpecerá el paso.



Piedras: estas piedras bloquearán el camino y podrán ser destruidas con los disparos de fuego.



Pinchos: estos afilados pinchos estarán situados en el suelo y dañarán a los personajes si los rozan, además de bajar la potencia de sus armas .

Items



Poción de curación: estos pequeños frascos de pócima mágica estarán repartidos por los distintos niveles de la Torre y restablecerán un corazón completo de salud cuando el personaje los coja.

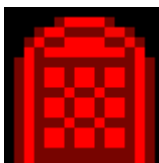


Llave maestra: esta llave será la que permita avanzar al siguiente nivel de la Torre. Una vez que el personaje coja la llave, la puerta al siguiente nivel se abrirá de forma automática.

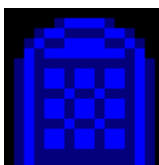


Estrellas de potencia: estas estrellas estarán repartidas por los niveles y subirán un punto de potencia al arma del personaje.

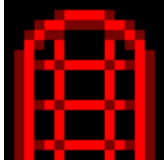
Puertas e Interruptores



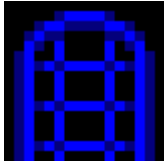
Puerta de nivel: esta puerta es el único acceso para los niveles superiores de la Torre, solo se abrirá cuando se coja la llave maestra escondida por el nivel.



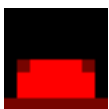
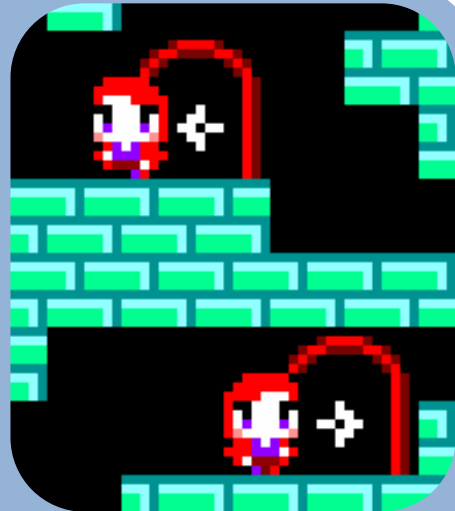
OJO: Solo podrás subir al siguiente nivel si tu compañero también lo hace.



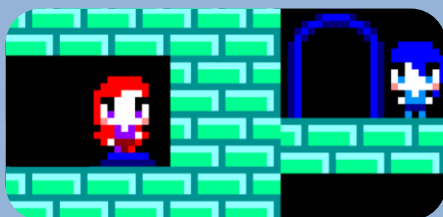
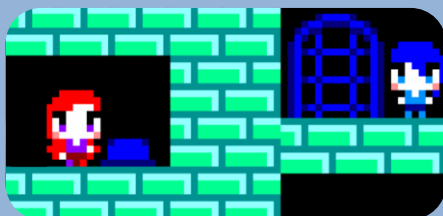
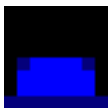
Puerta: los niveles de la Torre estarán plagados de puertas que los personajes tendrán que usar de forma estratégica para poder avanzar. Este tipo de puerta conectará partes del nivel y solo pueden abrirse a través de su correspondiente interruptor.



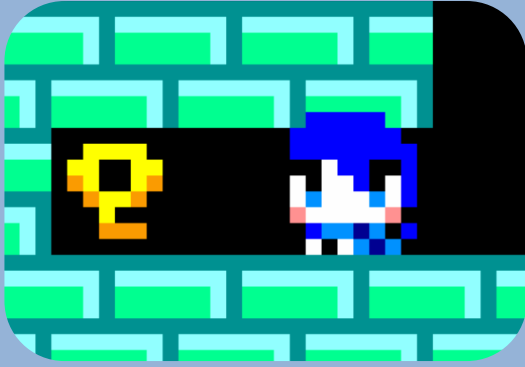
Para pasar por las puertas, pulsa la tecla W / Arriba y te desplazarás automáticamente hacia la puerta correspondiente.



Interruptores: sirven para abrir las puertas de los niveles de la Torre. El color del interruptor determina si la puerta que abrirá se encuentra en la parte de Eira o en la de Elric



Al pulsar un interruptor la puerta a la que corresponde se abrirá de forma automática permitiendo al personaje pasar a través de ella. Si el personaje se retira del interruptor, este se desactivará y volverá a cerrar la puerta.



Al agacharse, el personaje podrá acceder por caminos más estrechos y encontrar objetos.

Easter Egg



En el menú principal del juego, al pulsar la barra espaciadora ¡descubrirás un pequeño secreto y guiño a la saga "Regreso al Futuro"!

Créditos



TopTop ha sido desarrollado para Amstrad CPC 464 por **Rantan** (@RantanGames) para el concurso **CPCRetroDev 2015** utilizando la librería **CPCtelera 1.2.3**.

Miembros:

- David Girón Jareño (@Davitsu)
- Sandra María Garzón Hernández (@AlexySGH)

Todos los apartados del juego (código, gráficos, música y efectos de sonido) son completamente originales desarrollados por el equipo.



rantangames.com

