

MANUAL DE INSTRUCCIONES DE CHISPY – ZX Spectrum 128K

Chispy es un juego de plataformas con un componente de puzle con un “pelín” de aventura. En el juego se ha cuidado el aspecto y en especial la jugabilidad, no es un juego fácil, pero tampoco se trata de un juego totalmente imposible ni difícil.



HISTORIA DE CHISPY

CHISPY es mi “peludo” real que tengo, actualmente con 1 año de edad, tengo que decir que es realmente muy gracioso, está pendiente de todo y me sigue a todas partes ahí dónde voy ahí está el, sobre todo cuando voy a la cocina a ver que “cae”.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO Y OBJETIVO

La historia, es que paseando por el puerto, Chispy a sido secuestrado por un grupo de piratas, estos se lo han llevado a una galera que acaba de zarpar, y nuestra misión será ayudar a Chispy el poder escapar del Galeón, dónde encontrarás diversos tipos de impedimentos, teniendo que descubrir por dónde pasar en cada momento y saber utilizar los medios que pueda tener a su abasto.



SUERTE!!! Y espero que puedas ayudarle a volver conmigo.



CARACTERISTICAS GENERALES DEL JUEGO

- Se incluye el mapa completo del juego (juega mejor sin él si puedes, disfrutarás más que con el mapa), el mapa no incluye posición de objetos ni de enemigos.
- Se ha generado un panel de Score totalmente nuevo.
- En el panel dispones de la versión para la cual a estado desarrollado el juego.
- Cada fase tiene el título de una película que cambia al pasar a una nueva fase.
- El juego consta de 3 fases.
- Como novedad dispone de pantalla de inicio con gráfico.
- Dispone de pantalla de explicación general cuando seleccionas el modo de juego.
- Tienes que localizar 5 objetos, todos ellos necesarios para poder pasar de FASE.
- Sin el total de objetos no se puede terminar el juego y la ultima fase pierdes una vida si no dispones de todos estos recogidos.
- cada 50 puntos vida extra, con un límite de tres.
- Tenemos la famosa gota, haciendo un guiño a uno de mis juegos favoritos de Dinamic , la gota de ABU SIMBEL, la encontrarás en varias pantallas del juego.
- Tienes plataformas
- Puedes usar la caca de Chispy, donde podrás matar a ciertos enemigos, úsala con cabeza, porqué solo puedes matar a un enemigo por caca.
- Chispy si no haces nada se quedará de frente moviendo las orejas y boca esperando.
- No hay posibilidad de conseguir una vida adicional, salvo por los puntos del score.
- Los huesos además te dan un punto.
- El matar a las ratas te dan 10 puntos adicionales en el Score.
- Ojo con las antorchas no te quemes con ellas.

Objetos para recoger:

A continuación, se muestran los distintos objetos que son necesarios recoger, estos están distribuidos por el mapa en cada FASE del juego, en cada FASE existe una serie de objetos, y te serán necesarios para poder pasar de FASE.

- Ticket



- Escarabajo



- Llave



- Candado



- Diamante



- Pera



Movimiento personaje

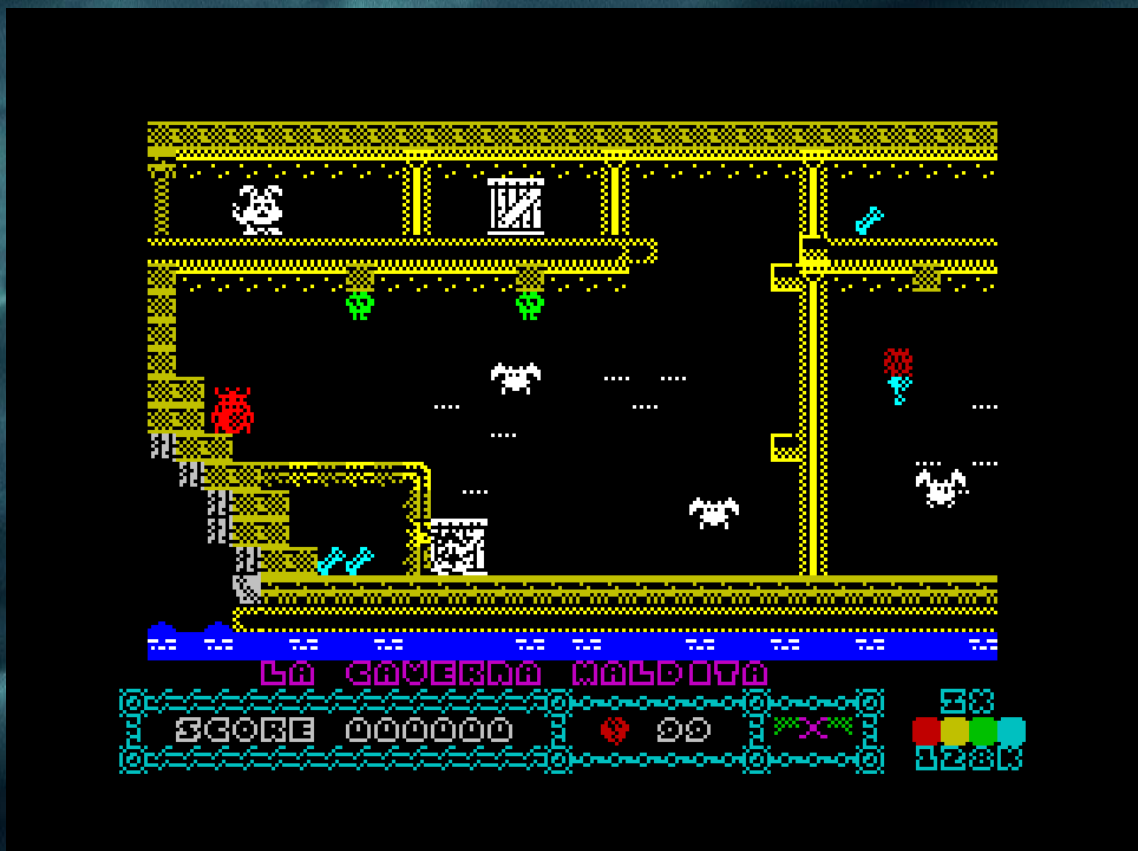
Puedes redefinir el teclado para jugar, inicialmente las teclas son las siguientes:

O - Izquierda

P - Derecha

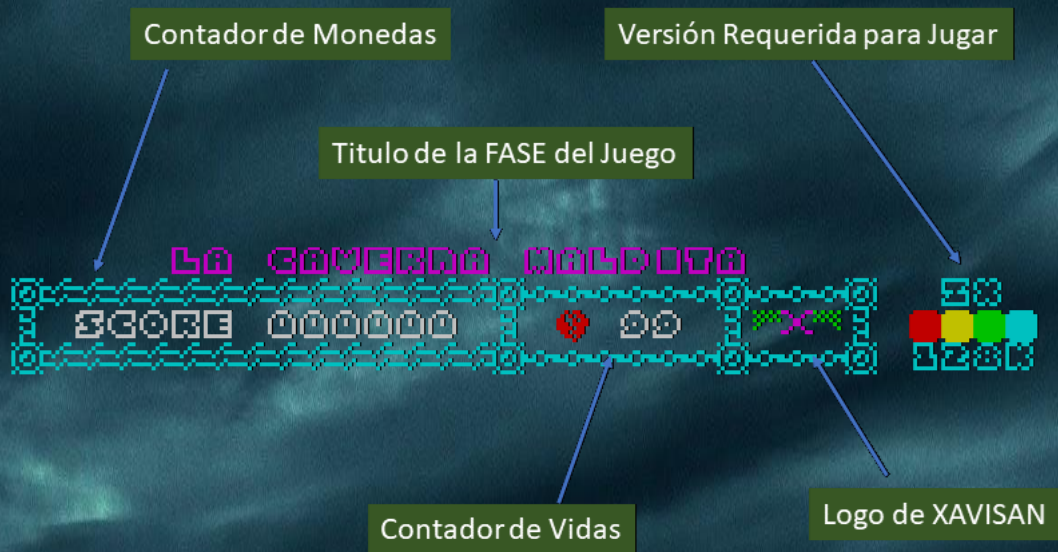
SPACE - Salto

Z - suelta caca



La pantalla de juego muestra varias cosas, el score correspondiente a matar ciertos enemigos del juego así como la recolección de huesos.

El marcador se ha renovado por completo, siendo sus funcionalidades las siguientes:



Fichero Versión ULA+ ->> Chispy_Game_ULAPlus.tap

Requerimientos: Spectrum 128K

CREDITOS

CODIGO, GRAFICOS E IDEA ORIGINAL

- Javier Sánchez <Xavisan>

MUSICA

- MmcM [Modificada y adaptada por <Xavisan>]

BETA TESTER/TESTER

- Oscar Llamas (Hicks)

HERRAMIENTAS USADAS:

MPAGD 7.10, MPAGD Sound Mod por Ramon Fernández, MULTIPAIN y VORTEX TRACKER, además de alguna rutina en Assembler integrada.

AGRADECIMIENTOS:

- Hicks por poder dedicarse ese tiempo para poder testearlo.
- Ramon Fernández, por esa rutina de ScreenSplash partiendo de una idea base que estuve testeando y que me integró en este juego.

Dedicado con mucho cariño a mi hijo Oriol.

