

Manual del juego

Versión 0.9

Algo de historia...



La primera vez que vi Phantomas fue a los 9 o 10 años, cuando mi padre me compró mi flamante Spectrum +3, formaba parte de un pack que venía de regalo con este ordenador junto con otras joyas como Phantomas 2, Game Over, Camelot Warriors, Nonamed y Army Moves. Aunque jugué a todos ellos hasta que el disco pasó a mejor vida, sin lugar a dudas a los que mas horas eché fueron a los dos Phantomas. Ni su extrema dificultad, ni que no tuviera ni idea de lo que tenía que hacer, ni las trampas puestas a mala leche lograban desengancharme del joystick. No sé bien que me enamoró de este juego: no tenía ni sangre, ni sexo, ni nada de lo que vende actualmente..., yo me inclino a pensar que quizás fuera que la nariz del personaje se moviera a destiempo con el resto del cuerpo y eso causara un efecto hipnotizante en mi joven cerebro, jejeje, ¡quién sabe!.. sea como sea, desde esa primera vez se me clavó una espina.

¡Yo también tenía que hacer un Phantomas!

Decidí aprender a programar, como cualquier otro chavalín de mi edad, no tenía ni un duro, no podía comprarme libros para aprender, ni siquiera la MicroHobby, por lo que decidí ~~robar~~ sacar alguno de la biblioteca municipal, concretamente conseguí los libros:

- Spectrum, diseño de juegos, de K.Ewbank, M.James y S.M.Gee, de la editorial Diaz de Santos S.A.
- 40 juegos educativos para el Spectrum, de Vince Apps, de la misma editorial.
- Matemáticas divertidas en Basic, de Czes Kosniowski, de la editorial Anaya.
- Juegos de ordenador, Batallas, de Anaya también, este de ellos el mejor, los programas que venían ocupaban pocas líneas y eran ideales para modificar.
- Además el Manual del Usuario del Spectrum +3, que también enseñaba algo.

A los pocos dias salió mi primer programa, un juego hecho en Basic tan cutre y trapero que no se me ocurrió otro nombre para mi imaginaria compañía de software que Traperic Software, nombre que todavía conservo por nostalgia.

Han pasado los años y mi habilidad como programador ha mejorado, espero que lo suficiente como para que te guste este juego y que puedas llegar a sentir la misma magia que sentía yo jugándolo.

Traperic, a 24 de Diciembre de 2008.

Introducción al remake.

Phantomas PC comenzó la última semana de 2004 como una reconstrucción del juego de plataformas Phantomas, creado por Enric Cervera en 1986 con la tristemente desaparecida compañía Dinamic Software. En este juego asumes el papel de un robot ladrón que debe robar un tesoro escondido en la mansión de un millonario. Para ello deberás esquivar los enemigos y trampas que el ricachón ha desperdigado por todas partes. Es un adictivo juego, en el que tienes que pensar bien tus movimientos antes de actuar, similar a otros de la época como Manic Miner o Abu Simbel Profanation. Hay otros juegos basados en Phantomas, como por ejemplo Phantomas Saga: Infinity o Phantomas Saga 0: Uprising, este último una precuela al Phantomas original y por lo tanto, a este remake. Ambos han sido creados por Wopr2K y puedes descargarlos totalmente gratis de http://www.computeremuzone.com.

Rollos legales.



Phantomas PC es un regalo. Puedes usarlo, redistribuirlo y modificarlo de cualquier forma que quieras y no tienes que dar nada a cambio.

De todas formas, si te gusta este producto te animamos a que lo agradezcas participando activamente en cualquier proyecto de reconstrucción, esto puede ser con traducciones, informes de error, mejorando algo y en general cualquier cosa que se te ocurra que pueda aliviar el duro trabajo de los reconstructores. Si distribuyes un programa que usa algo de este código estaría bien que lo mencionaras en algún sitio, aunque no estás obligado.

Por último, este software se proporciona sin garantía de ningún tipo, úsalo bajo tu propia responsabilidad.

Todas las marcas son propiedad de sus respectivos autores.

Requisitos.

Phantomas PC requiere el siguiente equipo para funcionar:

- Procesador Pentium 2 a 350 Mhz o superior. (Es el mínimo equipo en el que se ha podido probar, aunque también funciona en el procesador ARM 920T a 200 Mhz de la GP2X y en el emulador Dosbox que actualmente da un rendimiento similar a un 486 avanzado o un pentium de los primeros).
- Aproximadamente 20 Mb RAM.
- Disco duro con al menos 10 Mb libres, no es necesario instalar Phantomas en el disco duro, se puede jugar desde un lápiz USB.
- Tarjeta gráfica capaz de una resolución 320 por 240 píxels con 16 bits de profundidad de color.
- Alguna de las plataformas soportadas, hasta el momento el juego se ha probado con éxito en Microsoft Windows XP, distintas distribuciones de GNU/Linux, en la consola portátil GP2X en el emulador de MS-Dos Dosbox y en Mac OS X.
- Direct X 7.0 o superior para la versión Windows.



Si tienes una tarjeta de sonido podrás escuchar los efectos sonoros y la música y si dispones de joystick podrás usarlo para jugar.

Obtención e instalación.

Puedes conseguir la última versión de Phantomas PC totalmente gratuita descargándola de la página web del proyecto: http://www.phantomaspc.org , la última versión es la 0.9 a fecha de 24 de Diciembre de 2008.

La instalación de Phantomas PC depende de la versión que hayas descargado:

- **MS Windows:** Descomprime el archivo `PhantomasPC-0.9.zip` donde quieras, para jugar simplemente entra en la carpeta donde lo hayas descomprimido y da doble click en el icono de Phantomas.
- **GNU/Linux:** La instalación para un sólo usuario es igual de simple que en Windows, descomprime el archivo `PhantomasPC-0.9.tar.bz2` con `tar xvfj PhantomasPC-0.9.tar.bz2`, te creará el directorio `PhantomasPC-0.9`, entra en el con `cd PhantomasPC-0.9` y ejecuta el programa con `./phantpc`. La instalación para varios usuarios es una pizca mas complicada, una vez descomprimido el fichero `PhantomasPC-0.9.tar.bz2` crea como root un directorio donde quieras instalar los datos del programa como por ejemplo `/usr/local/games/phantomas` y copia en el los archivos `phantom1.dat` y todos los `*.bin`, introduce el ejecutable `phantpc` en `/usr/local/bin`. Ejecuta el programa con `phantpc`, no funcionará pero te habrá creado en `/home/usuario` el fichero `.phantpc`, edita el campo `datadir` para que apunte al directorio donde has guardado los datos y ya está (lo tendrás que repetir con cada usuario que quieras que use el programa).
- **Mac OS/X:** Los mismos pasos que para cualquier otro tipo de programa.
- **MS-DOS:** Descomprime el archivo `phantomas.zip`, puedes usar algún programa de compresión como por ejemplo `pkunzip`. Entra en el directorio phantomas con `cd phantomas` y ejecuta el juego con `phantomas.exe`.
- **GP2X:** Descomprime el archivo `Phantomas1.8X.zip` en cualquier lugar de la tarjeta de memoria y ejecuta el programa como se hace con cualquier otra aplicación.
- **Código fuente:** Si te bajas el código fuente seguramente ya sabes como compilarlo ;-), echa un vistazo al fichero `docs/compiling.html` para más información.



Un primer vistazo.

En cuanto empiece el juego verás la pantalla de carga, una barra de progreso te mostrará la carga del programa, cuando llegue al final y si todo va bien, pasarás a la breve introducción y después al menú principal, que se muestra en la imagen a continuación, si hay algún problema o el programa termina bruscamente, mira en la sección Resolución de problemas.



Imagen 1: Menú principal

El menú es bastante simple como puedes ver, pulsando Intro comienza el juego al momento, apretando la tecla Control y la tecla Q sales del programa y presionando la barra espaciadora puedes ver unos consejos sobre lo que tienes que hacer y una lista de las combinaciones de teclas usadas durante el juego, el menú de ayuda. La parte inferior del menú principal muestra una pequeña animación con los créditos del programa. Estarás pensando... ¿que simple no?, bueno, en realidad se pueden personalizar varias opciones pero todas se pueden cambiar con combinaciones de teclas desde el juego o editando el archivo de configuración como se explica en el apartado Configuración.

Menú de ayuda y combinaciones de teclas.

Es el que se muestra en la imagen a continuación, también es muy sencillo:

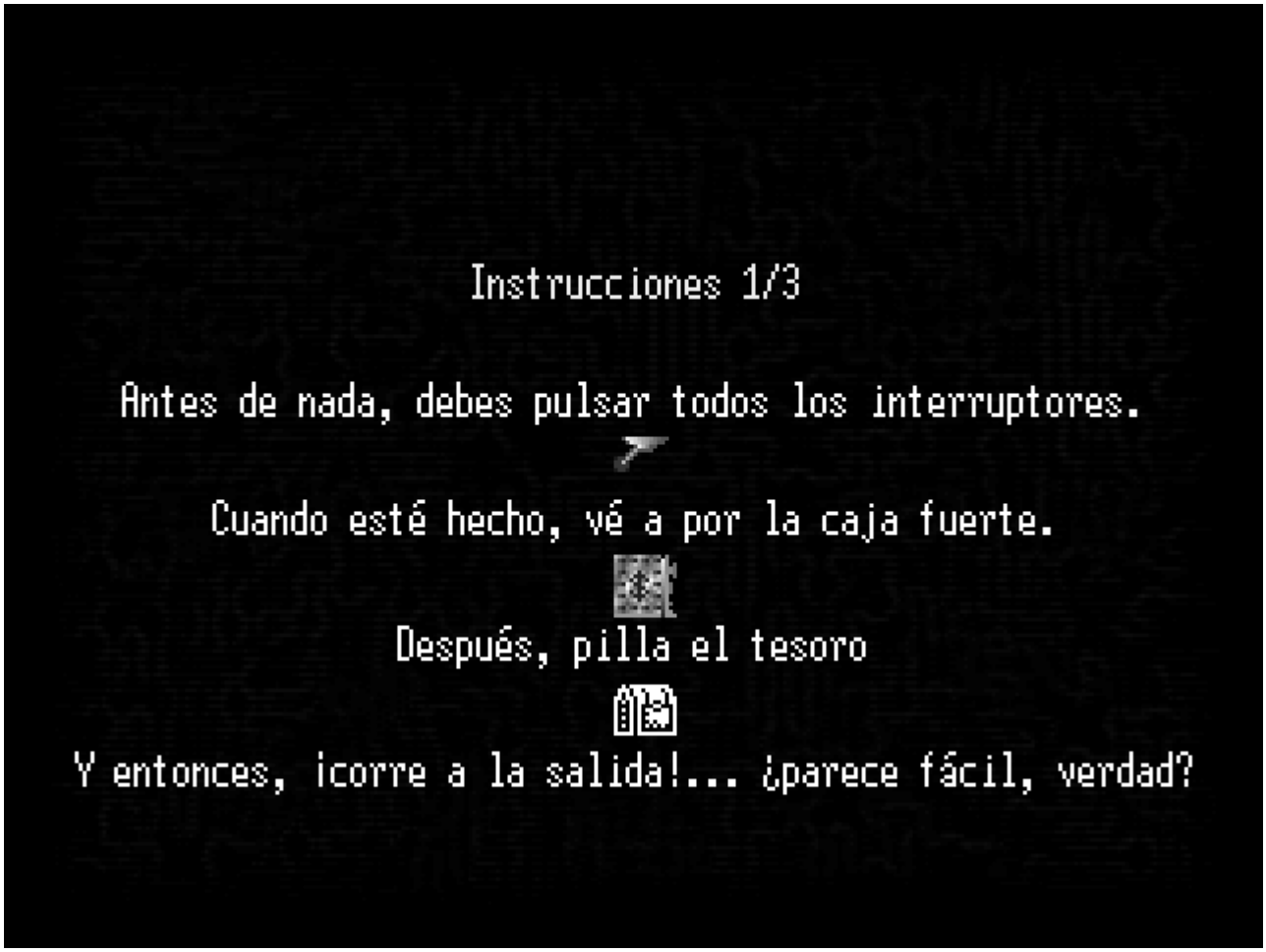


Imagen 2: Pantalla de ayuda

Puedes pasar las páginas con el cursor izquierdo y el cursor derecho, pulsa Escape para regresar al menú principal o Intro para comenzar el juego.

Las combinaciones de teclas para usar durante el juego son:

- Control+Q: Salir del juego.
- ESC: Volver al menú principal.
- + o -: Subir y bajar el volumen respectivamente de los efectos sonoros.
- Av Pag o Re Pag: Subir y bajar el volumen de la música.
- F8: Redefinit las teclas.
- F9: Usar / No usar un joystick para jugar.
- F10: Activar / Desactivar efecto envolvente.
- F12: Obtener una captura de la pantalla.
- Alt+Intro: Cambiar entre el modo a pantalla completa o el modo en ventana.

¡Jugando!

Una vez empiece el juego, verás una pantalla similar a esta:

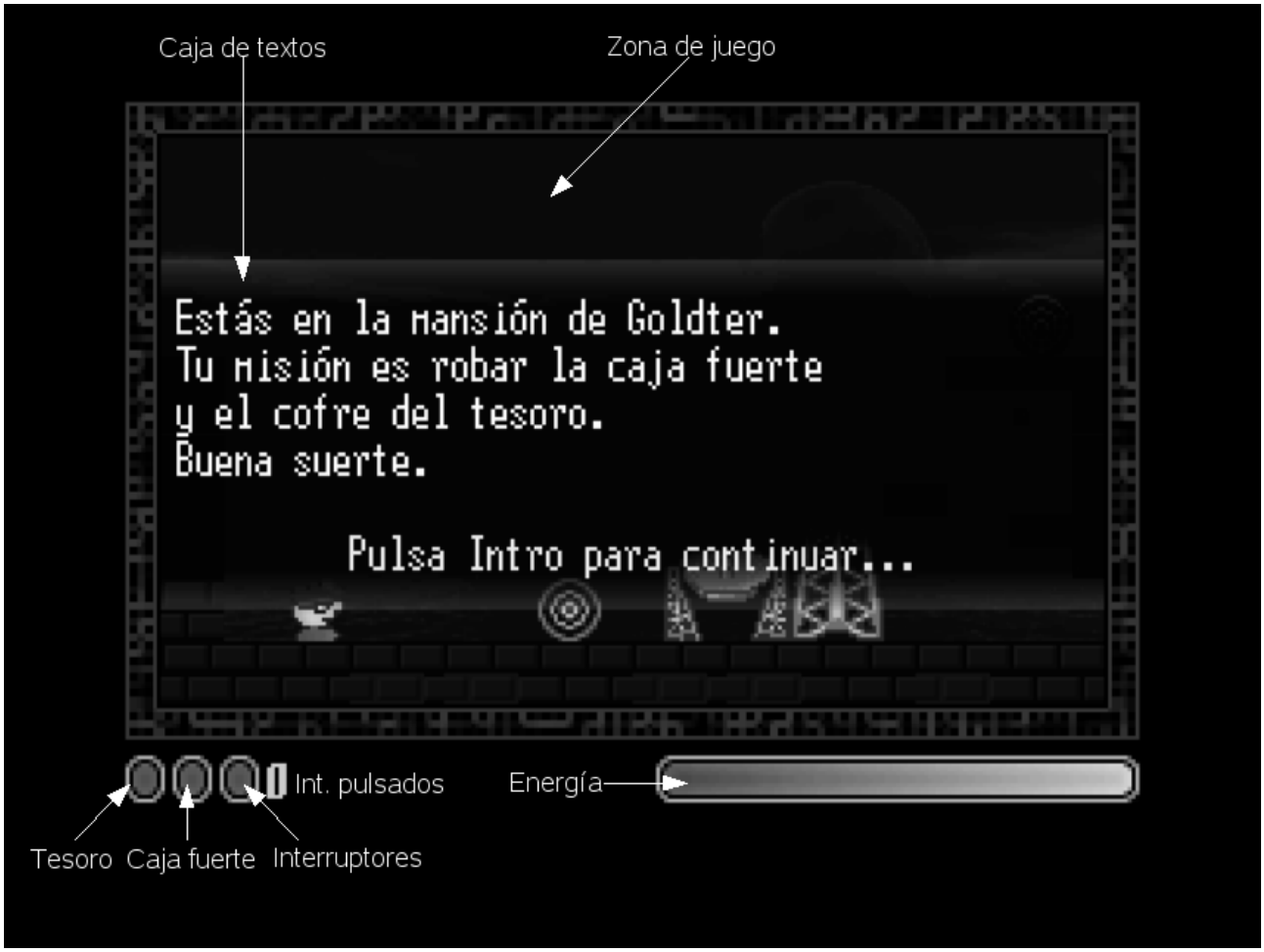


Imagen 3: La pantalla de juego

La zona mas grande es donde transcurre la acción, la que en la imagen se llama “Zona de juego”, mientras que abajo a la izquierda tenemos cuatro indicadores de progreso: el primero se iluminará cuando Phantomas consiga el tesoro, el segundo cuando coja la caja fuerte y el tercero cuando pulse todos los interruptores, los interruptores pulsados se muestra en Int.pulsados (en este caso 0), cuando pulses un interruptor, la bola luminosa roja que hay en cada interruptor pasará a ser de color verde.

Abajo a la derecha está el marcador de energía, cuando la barra azul se oscurezca totalmente Phantomas será destruído y el juego terminará. Puedes recuperar algo de energía cogiendo unas cápsulas multicolores como esta:



Date cuenta que el juego tiene en cuenta las cápsulas que has cogido para darte la puntuación final, contra más cápsulas cojas, menos puntos te dará.

En la imagen se muestra en la parte central un texto, estos consejos aparecen en determinados momentos del juego, si juegas por primera vez, pueden serte de ayuda, cuando los leas pulsas Intro y podrás continuar jugando. Puedes desactivarlos en el archivo de configuración, mira en la sección Configuración para más información.

Controles.

El juego usa el teclado por defecto en todas las plataformas excepto en la GP2X, si quieres usar un joystick en vez de el teclado para jugar puedes activarlo o desactivarlo pulsando F9.

Las teclas por defecto para controlar a Phantomas son los cursores:



- Cursor derecho: Mueve a Phantomas hacia la derecha.
- Cursor izquierdo: Mueve a Phantomas hacia la izquierda.
- Cursor arriba: Salto alto pero corto.
- Cursor abajo: Salto largo pero bajo.

Si estás jugando con un joystick puedes mover a Phantomas con:

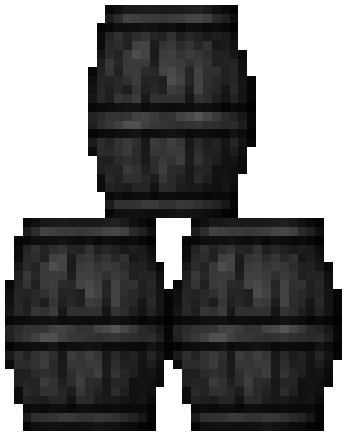
- Mover joystick a la derecha: Mueve a Phantomas hacia la derecha.
- Mover joystick a la izquierda: Mueve a Phantomas hacia la izquierda.
- Mover joystick arriba: Salto alto pero corto.
- Mover joystick abajo: Salto largo pero bajo.

Debes tener en cuenta que todos los enemigos se pueden saltar sin que te toquen, pero en casi todos deberás de usar el tipo de salto adecuado, así mismo, se puede acceder a todas las partes del mapa, pero para algunas deberás usar un tipo de salto y para otras el otro.

Puedes redefinir las teclas durante el juego pulsando F8, estas teclas (y todas las opciones que cambies) se quedarán guardados en el archivo de configuración y no tendrás que cambiarlo la siguiente vez que juegues.

Hay otras combinaciones de teclas útiles durante el juego, he aquí un breve listado de cada una de ellas y su efecto:

- ESC: Volver al menú principal.
- + o -: Subir y bajar el volumen respectivamente de los efectos sonoros.
- Av Pag o Re Pag: Subir y bajar el volumen de la música.
- F8: Redefinir las teclas.
- F9: Usar / No usar un joystick para jugar.



- F10: Activar / Desactivar el efecto envolvente.
- F12: Obtener una captura de la pantalla.
- Alt+Intro: Cambiar entre el modo a pantalla completa o el modo en ventana.
- Control+Q: Salir del juego.

Estos controles funcionan con todas las versiones del juego excepto con la versión para GP2X, si usas esta consola los controles son:

- Start / Home: Empezar el juego.
- Select: Mostrar la pantalla de ayuda.
- Select + Start / Home: Salir del juego.
- Botón superior izquierdo (L) + botón superior derecho (R): Volver al menú principal.
- Vol. up: Subir el volumen de la música y los efectos de sonido.
- Vol. down: Subir el volumen de la música y los efectos de sonido.

Start o Home quiere decir que dependiendo de la versión de tu consola el botón se llama de una manera o de otra.

Hay otras combinaciones de teclas disponibles para energía, y diversos trucos extra, pero eso no se trata en este manual ;-).

Configuración

El nombre del fichero de configuración depende de la versión del juego que utilices, si usas la versión para Linux, el fichero se llama `.phantpc` y está en el directorio personal del usuario, mientras que en cualquier otra versión, el fichero se llama `phantpc.cfg` y se encuentra en la carpeta con el resto de los datos del juego.

Este archivo se puede editar con cualquier editor de textos, y en el hay 2 tipos de campos:

Las líneas que comienzan con – son comentarios, puedes poner lo que quieras en ellos hasta el final de la línea.

Las líneas que comienzan con un nombre de variable seguido del símbolo igual y un texto tienen la información correspondiente a cada variable. Por ejemplo:

```
fullscreen = 0
```

Quiere decir al programa que no funcione a pantalla completa, si se cambia este valor por 1, el programa funcionará a pantalla completa siempre y cuando ese modo este disponible para tu tarjeta gráfica y/o monitor.

Las variables que se pueden cambiar en el fichero de configuración son las siguientes:

Nombre variable	Valor por defecto	Descripción
`xres`	`320`	Resolución horizontal del juego (en píxels).
`yres`	`240`	Resolución vertical del juego (en píxels).
`fullscreen`	`1`	Modo pantalla completa, 0 → no, 1 → si
`stretch`	`0`	Escalar la imagen, 0 → no, 1 → si
`stretchx`	`640`	Resolución horizontal a la que escalar si stretch=1
`stretchy`	`480`	Resolución vertical a la que escalar si stretch=1
`show_tips`	`1`	Mostrar consejos, 0 → no, 1 → si
`enable_sound`	`1`	Iniciar el sistema de sonido, 0 → no, 1 → si
`sfx`	`1`	Activar los efectos de sonido, 0 → no, 1 → si
`music`	`1`	Activar la música, 0 → no, 1 → si
`sfxvol`	`255`	Volumen de los efectos sonoros, (0 - 255)
`musicvol`	`255`	Volumen de la música (0 - 255)
`surround`	`1`	Efecto envolvente, 0 → desactivado, 1 → activado
`controltype`	`0`	Tipo de control, 0 → teclado,1 → joystick
`keyup`	`84`	Código de cursor arriba
`keydown`	`85`	Código de cursor abajo
`keyleft`	`82`	Código de cursor izquierda
`keyright`	`83`	Código de cursor derecha
`datadir`	`“data/”`	Directorio con los datos del programa

Nota importante: No todas las variables afectan a todos los sistemas, por ejemplo, en la GP2X la variable `controltype` siempre será 1 (joystick), y las variables que controlan la resolución siempre serán pantalla completa, a 320 x 240 píxels y sin escalado.

Resolución de problemas

P:Cuando empiezo el juego solo tengo una pantalla negra.

R: Seguramente será que tu monitor y / o tarjeta gráfica no está correctamente configurado para soportar el modo 320 x 240 con 16 bits de profundidad de color a pantalla completa que es lo que usa Phantomas por defecto, edita el archivo de configuración y cambia el valor de `fullscreen` a 0, para que se ejecute en una ventana.

P:El juego funciona en una ventana muy pequeña, ¿cómo la hago más grande?

R: Edita el archivo de configuración y cambia el valor de `stretch` a 1, el valor de `stretchx` a 640 o similar (se recomienda usar múltiplos de 320) y el valor de `stretchy` a 480 o similar (se recomienda usar múltiplos de 240).



P:¿Cómo quito los mensajes que aparecen cuando estoy jugando?

R: Edita el archivo de configuración y cambia el valor de `show_tips` a 0.

P:¿Cómo se puede jugar con un joystick?

R: Edita el archivo de configuración y cambia el valor de `controltype` a 1, o bien mientras estés jugando pulsa F9, si el joystick se puede detectar simplemente lo podrás usar en ese mismo momento.

P: No funciona el sonido.

R: En algunas plataformas como MS-Dos, no hay música (de momento), y en la GP2X no hay música durante el juego, si este no es tu caso asegúrate de que la variable `enable_sound` del archivo de configuración está a 1 y la variable `music` también, si están y aún así no se oye abre el fichero `phantpc.log`, si ves un error iniciando el sistema de sonido lo mas seguro es que tengas algún problema con tu tarjeta de sonido y / o controladores.

P:¿Cómo pongo el juego en Castellano?

R:Hay algunas plataformas en las que no se soporta bien `gettext`, como MS-Dos o GP2X, quizás en futuras versiones lo pueda solucionar. :-(

Si tienes algún problema que no está reflejado aquí echa un vistazo al fichero `phantpc.log` que tienen información importante sobre la ejecución del programa, si no eres capaz de solucionarlo, mándame ese fichero junto con una descripción del problema a traperic@gmail.com y trataré de solucionarlo.

¡Disfruta con Phantomas!

2004-2008 Traperic Software