

c2005
paxanga
msxC03

PARACHUTELESS

JOE



32k Rom Cartridge

MSX

16k Ram
16k VRam



PARACHUTELESS JOE

MSX Game for the MsxDev'05
by Paxanga Soft. 2005.

Para MSX1 con un minimo de 16k de RAM y 16k de VRAM.
Este juego es totalmente freeware.

Parachuteless Joe es el primer juego de Paxanga Soft hecho 100% en ASM.
¿Qué mejor manera de empezar que con una ROM de 32ks para MSX1? Pues aquí está.
Y 100% gratis también.

No lo toméis con mucha seriedad, generalmente no pretendo hacer un juego serio y esta vez mucho menos. Es un poco como la vida, empiezas bien y acabas como acabas, pero lo importante es lo que hagas en medio.
Espero que dentro de este concepto lo disfrutéis :) Y hacedlo con estilo y con un par.

msx kun

PARACHUTELESS JOE

1

Skysurf

> Historia del skysurf:

1980: En California, los paracaidistas comenzaron a experimentar con sus cuerpos para planear. Después, se difundieron las técnicas de caída en pie y sentado.

1988: En Francia se empezaron a realizar saltos con tablas de nieve, pero estas se mostraron inadecuadas.

1989: Se diseñaron la tabla y los enganches. Se idearon las posturas básicas: loop, tonneau, twist y helicóptero.

1990: Primer tándem.

1993: Primer torneo mundial.

> Posiciones:

De pie: Significa un equilibrio inestable ya que el centro de gravedad se encuentra por encima del empuje.

Horizontal hacia abajo: Esto posibilita la apertura en una posición diferente de la vertical sin que el atleta se vea obligado a soltar la tabla.

Sentado: esta posición presenta una gran seguridad: con equilibrio estable y el centro de gravedad hacia abajo, lo que permite controlar la tabla cambiando la posición de los pies y modificar el sentido de rotación con las piernas.

PARACHUTELESS JOE

1

> La caída libre:

Los saltos en el Skysurf empiezan aproximadamente en los 15.000 pies. Generalmente se abre el paracaídas a los 2.500 pies. El Skysurfer realiza un descenso libre a una velocidad de unos 180 Kms./h., y se mueve horizontalmente a unos 50mph, todo durante unos 50-70 segundos en los que va realizando rotaciones y acrobacias sintiendo al mismo tiempo la presión que ejerce el viento sobre la tabla, que se desliza sobre la ola definitiva... el cielo.

Pero Joe es un hombre de ideas claras. Piensa que la vida hay que afrontarla tal como viene y aunque al final te estampas, es mejor hacerlo con estilo y con un par de narices. Por ello no usa paracaídas. Si logra estamparse muchas veces, realizando más y más poses y demostrando agilidad y reflejos, no solo entrara en la historia como un hombre bien macho y el mejor skysurfer de todos los tiempos, sino que se abrirá una nueva era en el estudio de la conducta y la filosofía humanas. Te lo creas o no.

PARACHUTELESS JOE

2

Control del Juego

El juego puede controlarse o con los cursores y la tecla espacio o bien con un joystick en el puerto 1.

En ambos casos usaremos las direcciones para mover a Joe por la pantalla y el disparo+combinacion de teclas para hacer las acrobacias.

En el menu simplemente se usa arriba y abajo para moverse por las opciones y disparo para seleccionar. En la tabla de records, en caso de que el jugador consiga poner puntuación, podrá usar las teclas de la A a la Z, espacio, el punto y el símbolo de admiración, para poner el nombre, la tecla BS para borrar y Return para aceptar.

PARACHUTELESS JOE

3

Menús

El menú de Parachuteless Joe tiene 3 opciones:

- > **One Lonely Friki:** Un jugador, con el objetivo de pasar todos los niveles posibles y llevar a Joe a la fama.
- > **Two Alternate Frikis:** Dos jugadores alternativos, a un solo salto, con el objetivo de hacer mayor número de puntos que el contrario.
- > **Hall of Frikis:** Para visualizar la lista de Top Scores, la lista de los que realmente valen de verdad.

Además, en caso de ejecutar el juego en un ordenador superior a MSX1, se puede seleccionar entre 50 y 60hz pulsando la tecla SELECT.

PARACHUTELESS JOE

4

El juego

El objetivo del juego es bien claro, saltar y estamparse. Esta vez no podréis decir que lo he complicado!

Ahora bien, si además quieres tener una puntuación respetable, hay ciertas cosas que debes tener en cuenta durante tu vuelo:

> **Checkpoints:** Debes pasar por medio de ellos. De tantos como puedas. Pasar por todos es tarea para privilegiados, así que no es necesario, pero si te dejas demasiados, tampoco te servirá de mucho. Así que pon a punto tus reflejos!
Ademas, cada Checkpoint da 30 puntos.

> **Flags, banderolas:** Lo mismo. Consigue un buen número de ellas si quieres pasar de nivel. Visto así se puede decir que es lo mismo que los Checkpoints, pero hay dos diferencias; 1) los flags son mas difíciles de coger, y 2) te dan 100 puntos.

> **Vidas:** Las cabezas de Joe desperdigadas por el cielo son vidas. No hay muchas, y son difíciles de coger si no se está atento, pero te vale una sola para que, en caso de no pasar de nivel, al menos consigas el poder reintentarlo en el actual. Y cada una te da 20 puntos.

PARACHUTELESS JOE

4

> **Poses:** Las poses o acrobacias son lo que dan vistosidad a tu caída. Son tu última aportación estética a este mundo, así que conviene aprender a hacerlas, no a lo loco, porque te saltarás muchos Checkpoints o Flags si lo haces, pero sí cuando veas que tienes un hueco libre. Para hacerlas has de pulsar espacio y sin soltarlo, realizar ciertas combinaciones con las teclas de dirección. No es necesario hacerlas a toda velocidad, así que no te apures y asegurate de los movimientos, sin dejar de vigilar el cielo. Cada pose tiene su combinación y su puntuación, según la dificultad. Puedes ver una pequeña reseña de las mismas en el capítulo [7].

> **Grajo.** He aquí algo malvado en un juego tan alegre. Un grajo saldrá aleteando por la pantalla si te quedas mucho rato demasiado arriba de la pantalla, que sería lo fácil, así que conviene no abusar (se siente!) ya que si toca a Joe, perderá el equilibrio y quedará sin control hasta que, a base de pulsar repetidamente el disparo, logremos equilibrarlo. Además, mientras el grajo esté en pantalla, no podrás hacer poses.

PARACHUTELESS JOE

4

Así que finalmente tu caída no será tan placida como parecía, pero nada lo es. El objetivo de todo ello es lograr una buena puntuación de cara a fardar con los amigotes, pero sobre todo, obtener el número suficiente de Checkpoints, Flags y Poses para pasar de nivel.

El nivel de dificultad subirá en cuanto pases cierto número de niveles, así de una dificultad fácil, pasarás a una media y luego a una difícil, y que te sea leve. Si superas el último nivel, ayudarás a Joe a pasar a la historia.

Ah, y una última cosa, al final de tu caída, te aguarda el frío y duro suelo, pero aún puedes dejar detalles de tu clase, acertando en medio de la o las dianas que aparecerán.

En el modo 2 players, cada jugador hará un solo salto, y deberá obtener el mayor número de puntos posibles. Quien tenga más puntos gana. En caso de empate, habrá otra ronda de desempate. El nivel en que jugarán es aleatorio.

PARACHUTELESS JOE

5

Marcadores

Los marcadores de Parachuteless Joe están divididos en dos partes, izquierda y derecha.

A la izquierda se encuentran, de arriba a abajo:

1 > Level: Indica el nivel actual.

2 > Gráfico de Altitud: Indica el recorrido de Joe en su caída libre.

3 > Velocidad: Indica los Km/h aproximados a los que Joe se desplaza verticalmente.



A la derecha están los marcadores de puntuación, de arriba a abajo:

4 > Puntuación de pose: Indica los puntos que vale la última pose realizada (para saber que pose es más interesante hacer, de cara a puntuar).

5 > Lista de poses. Te indica las últimas poses realizadas, y el número de ellas, a modo informativo.

6 > Score: Indica la puntuación total del nivel.

PARACHUTELESS JOE

6

Recuento

Tras acabar en nivel y hacer un buen hoyo, se realiza el recuento de puntos. Se mostrará la siguiente información:

- > **Puntuación** total obtenida en ese nivel y, a su lado, la máxima total en toda la partida. Esto es así porque las puntuaciones de cada nivel no se suman, solo se guarda la más alta, y en caso de terminar la partida, esta será la que valga para poner en el Top Score, si supera a alguna del ranking general.
- > **Número de Checkpoints** que hemos fallado, y si ese número es suficientemente bajo para darlo por bueno y poder pasar de nivel o no.
- > **Número de Flags** recogidas y si se ha llegado al mínimo exigible para pasar de nivel o no.
- > **Calidad de las poses**, y si es suficiente para pasar de nivel o no.
- > **Bonus de Diana**: En caso de acertar en medio de la diana al caer, se sumarán 1000 puntos al Score.
- > **Vida**. Indica si se ha cogido alguna de las vidas que hay por el camino. Si es así, y no se ha podido superar el nivel, se podrá volver a reintentar de nuevo.

PARACHUTELESS JOE

6

Finalmente tras valorar los resultados, se indicará si se puede pasar de nivel o no. Para ello, hay que superar con éxito un mínimo de Flags, Checkpoints o Poses.

Si no se consigue pasar de nivel y no se ha cogido ninguna vida, la partida termina. En este caso si la máxima puntuación supera a alguna del ranking, se podrá poner nombre y quedar para la posteridad (al menos hasta que se apague el MSX). Sino, tocara empezar de nuevo.

En el modo 2players, a una caída, solo se tendrán en cuenta los puntos totales de cada uno. El que más haya conseguido, será el vencedor y podrá estar orgulloso de sí mismo.

PARACHUTELESS JOE

7

Resumen

Pasa entre todos los Checkpoints que puedas y coge todas las banderolas posibles, y en los ratos de más sosiego, aprovecha para hacer acrobacias. La experiencia te dirá que proporción de una cosa u otra es más necesaria para pasar el nivel, pero ante la duda, coge todo lo que puedas. Respecto a las poses, ten en cuenta que se primará más la variedad que la cantidad.



> **Checkpoints:** 30 puntos.



> **Flags:** 100 puntos.



> **Vida:** 20 puntos + posibilidad de reintentar el nivel si no lo pasas.

PARACHUTELESS JOE

7

Para realizar poses, pulsa el disparo y no lo sueltes hasta hacer la acrobacia. Algunas poses son muy sencillas, por ejemplo:

> **Coger Tabla:** ↓ - ↓ - ↑ (el guión indica que entre dirección y dirección has de dejar de pulsar las teclas).

> **Loop:** ← - → - ← - →

> **Pies Libres:** ↑ - ↓ - ← - →

> **Voltereta:** ↓ - ↑ - ↓ - ↓

> **Voltereta horizontal:** ← + ↙ + ↓ - ← (el + indica que en este caso has de pulsar las direcciones seguidas, una tras otra sin soltar)

Y el resto las descubres tu solito, no es tan difícil!



Al final, intenta acertar en la diana, no pierdes nada y si aciertas son 1000 puntos más!

PARACHUTELESS JOE

8

Créditos

> **Programa, Gráficos y Diseño:** MsxKun

(gráfico del avión: Óscar Centelles)



> **Música:** Darth Fistro & Terrific Tunes



> **Beta-testing:** Darth Fistro

Agradecimientos.

A toda la gente que probó el juego en la pasada **Reunión de Usuarios de MSX de Barcelona**, por su apoyo y sus opiniones. A **Karoshi Corporation** por la realización de un concurso tan emocionante y a todos los que han participado en él con sus juegos, por mantener tan vivo el MSX1. También, a todos los que aportan sus creaciones para MSX, sea software, hardware, revistas, webs o lo que sea.

PARACHUTELESS JOE

© 2005 by Paxanga Soft

<http://paxangasoft.cjb.net>
e-mail: paxangasoft@yahoo.es

