

Manual del usuario



<http://www.phantomasp.org>

1986 Dinamic Software
2005 Traperic Software

ALGO DE HISTORIA...

La primera vez que vi Phantomas fué 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 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 días 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 26 de Diciembre de 2005.

INTRODUCCIÓN AL REMAKE

Phantomas PC comenzó la última semana de 2004 como una reconstrucción del juego de plataformas Phantomas, creado por Enrique 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.

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).
- 20 Mb RAM.
- Disco duro con al menos 5 Mb libres.
- Tarjeta gráfica capaz de una resolución 640 por 480 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 y en la consola portátil GP2X.
- 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.

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. Confiamos en que no abuses de nuestra generosidad.

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.

¡EMPEZANDO!

IMPORTANTE: Dáte cuenta de que el juego aún no está terminado y lo explicado en este manual puede no corresponderse exactamente con la realidad.

Ejecuta el juego, verás la pantalla de carga y una vez cargue saldrá la pantalla de configuración dónde podrás ajustar algunos parámetros del juego, las siguientes veces que ejecutes el juego no saldrá esta pantalla, si quieres volver a configurar borra el fichero **.phantpc** en Unix o **phantpc.cfg** en Windows o ejecuta el juego con el parámetro **setup**; también puedes cambiar aspectos del programa durante el juego, cuando salgas, todos los cambios que hayas hecho se quedarán guardados.

Puedes utilizar el ratón para mover el puntero, en caso de no disponer de ratón, puedes utilizar el teclado numérico (asegúrate de tener activado Bloc Num), usa los números 1,2,3,4,6,7,8,9 para mover el puntero, 5 como pulsación del botón izquierdo y 0 como pulsación de botón derecho.

Pulsando el botón Aceptar irás a la pantalla de configuración, mientras que si pulsas Cancelar el juego tratará de detectar los parámetros correctos para comenzar.

En la pantalla de configuración puedes alterar distintas variables:

- Gráficos:
 - Pantalla completa: en caso de que esté activa esta opción, el juego tratará de ejecutarse a pantalla completa, si no, lo hará en ventana. Ten en cuenta que si ejecutas el programa en un entorno que no soporte ventanas y puede funcionar a pantalla completa, (por ejemplo, la consola de Linux), el juego no hará caso de lo que tú selecciones aquí y se iniciará a pantalla completa y viceversa.
 - Escalar: esta opción, junto con las 3 siguientes, no deberías tocarlas, se usan para situaciones especiales, si la opción escalar está disponible el juego se escalará a la resolución dada por las variables escalar x y escalar y descritas más abajo.
 - Resolución: el juego usa una resolución de 640 por 480 píxels nativamente y **no** se verá mejor si lo pones a 1024 por 768 o 800 por 600, esta opción está disponible ya

que hay entornos que no permiten cambiar de resolución 'al vuelo', y jugando con esta opción, la opción escalar y las 2 siguientes, se puede conseguir que el juego se vea a pantalla completa en cualquier entorno.

- Escalar x: resolución X a la que escalar el juego, ten en cuenta que para que esto funcione la opción escalar debe estar activada.
- Escalar y: lo mismo que el anterior, pero con la coordenada Y, también para que funcione debe estar activada la opción escalar.
- Sonido:
 - Activar sonidos: si activas esta opción, todos los sonidos se activarán (efectos y música), y se iniciará la tarjeta de sonido, si tienes problemas al iniciar la tarjeta de sonido puedes probar a desactivarla.
 - Activar los efectos: si activas esta opción, se activarán los efectos de sonido. Si no los quieres desactívala.
 - Activar la música: igual que la opción anterior pero con la música.
 - Volumen: el volumen tanto de la música como de los efectos de sonido, lo que pongas aquí afectará al volumen del juego, no al volumen del mezclador, es decir, cuando quites el juego tendrás el mismo volumen en tu equipo que tenías antes de ponerlo.
 - Envolverte: este nombre quizás le venga un poco grande ;-), si activas esta opción, los efectos de sonido sonarán más por un altavoz que por otro dependiendo el lugar de la pantalla donde se originen.
- Controles:
 - Controles por defecto: selecciona esta opción si quieres utilizar los cursores para controlar a Phantomas.
 - Redefinir teclas: con esta opción puedes cambiar las teclas, es lo mismo que pulsar F3 durante el juego.
 - Joystick: si activas esto, el juego tratará de usar un joystick, es lo mismo que cargar el juego con el parámetro joystick. En la tabla 2 al final del manual puedes ver los parámetros que puedes pasar por la línea de comandos.

Cuando estés de acuerdo, pulsa el botón Aceptar y se iniciará el Menú del juego. Si tienes problemas iniciando el juego, echa un vistazo a la siguiente sección, si no, puedes saltarla e ir a la sección Menú del juego.

DETECTANDO PROBLEMAS

Aunque he puesto bastante esfuerzo en hacer que el juego funcione lo mejor posible, puede ser que falle en alguna ocasión. Cuando ejecutas el juego, se crea un fichero llamado **phantpc.log** con información sobre lo que va haciendo, mirando este fichero se puede llegar a tener alguna pista sobre lo que falla, un fichero de este tipo típico tendría la siguiente forma:

- Iniciando Phantomas PC...
- Iniciar Lua: Bien.
- Iniciar la configuración temporal: Bien.
- Iniciar la configuración: Bien.
- Comprobando los ficheros: Bien.
- Iniciar el modo gráfico (640 x 480 @ 16 bpp, ejecutandose a pantalla completa): Bien.

- Iniciar las pantallas virtuales (640 x 480): Bien.

Etc...

Si en alguno de los campos aparece Error en vez de Bien son malas noticias, algo no va como debería, los errores mas comunes son o bien porque no se poner ningún modo de pantalla o bien porque no se puede iniciar la tarjeta de sonido, el primer problema lo puedes solucionar cambiando la configuración del juego, mira la sección ¡Empezando! para ver cómo puedes hacerlo, si crees que puede ser por la tarjeta de sonido, puedes intentar ejecutar el juego con el parámetro nosound. Puedes echar un vistazo a la tabla 2 para ver los parámetros que puedes pasar al juego.

No te preocupes por el tamaño de este fichero, se eliminará automáticamente cuando ocupe mas de 10000 bytes.

EL MENÚ DEL JUEGO

Aquí podrás seleccionar diversas opciones, puedes navegar entre las opciones con los cursores o el ratón, seleccionas una opción con Intro y vuelves a la anterior con Escape.

- Jugar: usa esta opción para comenzar, hay 2 tipos de juego:
 - Jugar en modo normal: comienzas el juego con algunas ventajas que no hay en el original, el juego es así ligeramente mas fácil.
 - Jugar en modo clásico: juegas de la forma mas parecida al original posible, es algo mas difícil.
- Opciones del juego: desde aquí puedes cambiar diversas opciones de la configuración, mira en la sección ¡Empezando! para más información.
- Records: ¿eres lo suficientemente bueno como para estar entre los elegidos?, hay 2 tipos de records, los locales y los globales, los locales tienen las mejores puntuaciones los jugadores que han jugado en tu ordenador, los globales se obtienen desde el servidor del juego y contienen la información de los jugadores en el mundo. Cuando termines una partida, el juego te preguntará tu nombre y tu lugar de residencia, pulsando en el botón Enviar mandará los datos de tu partida al servidor del juego, si tu puntuación es alta estarás en la lista on-line de los mejores jugadores.
- Salir, para quitar el juego, recuerda que puedes salir en cualquier momento con Control+Q o con Alt+F4.

EL JUEGO

C.H.O.P.E.D T.G., Chorizos y Pequeños Delincuentes de Tierra-Gamma.

Sujeto: **Phantomas**

Clave de la misión: **iopiopnihcap**

Te teletransportaremos a la azotea del edificio, desde ahí deberás abrirte paso entre los enemigos hasta encontrar el tesoro, una vez lo tengas, tendrás que salir rápido. Parece fácil, ¿verdad?.

Bien, pues no lo será, Goldter se ha enterado de tu llegada y ha dispuesto toda clase de robots por la fortaleza para impedir tu misión. Estos robots tienen el aspecto de objetos corrientes y poseen la capacidad de absorber tu energía con un mínimo roce. Mira la barra abajo a la derecha, es la barra de energía, cuando llegue a 0 morirás y fin de tu aventura, así que deberás tener

cuidado. Afortunadamente, puedes utilizar las mismas cápsulas de energía que los robots guardianes, cuando veas una cógela y te sentirás algo mejor.

Lo primero que deberías hacer es pulsar todos los interruptores que veas, sólo cuando pulses todos se abrirá la caja fuerte. También debes conseguir el tesoro, cuando tengas ambos objetos, sal al exterior de la mansión y te recogeremos.

No tienes mas armas que tu salto alto y ancho con los que deberías ser capaz de alcanzar los lugares mas inaccesibles, recuerda, ¡piensa y calcula antes de actuar!.

Esto es todo, nos han llegado rumores de la existencia de interruptores en otros planetas, trampas mortales e incluso de habitaciones secretas. Ves preparado para lo que pueda pasar.

----- Fin del mensaje -----

Aparte de los controles de Phantomas, hay algunos atajos de teclado a los que vendría bien que echaras un vistazo, mira en la tabla 3 al final del manual.

Cuando termines el juego, ya sea porque muera Phantomas o porque consiga robar el tesoro, si estás conectado a Internet podrás mandar la puntuación al servidor del juego para formar parte de los records on-line. Simplemente introduce el nombre que quieras que aparezca en la tabla de records y pulsa el botón Enviar. Adicionalmente puedes poner el lugar en el que vives. Dáte cuenta de que hay 2 tipos de tablas de records, una para el modo clásico y otra para el modo normal. Según el modo en que juegues y obviamente según tu puntuación, estarás en una o en otra. El modo de puntuar del juego es el siguiente: obtienes un punto por cada interruptor pulsado, otro punto por cada habitación visitada, 5 puntos por coger la caja fuerte, 5 puntos por coger el tesoro, y 5 por escapar de la mansión, si consigues esto tendrías la máxima puntuación, hay otra forma de conseguir 10 puntos adicionales mas, pero te dejo que la busques tú.

<i>Tecla</i>	<i>Acción</i>
F1	Mostrar la ayuda
F2	Ajustar volumen
F3	Redefinir teclas
F4	Usar joystick/teclado
F10	Volver al menú principal
F12	Hacer una captura de pantalla
Control+Q o Alt+F4	Salir del juego
Esc	Quitar caja de texto

Tabla 3: Atajos de teclado

AGRADECIMIENTOS

Me gustaría agradecer la ayuda prestada a las siguientes personas:

- Enric Cervera y Emilio Salgueiro, por empezar todo :-).
- Na_th_an, por su inestimable ayuda con los gráficos.
- Addax: por la mejor página web del mundo del remake en Castellano, <http://www.remakeszone.com> y por la música del juego.

- David González: por mantener el servidor en el que está alojado el proyecto.
- Popolon: por su ayuda para hacer los records on-line.