

HAIR BOY

MANUAL DE USUARIO

Casevse - 2016

INTRODUCCIÓN

Hair Boy es un videojuego para Amstrad CPC 464, fuertemente inspirado en *Meat Boy* (2008), creado por Edmund McMillen. Se trata de un videojuego de plataformas donde el objetivo es saltar y rebotar por el mapa hasta alcanzar al objetivo de cada mapa. El videojuego originalmente ha sido desarrollado para el concurso CPCRetroDev 2016.

HISTORIA

El protagonista del videojuego es conocido como Hair Boy, debido a la gran cabellera rubia que luce. Hair Boy pasa los días jugando con su espada, imaginándose como un guerrero medieval en busca de aventuras. El problema es que pierde su espada con mucha frecuencia, en lugares cada vez más inaccesibles. Gracias a la aerodinámica de su cabellera, Hair Boy es capaz de saltar y llegar a esos lugares, aunque no es precisamente una tarea sencilla...

MECÁNICA

El jugador tiene que manejar a Hair Boy a lo largo de 78 mapas. En cada uno de los mapas el objetivo es simple: llegar hasta la espada de Hair Boy.

A lo largo de los mapas, el jugador puede encontrarse con diferentes obstáculos:

- **Laser azul:** Si Hair Boy toca este laser, volverá al inicio del mapa.
- **Bloque deformable:** Si Hair Boy toca el bloque, este desaparecerá en poco más de 2 segundos.
- **Bloque movable:** Se trata de un bloque que puede moverse horizontal o verticalmente, o ambas a la vez. Si Hair Boy toca el bloque, volverá al inicio del mapa.

INTERFAZ

Durante la partida, en la parte superior izquierda se muestra un marcador con el tiempo transcurrido y en número de veces que Hair Boy a vuelto al inicio del mapa. En la parte inferior, se muestra una barra de progreso que indica la cantidad de mapas superados.

Toda la información anterior, aparece resumida en la pantalla de puntuación, que se muestra una vez finalizado el videojuego o cuando el jugador decide salir de la partida.

CONTROLES

El jugador puede manejar a Hair Boy utilizando las siguientes teclas:

- **Cursor izquierdo:** Mueve a Hair Boy hacia la izquierda.
- **Cursor derecho:** Mueve a Hair Boy hacia la derecha.
- **Barra espaciadora:** Hace que Hair Boy salte.

Cuando Hair Boy está en contacto con una pared, se puede combinar el movimiento con el salto para rebotar por ella. Si se salta en la dirección de la pared, Hair Boy escalará por ella. Si se salta en dirección contraria a la pared, Hair Boy saldrá despedido hacia el lado contrario. Rebotar por las paredes de forma correcta es fundamental para ir avanzado por los mapas.

Adicionalmete, en el menú del videojuego se puede pulsar la **tecla M** para activar o desactivar la música. Durante una partida se puede pulsar la **tecla Escape** para ir a la pantalla de puntuación y volver al menú.

EASTER EGG

La cabellera de Hair Boy está inspirada en la del protagonista de *Camelot Warriors* (1986), desarrollado por Dinamic Software.

Además, uno de los mapas del videojuego contiene otra referencia a ese videojuego.

CRÉDITOS

Hair Boy ha sido desarrollado íntegramente por Carlos Sevilla (@CarlosSevila) alias Casevse. Esto incluye programación, diseño de niveles, arte, efectos de sonido y música.

AGRADECIMIENTOS

- Francisco Gallego, por la organización del concurso CPCRetroDev, el desarrollo del framework CPCtelera y sus consejos en distintos aspectos técnicos.
- Lachlan Keown, por el desarrollo de la herramienta Retro Game Asset Studio, utilizada para la creación del arte y del diseño de niveles.
- Targhan/Arkos, por el desarrollo de la herramienta Arkos Tracker, utilizada para la creación de los efectos de sonido y la música.
- Richard Wilson, por el desarrollo de WinAPE, un emulador de Amstrad CPC para Windows.
- Edmund McMillen por crear *Meat Boy*, videojuego que ha servido de inspiración para *Hair Boy*.
- Mis amigos de Ingeniería Multimedia, por el feedback recibido.