

# Jumpin' G

THE TUTORIAL GAME



DMZ001

**DIMENSION Z**

RETRO VIDEO GAMES

Muchas Gracias por elegir **JumpinG - The Tutorial Game**. Este juego ha sido diseñado para funcionar en ordenadores y emuladores para el sistema MSX1 o superiores.

**Requerimientos Mínimos:**

MSX de primera generación con al menos 16 Kb. de memoria RAM.

## ADVERTENCIA

### FOTOSENSIBILIDAD

Utilice siempre el juego en ambientes correctamente iluminados.

Realice pausas regulares de unos 15 minutos cada hora. Evite utilizarlo si padece cansancio o falta de sueño. Es posible que algunas personas sensibles a los destellos de luz y a los patrones y formas geométricas presenten algún grado de epilepsia no detectado y experimenten ataques epilépticos mientras ven la televisión o juegan con videojuegos.

Consulte con el médico antes de jugar a videojuegos si es epiléptico o si experimenta de repente alguno de los síntomas siguientes mientras está jugando: mareos, visión alterada, tics u otros movimientos involuntarios, pérdida de conciencia, confusión o convulsiones.

Si nota cualquiera de estos síntomas, deje INMEDIATAMENTE de jugar y consulte a su médico.

## HISTORIA DEL JUEGO

**Raúl es el protagonista de nuestra historia, estudiante de Derecho y aficionado a la lectura sobre historias de fortunas y tesoros, anda constantemente sumergido en las bibliotecas y en los archivos históricos consultando viejos legajos y manuscritos, en los que dedica gran parte de su tiempo libre, con la información obtenida gracias a su trabajo de investigación dedica sus limitados recursos, a sacar provecho de esta información.**

**Un día sus amigos de batallas encuentran un manuscrito de Don Leandro de Soto y Mieres un noble adinerado que estuvo afincado en tierras Castellanas de Medina de Rioseco, que tuvo la desgracia de no tener descendencia a pesar de que hubo contraído nupcias con doña Leonor de Villegas y Castronuño, fue entonces cuando decidió ocultar su fortuna para evitar que cayera en manos ajenas.**

**Es entonces cuando sus amigos deciden ponerse en contacto con Raúl para hacerle partícipe de la existencia de esta información.**

**Hemos escrito la ubicación sobre donde tienes que acudir para encontrar esta pistas, en un pequeño mapa a modo de pergamino que hemos roto en cuatro fragmentos, escondiéndolos por diferentes sitios de la ciudad y que deberás encontrar.**

**Que tengas mucha suerte en tu búsqueda Raúl.**

## OBJETIVO DEL JUEGO

**Tu objetivo es recorrer la ciudad en busca de los cuatro fragmentos del mapa que te proporcionara la información que buscas, pero has de tener mucho cuidado ya que en la ciudad te acechan innumerables peligros, que deberás sortear hasta conseguir tu propósito.**

**La localización de las partes que componen el mapa es una tarea ardua que te obligara a buscar en los más recónditos y oscuros rincones de la ciudad.**

**Súbete a todo aquello en lo que puedas apoyarte para alcanzar las cornisas de los edificios, ya que estás te ayudaran a recorrer las diferentes plantas, súbete a las farolas para alcanzar aquellas plantas a las que no tienes acceso de esta manera podrás seguir subiendo por el edificio hasta llegar al tejado.**

**No te precipites al entrar en una pantalla nueva, nunca sabrás que te acecha al otro lado. Espera y observa el movimiento de los enemigos y actúa en consecuencia.**

**Cuando retrocedas, bajes o saltes por los edificios ten cuidado con las alturas desde donde caerás, ya que la caída puede costarte la vida.**

**Ojo con los objetos peligrosos que acechan en muchas de las pantallas, al igual que con los endiablados enemigos.**

**Siempre hay gente bondadosa que ha dejado objetos para ayudarte en tu cometido, úsalos a conciencia o guárdalos para aquellas zonas en las que tus fuerzas flaqueen y tengas más dificultad para superarlo.**

**Recoge todos los posibles puntos para superar tu propio record personal y compártelo con todos los demás.**

**Encuentra la llave perdida del funcionario del servicio de saneamientos de la ciudad, esta te dará el acceso a las cloacas.**

## CONTROLES DEL JUEGO



Se pueden utilizar las teclas de los cursores y el espaciador a modo de disparador.



O bien utilizar un Joystick conectado en el Puerto 1 del MSX, y el botón 1 a modo de disparador.

**Cursor o joystick a la Derecha:** hace que el protagonista se mueva o avance a la derecha de la pantalla.

**Cursor o joystick a la Izquierda:** hace que el protagonista se mueva o avance a la izquierda de la pantalla.

**Cursor o joystick Arriba:** hace que el protagonista realice un salto, opcionalmente si te encuentras en las escaleras este las subirá.

**Cursor o joystick Abajo:** solo se usa en escaleras para que el protagonista baje por estas.

**Cursor o joystick Derecha + Arriba:** realiza un salto en diagonal desplazándose hacia la derecha.

**Cursor o joystick Izquierda + Arriba:** realiza un salto en diagonal desplazándose hacia la izquierda.








**Espaciador o botón 1 del Joystick:** usará un paralizador de enemigos si disponemos de ellos.

Tecla **F1** muestra el Menú oculto de Objetos, pulsándola de nuevo volverá a ocultarse.

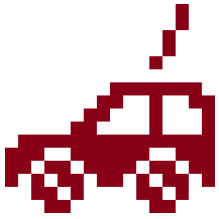

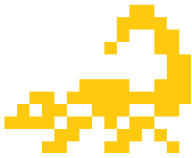

Tecla **P** deja en PAUSA el juego para reanudarlo en el momento que la pulsemos de nuevo.





Teclas **CONTROL+STOP** sale del juego.

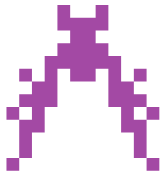
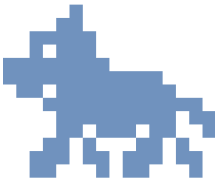


## OBJETOS DEL JUEGO

	Los cuatro fragmentos que componen el Mapa, que debes encontrar para localizar la información que quieres obtener.
	Aura Azul al recogerla subirán a tu marcador 10 Puntos.
	Aura Roja al recogerla subirán a tu marcador 50 Puntos.
	Corazón al recogerlo te añadirá una vida a tu marcador.
	Poción al recogerla te dará unos segundos de inmunidad.
	Paralizador úsalo donde quieras pulsando el espaciador o el botón 1 del Joystick, congelaras a todos los enemigos.
	Llave que abre el acceso a las cloacas de la ciudad.

## ENEMIGOS

			
<b>Cochecito</b>	<b>Gusano</b>	<b>Rata</b>	<b>Ogro</b>

			
<b>Puerco Espín</b>	<b>Caracol</b>	<b>Mutante</b>	<b>Araña</b>

			
<b>Murciélago</b>	<b>Perro</b>	<b>Pájaro</b>	<b>Cocodrilo</b>

**Ojo con todos ellos te harán la vida imposible.**

## LICENCIA

Este juego es propiedad de José Vila Cuadrillero y DIMENSION Z, solo se permite su uso y distribución para propósitos educativos, queda totalmente prohibida su venta o comercialización, salvo que DimensionZ otorgue su consentimiento expreso para ser publicado o distribuido en cualquier medio de distribución existente, cualquier parte del código, gráficos manual o el artwork son propiedad de Dimension Z y deberá hacerse alusión al propietario del mismo.

Este juego ha sido creado con la intención de crear unos tutoriales, para enseñar a los programadores noveles a crear videojuegos para el sistema MSX1 en lenguaje ensamblador.

Puedes ver y seguir los tutoriales de cómo se creó JumpinG, a medida que se vayan publicando en nuestra web [www.dimensionzgames.com](http://www.dimensionzgames.com) en el Blog de [www.konamito.com](http://www.konamito.com) y en la comunidad de [karoshi.auic.es](http://karoshi.auic.es)

El juego se entrega con un Fichero ROM de 32Kb para ser ejecutado en maquinas reales y emuladores, con su manual y pegatina para el cartucho, así como todos los ficheros de gráficos, para su diseño y el código fuente del juego en lenguaje ensamblador para el compilador cruzado asMSX.

## **Créditos y Agradecimientos.**

### **Idea original y conceptos del Juego, Programación y Gráficos:**

**José Vila Cuadrillero ( ZilogZ80 )**

### **Musica y Efectos de Sonido:**

**José Vicente Maso ( WYZ )**

### **Probadores:**

**José Andrés Gil Ayube ( KONAMITO )**

**Toni Galvez ( PAULBRIK )**

### **Pequeñas partes de Código adicional:**

**Eduardo A. Robsy Petrus ( PITPAN )**

**Jon Cortazar Abraido ( Viejo Archivero )**

**Team XL2S por el compresor Pletter 5c1**

**José Vicente Maso ( WYZ )**

### **Artwork y Caratula:**

**Lorena Azpiri**

### **Personas que han contribuido al proyecto y agradecimientos.**

**A mi mujer Azucena por aguantar mi ausencia frente al portátil.**

**Ramón de la Heras por las modificaciones del nMSXtiles.**

**Toni Galvez y David Goblin por sus comentarios y pruebas.**

**José Manuel Pazos ( Guillian ) por su ayuda y comentarios.**

**Benoît Delvaux por la ayuda con las traducciones al Ingles.**

**A toda la Comunidad KAROSHI, al Blog de KONAMITO y a los Retro-maníacos que hacen que el estándar siga más vivo que nunca después de casi 29 años.**

# Jumpin'G

THE TUTORIAL GAME

[www.dimensionzgames.com](http://www.dimensionzgames.com)

DMZ001

**DIMENSION Z**  
RETRO VIDEO GAMES