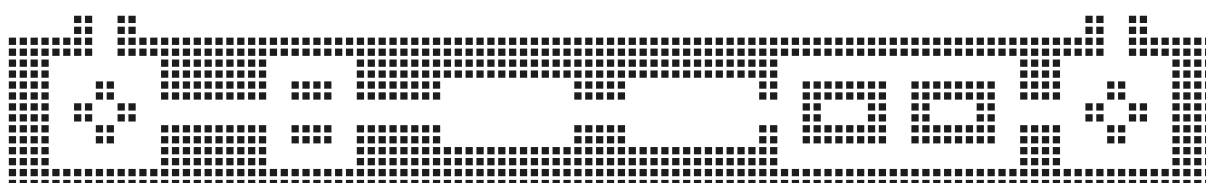


ONE

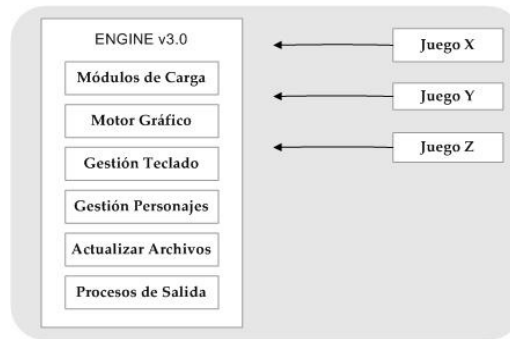


Blocks Master Engine

v4.0 beta

Blocks Master 50g es un sistema para la creación y ejecución de juegos 2D en la calculadora hp50g. Aquí los juegos son sencillos, pero pueden llegar a ser muy entretenidos.

En este sistema los juegos y el programa que los ejecuta se encuentran separados, de tal forma que dicho programa, el cual llamamos Motor o Engine, puede ser reutilizado.



En Blocks Master existe dos tipos de archivos o paquetes de juego: los de Zona o ZxPack, y los de Aventura o AxPack.

Cada ZxPack constituye una Zona de juego, con su mapa, enemigos, objetivos, etc.

Los AxPack no son más que un grupo de ZxPack en un solo paquete. Al inicio de la Aventura solo tienes acceso a la primera Zona y a medida que avanzas obtienes acceso a las siguientes.

1. Instalación.

1.1- Instala el Engine (Motor de juego)

- Transfiere la librería BME a tu calculadora (o emulador).
- Instálala en el puerto 2.



1.2- Instala el compresor de archivos BZ2.

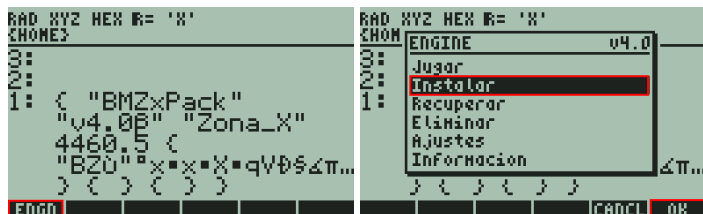
- Transfiere el compresor BZ2 a tu calculadora (o emulador)
- Coloca el compresor BZ2 en la pila.
- Entra al menú de BME.
- Elije "Ajustes".
- y finalmente "Instalar Compresor"



1.3- Instala juegos

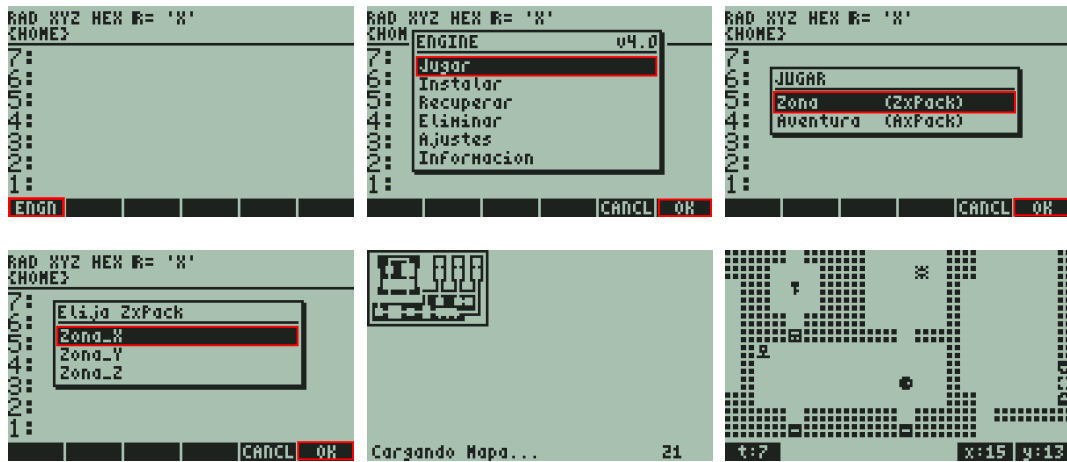
Existe dos tipos de juegos los ZxPack y los AxPack, pero ambos se instalan de la misma forma:

- Transfiere el juego a la calculadora (o emulador)
- Colócalo en la pila
- Elije la opción "Instalar" en el menú ENGN



2. Inicia un juego.

- Elige la opción "Jugar" en el menú ENGN.
- Luego elige el tipo de juego.
- Finalmente elige el juego.

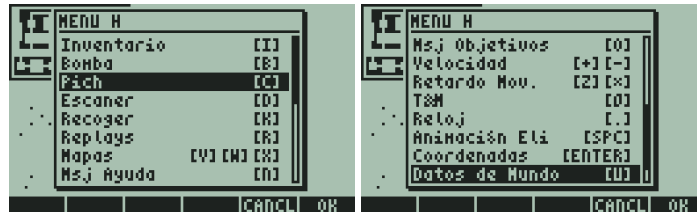


3. ¿Cómo jugar?

3.1 Objetivo del juego: El jugador busca lograr el objetivo del juego. Dicho objetivo se le indicará al inicio de la partida. Este puede consistir por ejemplo en encontrar la salida o en detener ciertos eventos.

Para lograr el objetivo, el jugador se desplaza en el mapa, recoge objetos, cambia otros de posición y toma decisiones continuamente.

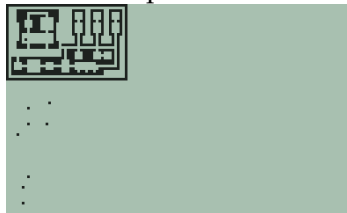
3.2 El menú H: Al presionar la tecla H se despliega un menú con todas las opciones del juego.



También puedes acceder a estas opciones directamente con la tecla que se muestra entre corchetes a la derecha de cada opción. Puedes por ejemplo acceder al Inventario presionando la tecla I, o colocar una bomba usando la tecla B.

3.3 Recoger objetos: Los objetos como llaves, mapas, armas, etc. pueden ser recogidos colocando se sobre ellos y presionando la tecla K. El objeto recogido aparecerá luego en el inventario.

3.4 Mapas: Para ver el mapa debes presionar y dejar presionada la tecla V. El punto oscilante indica tu posición.

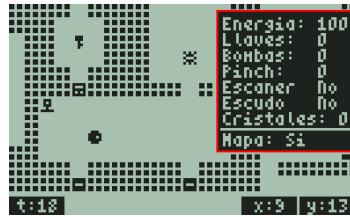


También puedes saber tu posición relativa a otros componentes con las teclas W y X.

3.5 Armas:

- | | |
|----------|--|
| Bombas: | Sirven para destruir muros. |
| Pinch: | Sirven para eliminar enemigos. |
| Escaner: | Sirven para localizar objetos ocultos. |

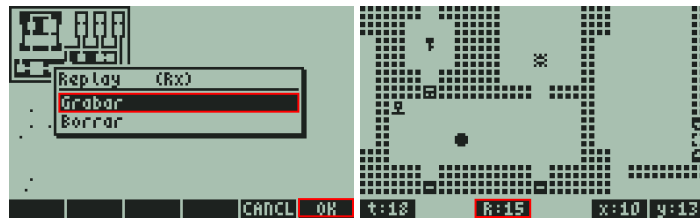
3.6 Inventario: Puedes ver tu inventario presionado la tecla I.



3.7 Replay: Es como grabar un video o película de tu partida.

Creando un replay:

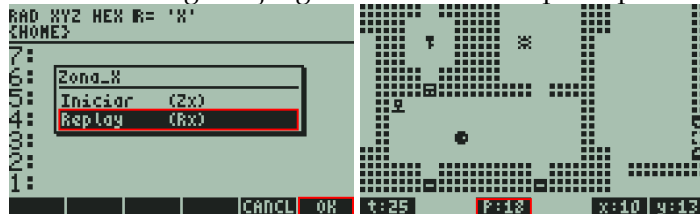
- 1) Para iniciar un replay presiona la tecla R.




- 2) Para terminar presiona la tecla R nuevamente.

Reproduciendo un replay:

Cuando vuelvas a cargar el juego se te ofrecerá la opción para ver el replay:

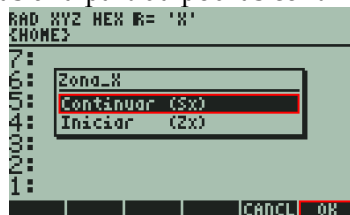


4. Saliendo del Juego:

Para salir de una partida debes presionar la tecla . Se te mostrará varias opciones:

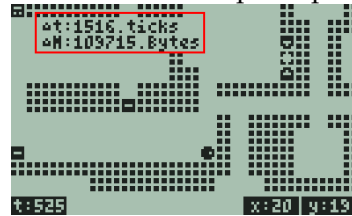


Si salvas una partida podrás continuarla luego exactamente donde la dejaste:

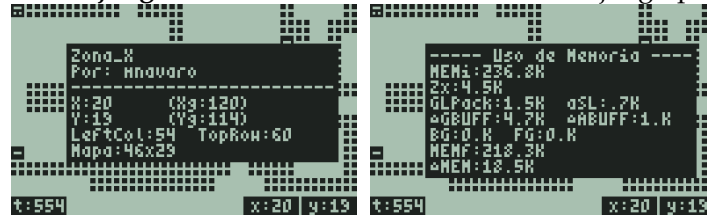


5. Otras utilidades:

5.1 El sistema T&M: Permite ver la tasa de consumo de memoria de Blocks Master y velocidad de su módulo principal (M1).





5.2 Datos del juego: Puedes ver información sobre el juego presionando la tecla U.



Teclas y sus Funciones:

La configuración del teclado puede variar según el juego, pero un teclado estándar es el siguiente:

TECLA	FUNCIÓN
	Moverse
H	Menú de ayuda
K	Recoger objetos
I	Ver el inventario
B	Usar Bomba (Arma)
C	Usar Pinch (Arma)
D	Usar Escáner (Arma)
V <i>(debes dejar la tecla presionada)</i>	Mapa CB
W <i>(debes dejar la tecla presionada)</i>	Mapa MB, PB y AB
X <i>(debes dejar la tecla presionada)</i>	Mapa OB
N	Ver msj de ayuda
O	Ver msj de objetivos
[]	Activar/desactivar reloj
0	Activar/desactivar T&M
SPC	Activar/desactivar animación de Eli
ENTER	Activar/desactivar coordenadas
+ y -	Modificar velocidad de módulo principal
z y *	Modificar retardo de primer movimiento
U	Ver algunas variables del juego
R	Iniciar/Terminar grabación de Replay
	Salir/Salvar el juego

