

Juego Humos

Descripción, trucos y estrategias.

Prg.

Opciones del menú principal



Iniciar nuevo juego: Permite comenzar una nueva partida. No hay límite para el número de partidas guardadas.

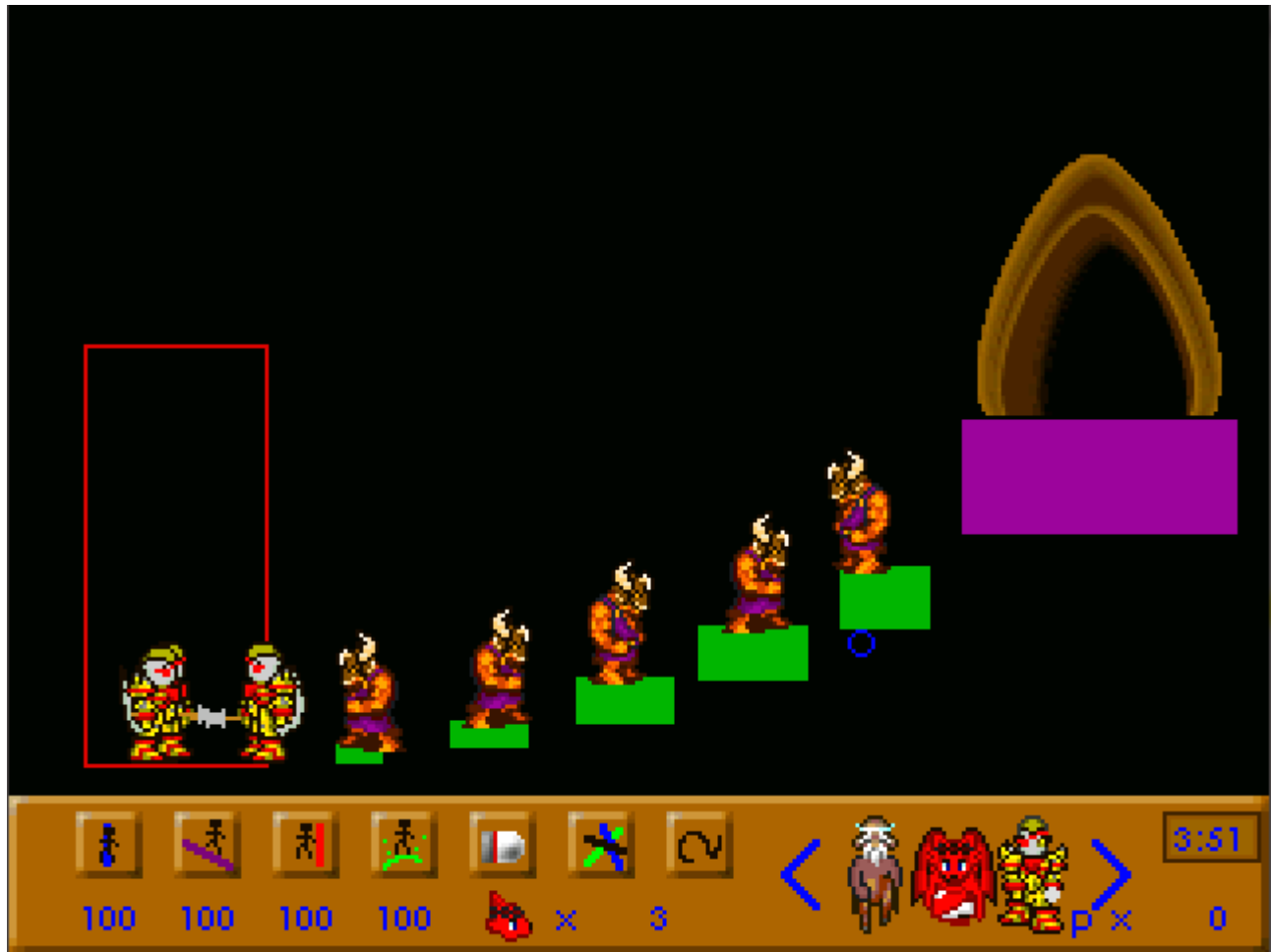
Continuar partida: permite continuar una partida guardada.

Editar-crear mapa: Nos permite como jugadores crear mapas para nuestro juego, e incluso para compartirlos. Las zonas se guardan en la ruta humos-arch_zlg_creados.

Jugar nivel creado: permite jugar los niveles que nosotros creamos o que colocamos en el directorio mencionado anteriormente.

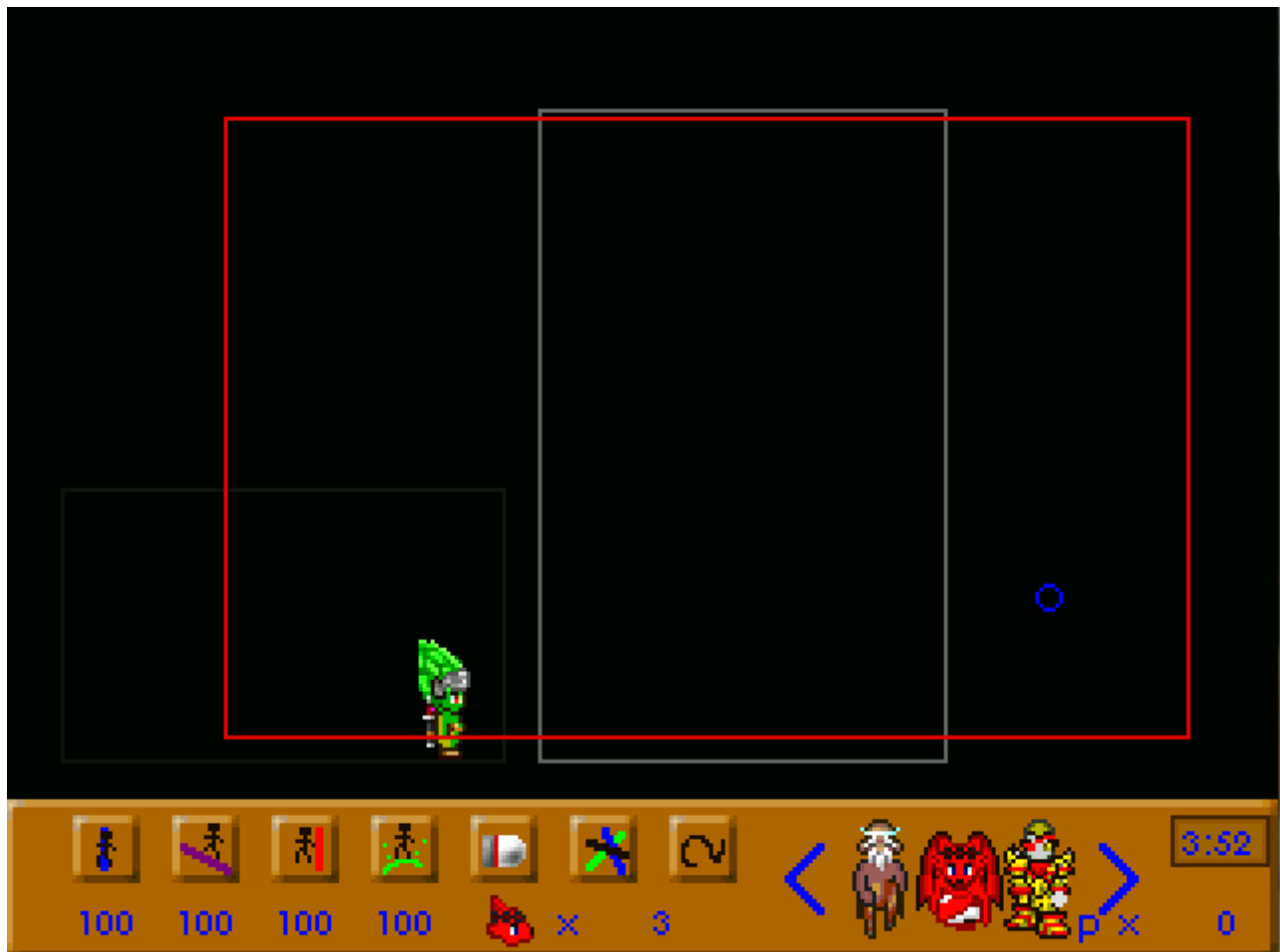
Opciones, créditos y salir: su funcionalidad es muy sencilla, muestran un menú de opciones, los créditos y sale del juego.

Descripción de los botones del modo historia.



En el rectángulo rojo tenemos los protagonistas. En los rectángulos verdes tenemos los enemigos y en el rectángulo morado la puerta (esto no siempre es así).

Los botones de izquierda a derecha en la parte de abajo son: ascender, permite pintar de un color azul cuyo efecto es que nuestro humo puede trepar por ahí. Piso: este color se usa para que el humo camine sobre el, también permite cancelar un salto, si tenemos un piso verde y colocamos un poco arriba de este color, el humo saltará y cuando sus pies toquen este color dejará de saltar, útil en algunas zonas. Pared: hace que el humo cambie su dirección horizontal. Salto: obliga al humo a saltar. Borrador: borra tinta siempre y cuando no haya un limitador de borrador (figura 3). Dibujo a líneas rectas: dibuja líneas rectas del color seleccionado, siempre y cuando no se está en un área bloqueada por un limitador de tintas (figura 3). Dibujo a mano alzada: dibuja a mano alzada las líneas del color seleccionado siempre y cuando no se está dibujando sobre un limitador de tinta. Los siguientes botones de color azul nos permiten seleccionar los distintos poderes que los humos que vamos liberando poseen. Son 6 humos los que liberaremos, y se liberan en ciertas zonas estratégicas. Por lo general después de monstruo o zona de interrogación. Incluso se pueden liberar dos al mismo tiempo. Los humos liberados, al tocarlos liberan su poder, y tardan cierto tiempo para poder volver a usarse. También encontramos con letras azules de izquierda a derecha la cantidad de tinta de cada tipo, las vidas que tenemos, el puntaje en la zona y el tiempo. Cuando el tiempo termina el juego finaliza (Game over).



(figura 3)

Los limitadores de borrador son color rojo y tiemblan horizontalmente. Los limitadores de tintas son grises y tiemblan verticalmente.

Uso de las teclas de la consola (y la pc).

Pad direccional o botones de dirección (Cursores): movimiento de la cámara.

Menú (esc): pausa y opciones en general.

B (D): Selecciona un humo para que la cámara le siga, es muy útil cuando haya varios humos en pantalla. Para que la cámara deje de seguir al humo muévela manualmente o presiona este botón hasta que la cámara haya recorrido todos los humos existentes.

En el modo edición de zonas la descripción de las teclas esta en el tutorial. Así que no la incluiré aquí.

Uso de los poderes.

El primer poder es liberarse eliminación de zonas peligrosas. Transforma a los enemigos en tierra y te da un pequeño puntaje por cada uno, además de que elimina la tinta peligrosa de la zona (naranja).

El segundo poder es fuego. Invoca un círculo de fuego alrededor de los humos y los protege cierto tiempo de los enemigos.

El 3ro es el guante. Este invoca un guante en el centro de la pantalla, siempre y cuando haya un humo dentro del campo de visión de la cámara. Para activarlo, cuando liberes al humo, tocalo y aparecerá el

guante, luego toca hacia donde lo dirigirás y el humo se dirigirá hacia ese punto.

El 4to coloca burbujas en los humos y los lleva a salvo hasta un punto. Solo necesitas que uno de los humos este dentro del campo visual de la cámara (dentro de la pantalla), entonces toca la sirena y luego toca el punto donde colocarás los humos. Todos los humos serán cubiertos en unas burbujas y dirigidos hacia ese punto.

El 5to poder crea un camino entre dos puntos mediante tinta de ascenso y tinta de piso para que los humos puedan recorrer un punto cuando se te acaba la tinta.

El último poder coloca un fuerte viento que saca a los enemigos de la pantalla. Los enemigos que esten en el centro de la pantalla no se ven afectados.

Otros trucos y técnicas para el juego.

La primera zona con signos de interrogación: consiste en tocar los objetos que aparecen antes que desaparezcan, pero evitando los humos. Ganas al obtener 500 puntos.

La segunda zona con signos de interrogación: es la más difícil del juego, en mi opinión. La pantalla avanza sola, y tienes que salvar el humo sin que la pantalla lo deje de mostrar. En esta zona recomiendo usar las burbujas para llevar a salvo al humo hacia la parte con tinta naranja, donde deberás usar el poder de convertir tinta naranja en piso, y luego crear una línea azul hacia la puerta. Todo esto necesita hacerse rápidamente para que la pantalla no nos atrape, pero buscar el momento exacto para que no vayamos a salirnos de ella.

La última zona: se juega solo con los cursores y consiste en llevar la estrella hasta la puerta central del laberinto antes que el tiempo se acabe.

Hacer vidas: Pueden usar una vaquita para hacer vidas de forma muy fácil, solo hagan un camino para sus círculos de forma que salgan del mapa, entonces verán como se transforman en estrellas y van aumentando el puntaje, al finalizar la zona el puntaje de la zona dividido entre cien se suma a sus vidas.

El enemigo fantasma: una forma sencilla de derrotarlo es colocar una línea para que sus ataques no alcancen al humo, colocar un poco de tinta roja en los extremos de la pantalla (que la tinta roja toque el piso), y esperar las estrellas. Cuando una estrella caiga borrar la parte de la línea donde está la estrella y dejar que el humo la tome. Cuando tomes tres estrellas pasas la zona y liberas el primer humo.

La calavera con sudadera: Este enemigo solo lo puedes derrotar tocando los ataques que lanza antes que ellos toquen al humo que esta en el extremo inferior del embudo. Al realizar cierta cantidad de puntos pasas el juego.

Hay muchos trucos más... pero mejor los dejo disfrutar del juego