

The background is a complex, abstract composition of overlapping, semi-transparent shapes and colors. It features a mix of organic, flowing patterns and more structured, geometric forms. The color palette is dominated by purples, pinks, and blues in the upper half, transitioning into greens and yellows in the lower half. The overall effect is a sense of depth and movement, with various elements like circles, ovals, and irregular polygons creating a layered, almost 3D appearance.

# Nicho Bros

Manual

# Índice

◉ Historia .....	3
◉ Objetivo .....	4
◉ Controles .....	5
◉ Enemigos .....	6
◉ Premios .....	11
◉ Terrenos .....	14
★ Pisos.....	14
★ Tapadores.....	15
★ Aparejos.....	16
★ Zonas Especiales.....	17
◉ ¿Qué me dice la Pantalla?.....	19
◉ Otras Teclas Funcionales.....	20
◉ Interfaz del Menú.....	21
◉ Creador de Niveles.....	22
★ Interfaz.....	23
★ Listado de Eventos.....	24

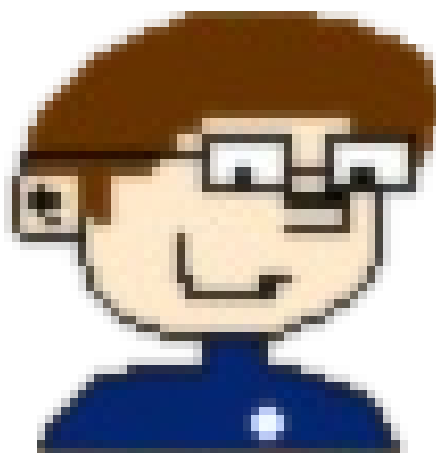
# Historia

Nicholas es un joven normal, que quiere dedicarse a no hacer nada todo el día sin que lo molesten. El problema es que esa actitud no le permitiría aprobar las materias de la escuela, y no aprobar las materias le causaría problemas con sus mayores (que no le permitirían cumplir con su sueño, o sea, no hacer nada todo el día). Es entonces cuando Nicholas, que estaba haciendo nada en la biblioteca de la escuela, descubre un antiguo pergamino en la biblioteca del colegio, en medio de un libro de química (que por supuesto nadie había abierto hacía siglos). En él se hablaba de una antigua reliquia, conocida como "El Machete Supremo".

Este artefacto aparentemente no era más que un simple trozo de papel, no más grande que una moneda de 10 centavos, pero que contenía todas las respuestas a todas las preguntas de todas las materias, debido a una capacidad mágica propia del mismo. Si Nicholas lograra conseguir semejante artefacto, significaría el fin de sus problemas.

Por fin lograría hacer nada todo el día, aprobando las materias, y por lo tanto sin que nadie le dijera absolutamente nada. Sería el vago supremo, como era su máximo sueño. Fue así que, haciendo honor a la frase de que "La escuela es como una selva, pues se atraviesa con machete", Nicholas se lanzó a la aventura en busca de una escuela ancestral en una lejana caverna misteriosa, donde el pergamino decía que estaba el Machete Supremo. Ahora debe enfrentar montones de peligros para alcanzar su ideal.

El resto de la historia depende de vos... Según tus habilidades, Nicholas se convertirá en el vago supremo... O en un simple vago común, sin ningún privilegio especial.





# Objetivo

La idea es mover al Nicholas para llegar sin morir hasta la salida de cada nivel, para llegar finalmente hasta el Machete Supremo. La excepción son los niveles en los que haya un guardián "Robots". En estos casos debes eliminar al guardián para poder continuar. Muchos enemigos mueren o al menos se inutilizan saltándoles encima, pero hay excepciones (algunas muy obvias). La experiencia de juego te permitirá encontrar la táctica adecuada para enfrentar a cada enemigo. También hay objetos buenos, en general premios que podés agarrar, como monedas, aureolas, comida, etc, y objetos malos, como los calentadores, los llamados "pinches-palo", los "triturines", etc. La mayoría de estos objetos son fáciles de evitar cuando están solos, pero combinados y especialmente si hay enemigos y queremos escapar rápidamente, pueden ser muy pero muy peligrosos.

Finalmente, existen algunos objetos interactivos, como teletransportadores, plataformas, puertas con botones, etc, que ayudan a darle más gracia al juego. En resumen, Nichobros es un juego de plataforma clásico, intuitivo y fácil de aprender, así que lo mejor que podés hacer es empezar a aplastar Juanchis y así vas a ir obteniendo la idea.



# ☀ Controles ☀

Las teclas cursoras para mover a Nicholas.

La tecla D se utiliza para que Nicholas salte.

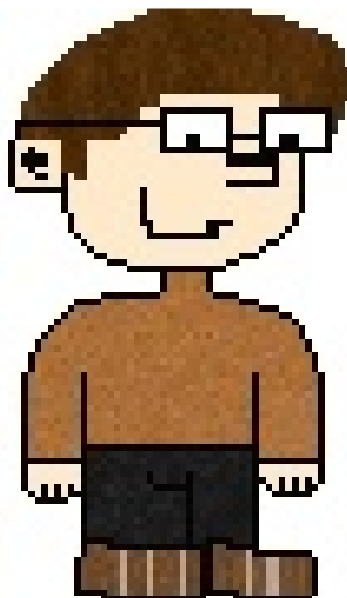
La S sirve para tirar bolas de fuego (suponiendo que tengas).

La E es la tecla de acción, sirve para activar botones, utilizar teletransportadores, agarrarse de escaleras, y cualquier otra actividad similar.

La tecla A sirve para disparar rayos láser (suponiendo que tengas).

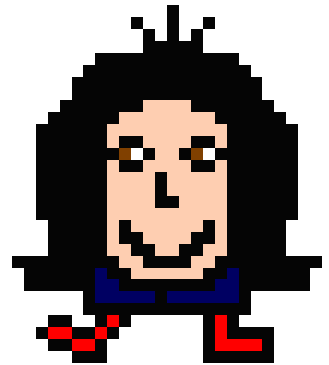
La tecla W se utiliza para que Nicholas corra (o al menos se mueva más rápido).

La Barra Espaciadora es la tecla de Freno. Manteniéndola apretada, Nicholas no se moverá en Horizontal.



# ★ Enemigos ★

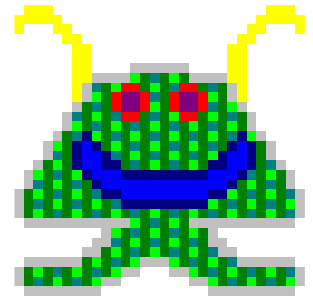
**Juanchis:** Son la base del ejército enemigo. Pequeños, débiles, mueren al caerles en la cabeza, lanzándoles una bola de fuego o un láser. Suelen aparecer en grupos. Su velocidad es la misma que la de Nicholas (Normal) corriendo.



**Tortugas:** Las tortugas poseen una peculiaridad, al caerles encima no morirán, sino que se esconderán en su caparazón y quedarán quietas. Si se las toca en este estado, entonces saldrán disparadas en la dirección en la que hayan sido tocadas, matando a su paso a todo enemigo que golpee (a excepción del Sauriolo, Robots (al cual dañará) y el Bichoto). Es un enemigo rápido, y es 3 veces más ancho que un Juanchi.



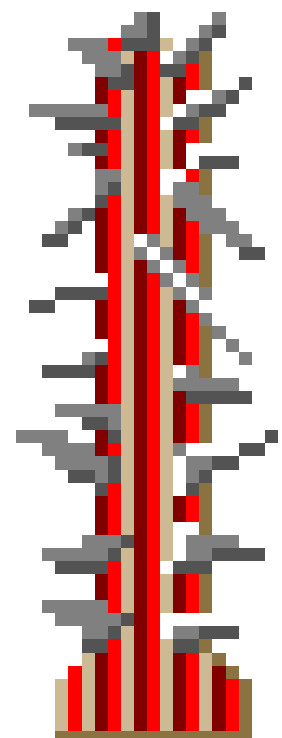
**Enemigo Verde Loco:** Ocupa el mismo espacio que un Juanchi pero permanece siempre en la misma posición a menos que se le caiga encima, ya que de hacerlo, este se teletransportará arriba de Nicholas y luego de unos segundos, caerá. Sólo puede matárselos mediante una bola de fuego o un láser. Además, este enemigo permanece prácticamente invisible (un pequeño punto celeste será perceptible) hasta que Nicholas se acerque a una distancia considerable.

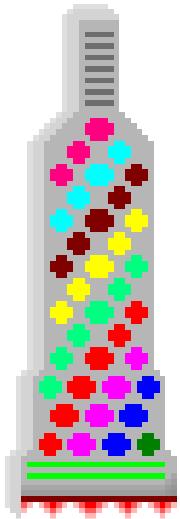


**Caparatuza:** También ocupa el mismo espacio que un Juanchi, pero este enemigo tiene la peculiaridad de que en caso de que se le caiga encima, Nicholas se verá dañado, ya que el caparazón de estos posee unos fuertes pinches, por eso debe matárselos con una bola de fuego o un láser. Además, la velocidad de este enemigo es alta, aunque un poco inferior que la de las Tortugas.



**Pinche Palo:** Es un Pinche que sale desde el piso por un período de tiempo de manera cíclica. No puede matársele de ninguna forma, debe esquivársele. En caso de que Nicholas lo toque, se verá dañado.





**Prensa Triturín:** Cae desde el techo a gran velocidad y luego vuelve al mismo de manera lenta. Por esto, cuanto más alto estén, en general, será más fácil sortearlas. No pueden ser destruidas de ninguna manera, por lo que Nicholas deberá esquivarlas para no dañarse. Al caer, puede verse un tubo que conduce la prensa, este tubo no produce daño y puede ser atravesado por Nicholas.

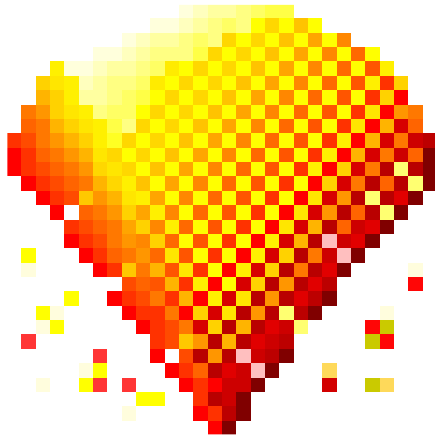
**Caecucho:** Este enemigo está agarrado al techo, y si te acercás a él este caerá, y cuando haga contacto con el suelo explotará. Si el enemigo o su explosión tocan a Nicholas, este se verá dañado. Existen dos tipos de Caecucho: Derecha (Se activa cuando Nicholas se acerca por el lado derecho) e Izquierda (Se activa cuando Nicholas se acerca por el lado Izquierdo), se diferencian entre sí porque la animación de cada uno es levemente distinta.



**Bichoto:** Del tamaño de un Juanchi, el Bichoto tiene la peculiaridad de que al caérsele encima, tirándole una bola de fuego o ser golpeado por una Tortuga, este dejará de caminar y se esconderá en su caparazón quedándose quieto. Si se le vuelve a saltar encima, se le tira una bola de fuego o es golpeado por una Tortuga, entonces volverá a caminar. Para eliminarlo debe utilizarse un láser. Su velocidad caminando es levemente menor a la de un Juanchi.

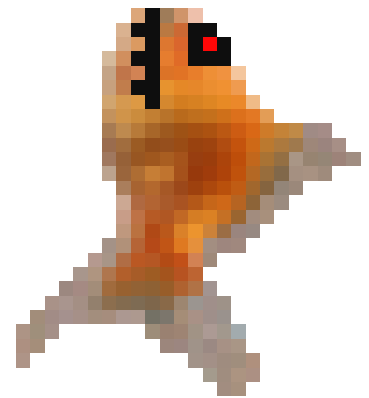






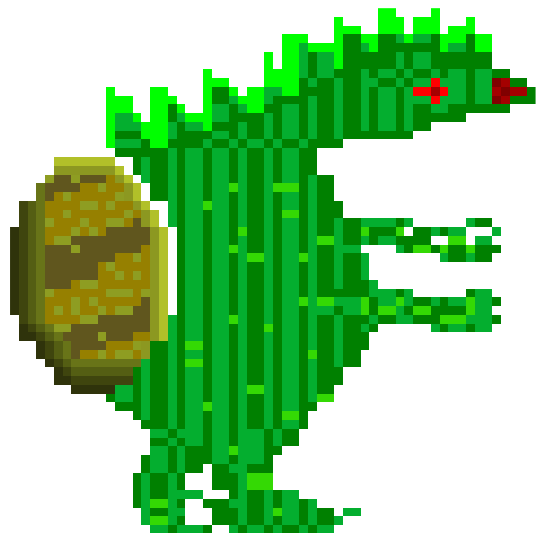
**Bola Saltarina:** Es un Enemigo que no puede ser eliminado de ninguna manera. Las Bolas Saltarinas se mueven sólo verticalmente hasta una cierta altura, la cual es siempre la misma (para una misma bola saltarina). Como no hay manera de eliminarlas, Nicholas deberá esquivarlas. En caso de que Nicholas se choque con una Bola Saltarina, se verá dañado. Una Bola Saltarina sola no es un problema mayor, pero casi siempre aparecerán muchas juntas. Suelen encontrarse en niveles del tipo Clásico, Cueva y algunos de Barcos.

**Pez Saltarín:** El comportamiento es exactamente el mismo que el de la Bola Saltarina. Las dos diferencias que existen entre ambos son la forma (el pez saltarín es un poco más angosto) y en los niveles que aparecen, ya que un Pez Saltarín es típico en niveles de estilo Playa, Bosque y algunos de Barcos.



Importante: Ningún objeto del juego entrará en acción hasta que el objeto esté a la vista de Nicholas (en la pantalla).

**Sauriolo:** Uno de los enemigos más fuertes que encontrarás durante el juego. El Sauriolo puede tirar bolas de fuego (la cantidad varía con la dificultad) y además posee

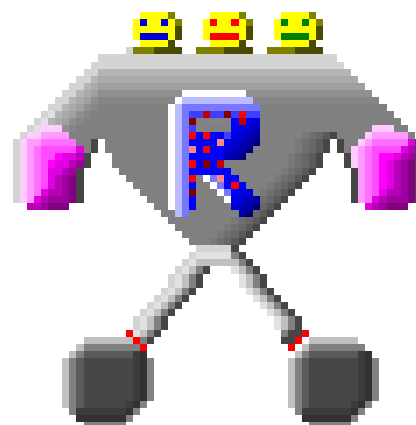


una resistencia a las mismas (Dependiendo la dificultad necesitarás más bolas de fuego para eliminarlo) y a las Tortugas (a las que es inmune), pero posee la pequeña ventaja de que un láser lo elimina (en cualquier dificultad). Hay que tener en cuenta que las bolas de fuego que lanza no sólo dañarán a Nicholas sino también a los enemigos cercanos. No puede

ser eliminado cayéndole encima, su velocidad es igual a la del Bichoto y persiguen a Nicholas ignorando cualquier rutina de movimiento.

**Robots:** Es el enemigo Jefe de un nivel, por lo que al destruirlo pasarás al siguiente nivel (No todos los niveles tienen un robots). Robots se mueve de manera aleatoria a una gran velocidad (incluso mayor que la de la Tortuga).

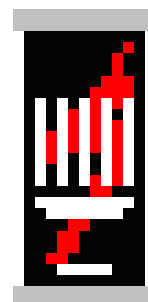
Posee la habilidad de disparar láser, aunque la cantidad, la altura, la velocidad y la dirección de los mismos es decidida de manera aleatoria. Además, es el enemigo más resistente del juego y dependiendo la dificultad será más difícil derrotarlo. Nicholas sólo puede dañarlo con un láser o empujándole una Tortuga.



Importante: Todos los enemigos mueren (a excepción del Pinche Palo, Prensa Triturín, Caecucho y Robots) si Nicholas les rompe el piso en el que están situados.

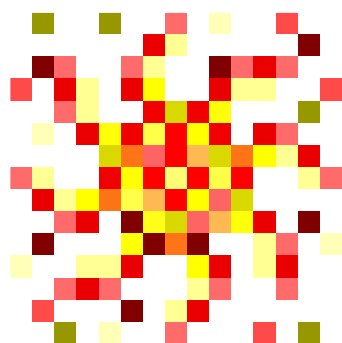
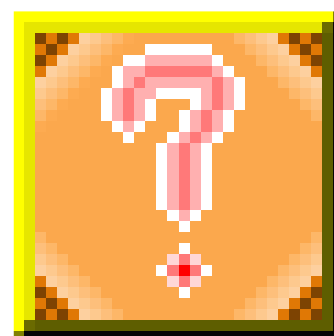
# ★ Premios ★

**Speed:** Bajo el efecto de este premio la velocidad de Nicholas aumenta considerablemente, esto le permitirá saltar más lejos además de moverse más rápido. El efecto de este termina cuando Nicholas es dañado.



**Moneda:** Un premio simple y abundante. Al juntar 50 monedas se le proporciona a Nicholas una vida extra.

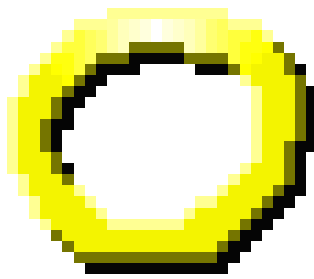
**Bloque Moneda:** Cuando Nicholas golpea este bloque desde abajo con un salto, gana una moneda. No tienen por qué aparecer con este gráfico, pero es lo usual.



**Bola de Fuego:** Al agarrar este premio, se te sumará una bola de fuego, la cual podrás arrojar a los enemigos. Recuerda que al tercer rebote que de con una pared la bola de fuego desaparecerá.

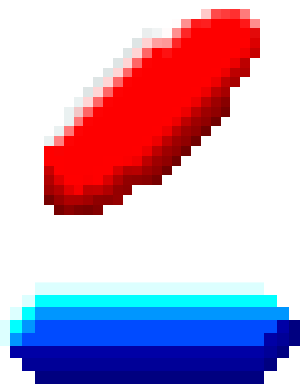
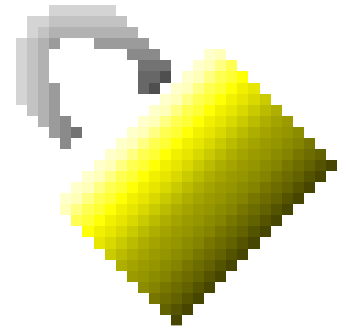
**Escudo:** Cuando Nicholas agarra este premio es invulnerable a cualquier golpe por un período de tiempo limitado. Cuando esté por acabarse su efecto, el escudo se tornará intermitente.





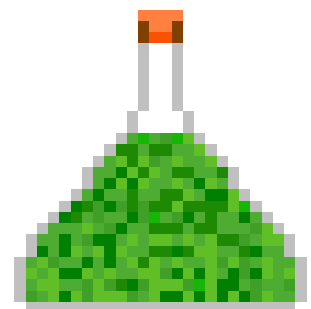
**Aureola:** Cuando Nicholas agarra este premio se le suma 1 al indicador de vidas. Suelen estar escondidas en secretos, raramente son fáciles de alcanzar.

**Marcador Candado:** No puedes agarrar este premio, pero al tocarlo funciona como marcador. En caso de que mueras empezarás arriba del marcador y no desde el principio del nivel.

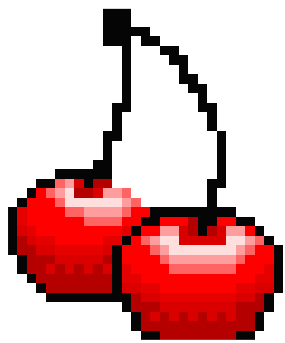


**Láser:** Si Nicholas pasa por uno de estos se le sumará 1 al indicador de láser. Puedes usar estos para eliminar enemigos. Recuerda que atraviesan 4 o 5 enemigos (dependiendo de tu suerte). Salen disparados desde un poco más abajo de la altura de los hombros de Nicholas (no siempre salen del mismo lugar, pero sí cerca de esa zona) en línea recta hacia donde Nicholas esté mirando a una velocidad aleatoria. No te olvides que un láser puede romper un piso frágil y sólo Robots resiste más de 1.

**Líquido Verde:** Cuando Nicholas ingiere este extraño Líquido Verde, su velocidad de pronto se ve duplicada. Esto te permitirá hacer saltos más largos. Combinado el Líquido Verde y el Speed pueden hacerte saltar distancias impensables. Cuando tengas ambos, úsalos sabiamente. Recuerda que el efecto del líquido verde es limitado. Su duración puede verse en la barra de Resistencia, se tornará verde e irá disminuyendo hasta que se acabe.

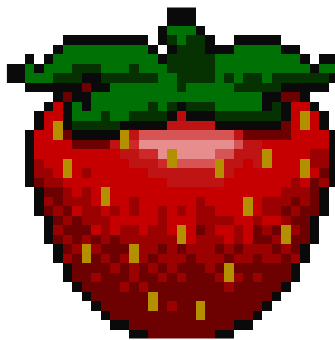






**Cereza:**

Otorga 50  
Puntos.



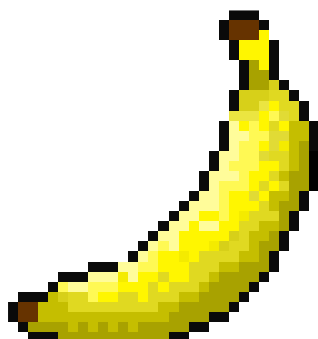
**Frutilla:**

Otorga 100  
Puntos.



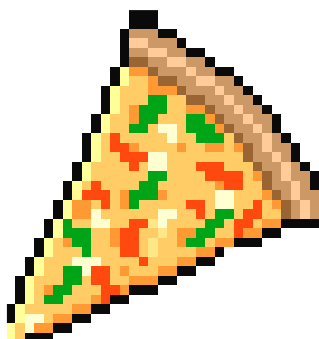
**Juguito:**

Otorga 250  
Puntos.



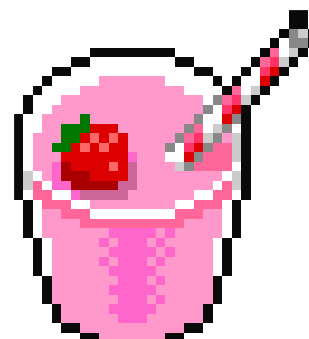
**Banana:**

Otorga 500  
Puntos.



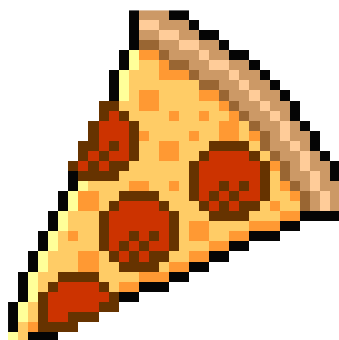
**Pizza  
Veggy:**

Otorga 1000  
Puntos.



**Licuada:**

Otorga 2500  
Puntos.



**Pizza:**

Otorga 5000  
Puntos.



**Pizza  
Completa:**

Otorga 10000  
Puntos.

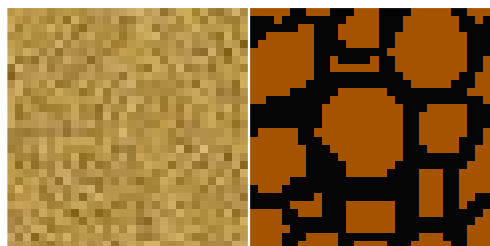


**Radio:**

Otorga 50000  
Puntos.

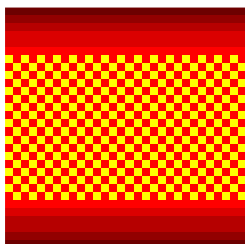
# ★ Terrenos ★

## ★ Pisos:



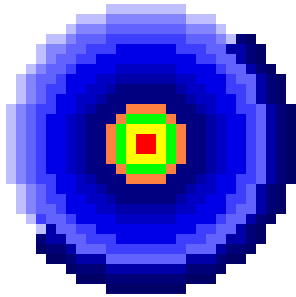
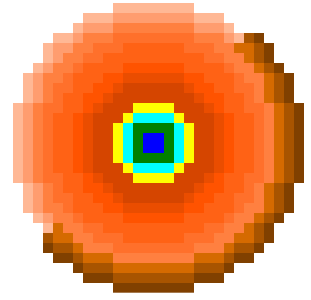
**Pisos Frágiles:** Si Nicholas cae de arriba hacia abajo en estos, el piso lo sostendrá y podrá caminar sobre él. Si lo golpea saltando de abajo hacia arriba o con un Láser, este piso se romperá. Las Bolas de Fuego rebotan en esta superficie.

**Pisos Rígidos:** Si Nicholas cae en la superficie, ésta lo sostendrá. Si golpea saltando de abajo hacia arriba rebotará golpeándose. Si se le arroja un Láser este se consumirá. Las Bolas de Fuego rebotan en la superficie.



**Sólo para Arriba:** Si Nicholas cae en esta superficie de arriba hacia abajo, ésta lo sostendrá. En cambio si Nicholas Salta de abajo hacia arriba, atravesará la superficie, y luego al caer, ésta lo sostendrá. Palmeras y Árboles utilizan este tipo de piso.

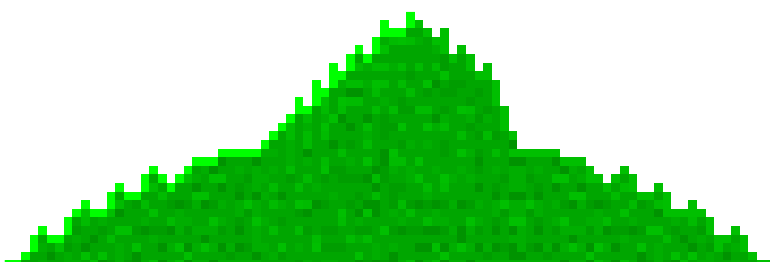
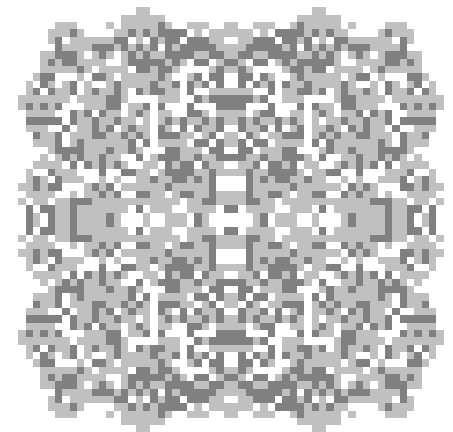
**Puente Cae:** Una vez que Nicholas se apoye sobre esta superficie, tardará unos instantes y luego caerá. Suele utilizarse ese gráfico, pero no siempre lo será.



**Puente Flojo:** Si Nicholas cae desde muy alto, el puente no tardará en caer. A su vez, Si Nicholas corre por esta superficie, la misma se caerá. Nicholas debe pasar por esta superficie caminando si quiere evitar una caída.

## ★ Tapadores:

Todos los tapadores cumplen la misma función, cuando Nicholas pase por una casilla "Tapadora", entonces el dibujo de esa casilla tapará a Nicholas o a otro objeto. Muchas veces se utilizan para esconder premios y aparejos (como los Teletransportadores) detrás de ellos, así que recuerda: El dibujo de una casilla no tiene por qué estar relacionado con lo que realmente hace. Si se quisiese, se podría hacer una casilla de metal la cual Nicholas pudiese romper.

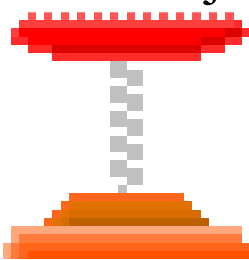
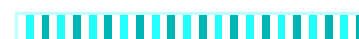


# ★ Aparejos:



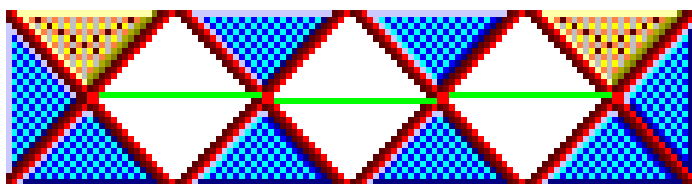
**Escalera:** Cuando Nicholas esté en su casilla deberá apretar la tecla de acción para agarrarse de la misma. Agarrado de ella, Nicholas podrá moverse con las teclas cursoras hacia arriba y hacia abajo. Para salir de la misma deberá saltar fuera de ella.

**Plataformas:** Hay tres tipos de Plataformas: Las Rojas, las Cyan, y las Verdes. Las Rojas se caerán luego de que Nicholas se sitúe en ellas. Las Cyan se mueven de izquierda a derecha cíclicamente. Las Verdes se mueven de arriba a abajo cíclicamente. Recuerda que la inercia se aplica en estas, y por lo tanto, si Nicholas, salta hacia una dirección y la plataforma se estaba moviendo hacia la misma dirección, saltará más lejos. En caso contrario si la plataforma se estuviese moviendo en dirección opuesta, el salto sería mucho más corto. Además, si estás parado en una Plataforma, y te chocas con un objeto en el cual rebotarías, te caerás de la Plataforma.

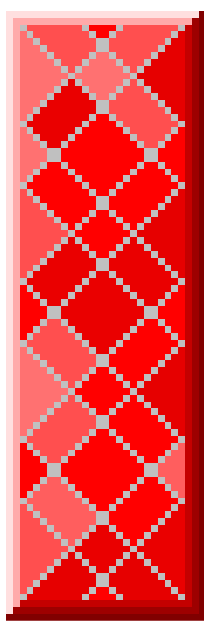
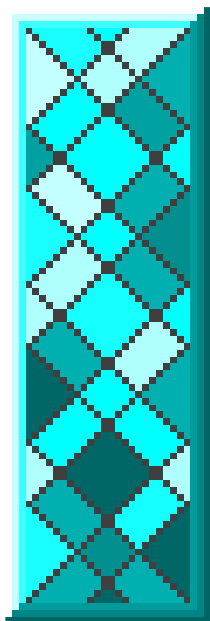
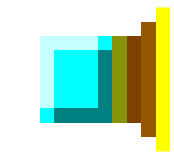


**Rebotador:** Si Nicholas cae en uno de ellos este lo impulsará hacia arriba. Cuantos más rebotes des en él, más alto te empujará hasta un cierto punto límite.

**Teletransportador:** Los Teletransportadores se activan apretando la tecla de acción una vez ubicados sobre ellos. Un Teletransportador te llevará al transportador siguiente, y a su vez este último te volverá a llevar al primero en caso de que vuelva a ser activado. Mientras Nicholas se está teletransportando los enemigos lo atravesarán (también bolas de fuego y láser). Nicholas no puede utilizarlo mientras se encuentra bajo los efectos del Escudo.

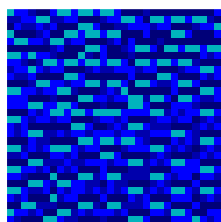




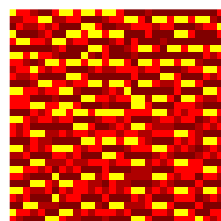


**Puertas:** Existen 2 tipos de puertas las Rojas y las Cyan. La única diferencia entre ellas es el botón que las activa. Cuando Nicholas aprieta un botón, todas las puertas de su color se abrirán dejando pasar a Nicholas (obviamente una puerta cerrada no deja pasar a Nicholas). Los botones se activan con la tecla de acción. Si vuelves a presionar el botón la puerta se cerrará haciendo que nada pueda pasar (útil para encerrar enemigos).

## ★ Zonas Especiales:



**Agua y Lava:** El Agua suele estar a nivel del piso. Se encuentra en los estilos Bosque, Playa y Algunos de Barcos. Es común que de ella salgan los llamados Pez Saltarín. Actúan también como un tapador, por lo que recién verás salir al Pez Saltarín cuando este salga del Agua. La lava es principalmente lo mismo, sólo que si la tocas, te dañará. Es común que de ella salgan Bolas Saltarinas. Se encuentra en niveles de estilo Clásico, Cueva y Algunos de Barcos.



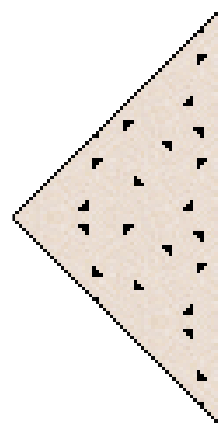
**Calentadores:** Se comportan como un piso Rígido para casi todo. La única diferencia que tienen con estos es que si Nicholas se posa sobre ellos se verá dañado por las altas temperaturas que hay sobre ellos.



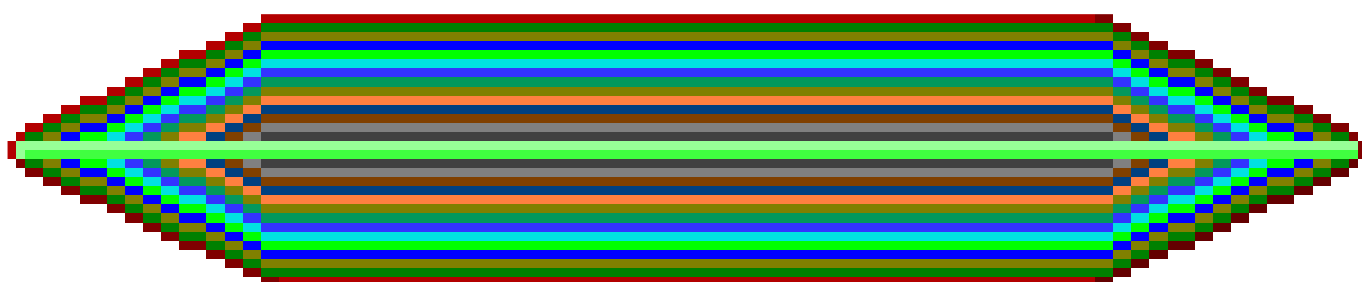


**Palmera y Árbol:** Ambos cumplen la misma función: Su Tronco actúa como una Escalera, y la copa actúa como un Sólo para arriba. La única diferencia entre ambos es que las Palmeras son típicas de los niveles de Playa y algunos de barcos, mientras que los árboles son típicos de niveles de estilo Bosque.

**Vela:** Sólo aparecerán en los niveles de estilo Barcos. Su función es la de una Escalera, Nicholas se podrá trepar por ella para alcanzar las zonas más altas de los barcos.



**Zona Generadora:** Desde esta zona salen Tortugas. Si matás a la Tortuga que salió de la Zona Generadora, reaparecerá una a través de esta. Suelen estar cerca de Robots, ya que a este le dañan las Tortugas. Ten cuidado que al matar una Tortuga no te caiga la que renace en la cabeza, ya que la Zona Generadora se suele situar un poco más arriba que la altura de Nicholas.



# ¿Qué me dice la Pantalla?



- 1) **Indicador de Puntaje:** Lleva la suma de los puntos que acumulas durante todo el juego.
- 2) **Indicador de Bolas de Fuego y Láser:** Muestra la cantidad de cada uno de ellos que tengas.
- 3) **Indicador de Monedas:** Lleva la suma de las monedas que hayas agarrado. Cuando llega a 50 se renueva el contador a 0.
- 4) **Indicador de Vidas:** Muestra la cantidad de vidas que te quedan. Cuando pierdas y diga 0, será la última vez que juegues antes de que se termine el juego.
- 5) **Indicador de Resistencia:** A medida que realices acciones se te irá acabando. Para recargarla quédate quieto donde estás. NOTA: Cuando se termina el Líquido Verde el indicador vuelve al máximo.
- 6) **Indicador de Tiempo:** Indica la cantidad de tiempo restante para que pierdas por Tiempo.

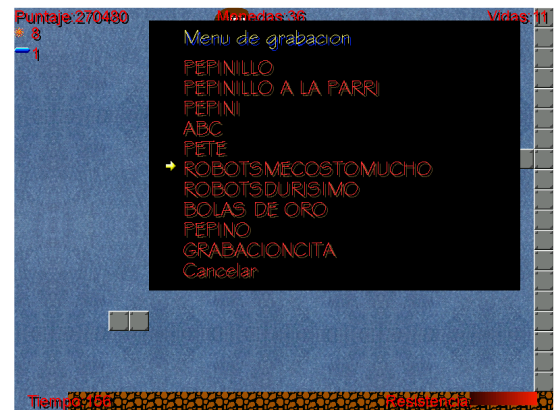




# Otras Teclas Funcionales



Si aprietas la G durante el juego, tendrás la posibilidad de grabar. Las grabaciones guardan el estado en el que Nicholas llegó a un marcador. Los Marcadores son el Inicio de un Nivel y los Candados. Las partidas guardadas podrás cargarlas desde el menú.



Si aprietas Esc mientras estás jugando, aparecerá un cartel que te pregunta si quieres salir. Apretando **S** saldrás, y con la **N** continuarás jugando.

Si aprietas PrintScreen se tomará una captura de la pantalla, la cual será guardada con el nombre de pantallitaX.bmp (La X indica el número de captura que sea).

Si aprietas Enter en el menú, accederás a la opción que esté seleccionada en ese momento.







# Interfaz del Menú



A continuación se describirá qué acción realiza cada opción que nos da a elegir el menú.

★**Jugar:** Despliega un submenú con 3 opciones:

- 🟡 **Modo Historia:** Comienza el juego desde el primer nivel del juego.
- 🟡 **Niveles Creados por el usuario:** Despliega un menú con todos los niveles creados por el usuario y al seleccionar un nivel, podrás jugarlo, pero cuando lo termines volverás al menú.
- 🟡 **Volver:** Te permite regresar al Menú Principal.

★**Opciones:** Despliega un submenú con 6 opciones:

- 🟡 **Vidas:** Aquí seleccionarás la cantidad de vidas (de 0 a 9) con las que Nicholas comenzará en el juego, cambiarás el valor utilizando las flechas Izquierda y Derecha.
- 🟡 **Dificultad:** Te permite elegir entre las 4 dificultades mediante el uso de las Flechas Cursoras.
- 🟡 **Sonido:** Despliega otro submenú de 5 opciones:
  - ▶ Sonido ON/OFF: Activará o desactivará el Sonido del juego al apretar Enter.
  - ▶ Volumen Sonido %: Utilizando las Flechas Izq. y Der. cambiarás el Volumen del sonido del juego.
  - ▶ Música ON/OFF: Activará o desactivará la Música del juego al apretar Enter.
  - ▶ Volumen Música %: Utilizando las Flechas Izq. y Der. cambiarás el Volumen de la Música del Juego.
  - ▶ Volver: Te llevará nuevamente el submenú de Opciones.
- 🟡 **Galería de Arte:** Al seleccionar la opción te mostrará distintos dibujos de personajes y objetos que aparecen en el juego, te mueves a través de ellos utilizando las Flechas Izq. y Der. sales del mismo utilizando Esc.
- 🟡 **Skin:** Utilizando las flechas Izq. y Der. podrás elegir entre 4 Skins distintos para Nicholas (Colegial, Sweater, Ario y Negro), los cuales no afectan en la jugabilidad, sólo cambian el gráfico con el que Nicholas aparece en el juego.
- 🟡 **Volver:** Te llevará nuevamente al menú principal.

★**Créditos:** Desplegará los créditos del juego en la pantalla, podrás salteártelos utilizando Esc.

★**Ayuda:** Te llevará al Menú de Ayuda, por el cual podrás moverte utilizando las Flechas Izq y Der. y salir de él presionando Esc.

★**Cargar:** Deplegará un Menú con todas las partidas guardadas durante el juego, seleccionando la que desees y apretando Enter cargarás la partida. Recuerda que al cargar una grabación aparecerás con los elementos con los que llegaste al último Marcador o Principio de Nivel.

★**Salir:** Al apretarlo saldrás del juego.

# Creador de Niveles

El funcionamiento del creador de niveles es el siguiente:

Primero, se debe situar al Cursor en la casilla en la que queremos aplicar un Evento o un Skin. Si quisiésemos aplicar un evento utilizaremos la E, y para un Skin un Click. Además, para permitir crear niveles más complejos y de manera más eficiente existen otras teclas que cumplen distintas funciones.

La tecla **Q** permite elegir el **Skin Siguiente**(en la lista).

La tecla **A** permite elegir el **Skin Anterior** (en la lista, no el usado anteriormente).

La tecla **W** permite elegir el **Evento Siguiente** (en la lista).

La tecla **S** permite elegir el **Evento Anterior** (en la lista).

La tecla **E** **aplica el Evento** seleccionado.

La tecla **1** cambia a la **categoría Eventos**.

La tecla **2** cambia a la **categoría Enemigos**.

La tecla **3** cambia a la **categoría Terrenos**.

La tecla **4** cambia a la **categoría Premios**.

La tecla **R** **selecciona el evento** en el que está situado el Cursor (incluyendo el Evento Nulo).

La tecla **D** **sube la dificultad** en la que se aplica el evento.

La tecla **C** **baja la dificultad** en la que se aplica el evento.

La tecla **Z** **Desace** el paso previamente hecho.

La tecla **X** **Rehace** el paso previamente desecho.

La tecla **V** **Desace** los últimos **100 pasos**.

La tecla **B** **Rehace** los últimos **100 pasos**.

La tecla **M** **activa o desactiva el Más**. Este lo que hace es decidir si el evento se aplica para todas las dificultades mayores que la seleccionada incluyendo la seleccionada(Activado), o todas las menores incluyendo la seleccionada (Desactivado).

La tecla **F** **selecciona el Skin** en el que está situado el cursor (Incluyendo el Skin Nulo).

La tecla **K** realiza un **Flood Fill**: Rellena a todas las casillas que poseen el mismo Evento y Skin en una zona contigua (que los Skin iguales comparten un lado) con el Evento Seleccionado.

La tecla **P** nos lleva al menú de **Propiedades**, en el cual le pondremos un Nombre al nivel, le pondremos un Ancho (medido en Tiles de 30px30p) y un Fondo (debe estar en la carpeta Fondos del Juego).

La tecla **T** Activa o Desactiva el **Tapador**. Esto hará que se vea el Skin adelante del evento una vez iniciado el juego.

La **Barra espaciadora** nos **lleva al juego**, desde el cual podremos seleccionar el nivel previamente creado desde Jugar/Nivel creados por el Usuario (No disponible en Windows).

La tecla **PrintScreen** (o equivalente) tomará una **captura** de la **pantalla**.

Puedes **moverte** con las **Teclas Cursoras** en las **4 direcciones**.

Puedes **Avanzar** y **Retroceder** de **manera** más **rápida** con **RePag** y **AvPag**



# Interfaz



1) Skin Seleccionado (Skin Nulo)

2) Categoría (Eventos)

3) Evento Seleccionado (Evento Nulo)

4) Más (Activado)

5) Dificultad (Queso Remachado)

6) Nombre del Nivel

7) Ancho del Nivel

8) Fondo del Nivel

9) Cursor

10) Premio Láser para Queso Remachado o más

11) Inicio Nicholas para Queso Remachado o más

12) Bola Saltarina para Newby o más

13) Premio Láser para Queso Remachado o menos

14) Plataforma Vertical para Cyber Adicto o más

15) Plataforma Vertical para Jueguero Decente o menos

16) Tapador (Activado)

# Listado de Eventos

Todos los eventos están divididos en 4 grandes categorías. A continuación se describirá la acción que realiza cada evento y a qué categoría pertenece cada uno.

## Eventos:

**Inicio Nicholas:** Nicholas aparecerá en la casilla donde haya sido puesto el evento.

**Zona Salida:** Cuando Nicholas choque con la casilla donde está este evento durante el juego, el nivel terminará.

**Parar Enemigo:** Los enemigos darán media vuelta al chocar con este evento (a excepción del Sauriolo).

**Rebotador Simple:** En la casilla donde se aplica este evento aparecerá un Rebotador Simple.

**Zona Duele:** Cuando Nicholas choque con la casilla donde está este evento, se verá dañado.

**Zona Duele Rígida:** Cuando Nicholas choque con esta casilla se verá dañado, pero no podrá atravesarla (Ideal para el Skin de los Calentadores).

**Marcador Candado:** Durante el juego, aparecerá un Marcador Candado en la casilla donde se aplicó el evento.

**Aparejo Teleporter:** El teleporter ocupa 4 casillas en Horizontal, debe colocarse en la segunda de izquierda a derecha en el espacio que se desee ubicar el Teletransportador.

**Botón Rojo:** En la casilla donde se coloca el evento aparecerá un Botón Rojo. Es recomendable que se ubique en la casilla inmediatamente superior al piso, de esa manera coincidirá con la animación de Nicholas cuando aprieta un Botón.

**Botón Cyan:** En la casilla donde se coloca el evento aparecerá un Botón Cyan. Es recomendable que se ubique en la casilla inmediatamente superior al piso, de esa manera coincidirá con la animación de Nicholas cuando aprieta un Botón.

**Puerta Roja:** La Puerta Roja ocupa 3 casillas en vertical, debe colocarse en la tercera de abajo hacia arriba, contando desde el nivel del piso (sin incluir el piso).

**Puerta Cyan:** La Puerta Cyan ocupa 3 casillas en vertical, debe colocarse en la tercera de abajo hacia arriba, contando desde el nivel del piso (sin incluir el piso).

## Enemigos:

**Juanchi:** En la casilla donde se coloque el evento aparecerá un enemigo Juanchi.

**Tortuga:** En la casilla donde se coloque el evento aparecerá un enemigo Tortuga.

**Bola Saltarina:** Sale desde el piso, y debe colocarse a la altura a la que se desee que alcance la Bola Saltarina.

**Enemigo Verde Loco:** En la casilla donde se coloque el evento aparecerá un enemigo Verde Loco.

**Zona Generador:** En la casilla donde se coloque aparecerá una Zona Generador.

**Jefe Robots:** En la casilla donde se coloque aparecerá un Jefe Robots. No olvidar tener en cuenta que cuando muere Robots se termina el Nivel.

**Pinche Palo:** Debe colocarse en la casilla del piso de la que se quiere que salga el Pinche Palo.

**Prensa Triturín:** Debe colocarse en la casilla del techo de que se quiere que caiga el Triturín.

**Caecucho Izq:** Debe colocarse en la casilla inmediatamente inferior al techo del que se desea colocar al Caecucho Izq.

**Caecucho Der:** Debe colocarse en la casilla inmediatamente inferior al techo del que se desea colocar al Caecucho Der.

**Enemigo Sauriolo:** En la casilla donde se coloque el evento aparecerá un Sauriolo. Recuerda que los Sauriolo ignoran los "Parar Enemigo"

**Caparatuza:** En la casilla donde se coloque el evento aparecerá un caparatuza.

**Bichoto:** En la casilla donde se coloque el evento aparecerá un Bichoto.

**Pez Saltarín:** Sale desde el piso, y debe colocarse a la altura a la que se desee que alcance el Pez Saltarín.



## **Terrenos:**

**Piso Frágil:** En la casilla donde se coloque el evento, habrá un Piso Frágil.

**Piso Rígido:** En la casilla donde se coloque el evento, habrá un Piso Rígido.

**Sólo para Arriba:** En la casilla donde se coloque el evento, habrá un Sólo para Arriba.

**Puente Cae:** Donde se coloque el evento habrá un Puente Cae. Recuerda que tarda unos instantes en caer.

**Puente Flojo:** Donde se coloque el evento habrá un Puente Flojo. Recuerda que prácticamente no tarda en caer si se corre en ella o caes de muy alto.

**Escalera:** Debes colocar el evento por toda la zona (por ejemplo todo el tronco de una Palmera) para que Nicholas pueda treparse por toda la zona.

**Plataforma Cae:** Donde coloques el evento aparecerá una Plataforma Cae (Roja) durante el juego.

**Plataforma Lateral:** Donde coloques el evento aparecerá una Plataforma Lateral (Cyan). Recuerda que la Plataforma no se moverá hasta que Nicholas avance lo suficiente como para ver el evento en la pantalla.

**Plataforma Vertical:** Donde coloques el evento aparecerá una Plataforma Vertical (Verde) durante el juego.

## **Premios:**

**Speed:** En la casilla donde coloques el evento aparecerá un premio Speed:

**Bloque Moneda:** Donde coloques el evento aparecerá un Bloque Moneda. Recuerda que son iguales a un "Piso Rígido", pero que si los golpeas de abajo ganas una moneda.

**Moneda:** Donde coloques el premio aparecerá una moneda durante el juego.

**Bola de Fuego:** El premio aparecerá en la casilla donde coloques el evento.

**Escudo:** En la casilla donde sitúes el evento aparecerá un premio Escudo.

**Aureola:** El premio aparecerá en la casilla donde coloques el evento.

**Láser:** Donde coloques el evento aparecerá un premio Láser durante el juego.

**Cereza:** El premio aparecerá en el juego en la casilla donde coloques el evento.

**Frutilla:** Coloca el evento en la casilla donde desees que aparezca el premio.

**Jugueto:** El premio estará donde coloques el evento.

**Banana:** El premio podrá agarrarse desde el juego en la casilla donde coloques el evento.

**Pizza Veggy:** En la casilla donde coloques el evento aparecerá el premio.

**Licuada:** Aparecerá en el juego en la casilla donde coloques el premio.

**Pizza:** El premio estará en la casilla donde sitúes el evento.

**Pizza Completa:** El evento debe estar en la casilla donde quieras que el premio pueda ser conseguido.

**Radio:** El premio podrá obtenerse desde la casilla donde coloques el evento.

**Líquido Verde:** Podrás agarrar el premio donde coloques el evento.

Al crear Niveles ten en cuenta qué acción realiza cada evento, y qué es lo que representará en el juego. Para esto es recomendable que sepas bien qué hace cada enemigo, cada terreno y cada premio.

Importante: Cada Evento aparecerá en el juego en la casilla donde se ha aplicado, salvando algunas excepciones que fueron detalladas anteriormente (Bola Saltarina, Pez Saltarín, Aparejo Teleporter, etc).