



Formas parte de un equipo de élite de zapadores durante la Segunda Guerra Mundial. Tu misión: Desactivar todos los campos minados situados en tres frentes de batalla cruciales sin activar ninguna mina. Usa tu ingenio y las pistas numéricas para localizar las minas ocultas, márcalas con balizas y despeja cada sector para avanzar.

Versión 1.0 para RaspberryPi OS / Windows *
* y otros sistemas compatibles con python/pygame.

© PlayOnRetro 2025

PERSONAJES:

Al inicio de la partida puedes elegir entre dos miembros del escuadrón de zapadores:



BLAZE: Sargento veterano, experto en desactivación de explosivos.



PIPER: Suboficial, especialista en reconocimiento de terreno peligroso.

ESCENARIOS:

El juego se desarrolla en tres escenarios de operaciones históricas de la Segunda Guerra Mundial, cada uno con 3 niveles de dificultad creciente:

BATALLA DE EL ALAMEIN (Egipto - Octubre 1942)

Desierto hostil del norte de África durante la ofensiva aliada.

Enemigos: Escorpiones, serpientes, soldados del Afrika Korps.

Obstáculos: Cactus.

INVASIÓN DEL DÍA D (Normandía - Junio 1944)

Playas de Normandía durante el histórico desembarco aliado.

Enemigos: Cangrejos, proyectiles enemigos, soldados alemanes.

Obstáculos: Barreras antitanques.

BATALLA DE LAS ARDENAS (Bélgica - Enero 1945)

Bosque nevado durante la ofensiva alemana de invierno.

Enemigos: Esquiadores, jabalíes, soldados de montaña.

Obstáculos: Alambradas.

MECÁNICA DE JUEGO:

El campo de batalla es una cuadrícula rectangular de 30x40 celdas.

Algunas celdas contienen minas ocultas que debes localizar sin pisarlas.

Al moverte por el terreno, las celdas adyacentes revelan información:

- Si no hay mina, aparece un NÚMERO indicando cuántas minas hay en las 8 celdas circundantes.
- Si hay mina, la pisarás y perderás energía vital.

Tu objetivo es marcar TODAS las minas con balizas para completar el nivel.

ADVERTENCIA: El número de balizas es limitado. A mayor nivel, más minas y menos balizas disponibles. Usa la lógica del buscaminas para deducir dónde están las minas antes de colocar tus balizas.

OBJETOS Y POWER-UPS:

BALIZA/BANDERA: Márcala en una celda que creas que contiene una mina.

Las balizas situadas erroneamente en una celda sin mina tomarán un color rojizo. El nivel se supera cuando todas las minas estén

correctamente marcadas. En todo momento se puede ver en el marcador el número de balizas/minas restantes.





En ocasiones tendrás que acceder a zonas cerradas con tarjeta de acceso, por lo que previamente deberás localizar estas tarjetas para continuar tu misión.



Estas puertas dan acceso a las zonas cerradas. Solo podrás abrirlas si dispones de alguna tarjeta. Las tarjetas son de un solo uso, pero la puerta permanecerá abierta.



Tienes la posibilidad de disparar balas de plasma contra tus enemigos, pero cuidado, no malgastes munición, ya que ésta es escasa. Hay recargas repartidas por todo el complejo.



Vigila el estado de tus botellas de oxígeno y busca otras nuevas antes de que se agoten o morirás en el acto.



Los diskettes graban la situación actual de la partida para continuarla en otra ocasión. Podrás localizarlos en las pantallas donde previamente había tarjetas.



Hamburguesas, pasteles, donuts. Sí, a los marcianos también les gustan. Cómetelos siquieres ver aumentar tu puntuación.

ENEMIGOS:



INFECTADO: Anteriores compañeros que intentaron realizar la misión y no lo consiguieron. La picadura de los aracnovirus les mantiene en un estado de NO muertos. Se mueven de manera lineal y pueden ser muy rápidos, eliminalos antes de que te contagien.



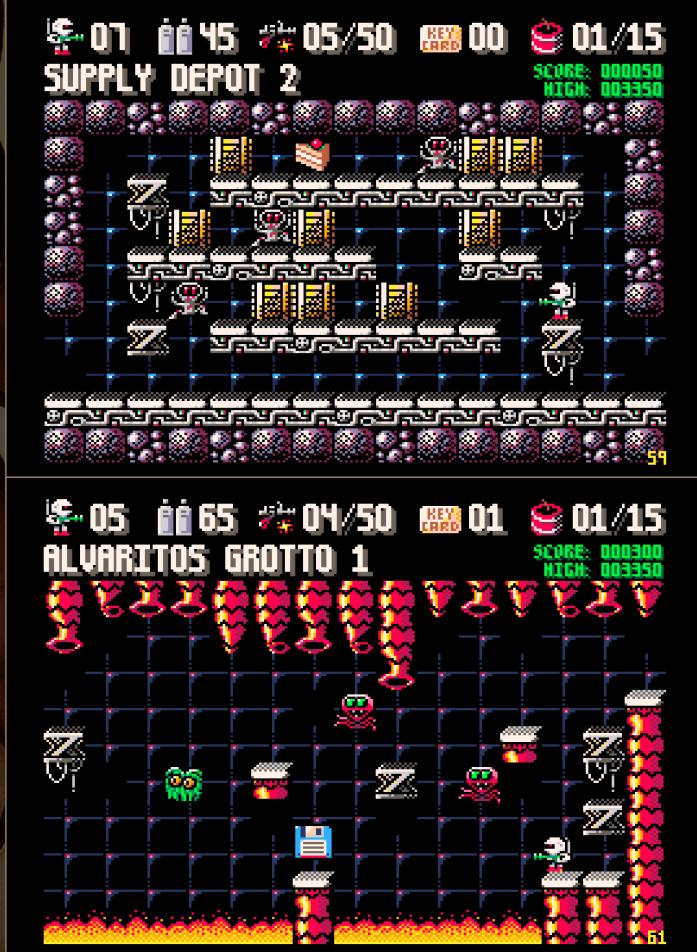
ARACNOVIRUS/PELUSOIDE: De movimientos erráticos y rápidos. Suelen moverse por el aire. Son los alienígenas más numerosos que han colonizado la base.



PELUSOIDE FANTY: Son muy inteligentes. Pueden permanecer agazapados esperando tu llegada. Si te ven o te oyen, se abalanzarán sobre ti. En ese caso acaba con ellos cuanto antes.

PUNTUACIÓN:

INFECTADO	25 puntos
ARACNOVIRUS	50 puntos
PELUSOIDE	75 puntos
FANTY	100 puntos
TNT	50 puntos
MUNICIÓN	75 puntos
OXÍGENO	100 puntos
TARJETA	125 puntos
PUERTA	150 puntos
DONUT	200 puntos
TARTA	350 puntos
HAMBURGUESA	500 puntos



MENÚ PRINCIPAL:

Tras una breve intro inicial o tras cada partida se muestra el menú principal. Éste se compone de una pantalla con las opciones de juego y otra con las opciones de configuración. Si no se pulsa ninguna tecla, cada pocos segundos

se muestran páginas deslizantes con la tabla de mejores puntuaciones, ayuda e información resumida de este manual.



En el menú principal podremos comenzar una partida nueva (1) o continuar una partida anterior a partir del último diskette que cogimos (2). También podemos cambiar la configuración (3) o salir al sistema operativo.

En el menú de configuración podremos cambiar varias características del programa.

- La opción **Full Screen** (1) nos permite ver el juego en una ventana, o bien en pantalla completa. A su vez en pantalla completa disponemos de dos opciones. La opción **4:3** nos permite disfrutar del juego ocupando toda la pantalla de un monitor o TV no panorámico con el aspecto correcto. Si nuestra pantalla es panorámica probablemente veamos el juego muy achatado. Para corregir ese problema debemos seleccionar la siguiente opción, que es **16:9**. Esta opción nos muestra el juego en la parte central de la pantalla con el aspecto correcto.

- **Scanlines** (2) simula la imagen que ofrecían las máquinas ARCADE de la época

en sus pantallas de tubo, mostrándolas con líneas oscuras visibles.

- **Map Transition** (3) desactivado muestra las nuevas pantallas inmediatamente. Si activamos esta opción mostrará la siguiente pantalla deslizándose junto con la anterior. Es más lento pero muestra el mapa de juego como un todo...

La última opción (4) son los **Controles de juego**. Se resumen en la siguiente tabla:

	GAMER	RETRO	CLASSIC	JOYPAD
salto:	W	Q	cur.arriba	botón A / botón B /
joy.arriba				
acción:	S	A	cur.abajo	joy.abajo
izquierda:	A	O	cur.izda.	joy.izda.
derecha:	D	P	cur.derecha	joy.derecha
disparo*:	SPACE	SPACE	SPACE	botón X / botón Y

* también botón izquierdo del ratón



Teclas comunes a todas las configuraciones:

M: Música Sí/No.

ESC: Pausa / Cancelar partida.

CONSEJOS Y TRUCOS:

- Reserva algo de munición y oxígeno para cuando hayas colocado los explosivos y regreses al centro de control. En caso de escasez de oxígeno sonará una alarma durante la cual la prioridad será buscar botellas nuevas.
- Extrema la precaución en los pasillos verticales. Son las zonas más traicioneras.
- Siempre que sea posible, es mejor no molestar a los FANTYS.
- Usa el guardado de partida cuando la situación del juego sea la adecuada, es decir, con un número de vidas y oxígeno suficiente para acabar una partida.

Recuerda que al seleccionar un DISKETTE, se sobreescribe la anterior partida.

- Para colocar los explosivos en su emplazamiento final y para usar el detonador se debe pulsar la tecla ACCIÓN (abajo), en caso contrario no ocurrirá nada.



Programa: salvaKantero

Gráficos: salvaKantero

Ilustración de portada: Masterklown

Música del menú: Masterklown

Música in-game: Centurion of war

Efectos de sonido: Juhani Junkala

BETA testers:

**Danielito Dorado, Dany Cantero, Laura Cantero,
Lucas Cantero, Marina Cantero**

Imagen Fondo modo 16/9: NASA (Hubble, Dec 2 2022)

AGRADECIMIENTOS:*

Mojon Twins (MK1 motor de juegos de 8bits)

DaFluffyPotato (clase Font, escalado de pantallas)

Chris (Clear Code canal de YT)

Rik Cross (Raspberry Pi Foundation)

Mark Vanstone (tutoriales Raspberry Pi Press)

Ryan Lambie (tutoriales Raspberry Pi Press)

Cesar Gomez (Mundo Python canal de YT)

Kenney (gráficos de teclas/ratón)

* Gracias a todos ellos por compartir sus conocimientos, técnicas y recursos

**Código fuente Python y recursos disponibles en
<https://github.com/salvakantero/RedPlanetPi>**

RED PLANET Pi se publica bajo licencia GPL v3. (ver license.txt)

GRACIAS POR JUGAR!!



NOTA DEL AUTOR:

Este proyecto se programó íntegramente en ordenadores Raspberry Pi y lenguaje Python, pensando en la gran cantidad de academias y usuarios que usan dichos ordenadores en todo el mundo para aprender informática y programación. Si alguno de estos alumnos o jugadores casuales, accede al código fuente para estudiarlo, mejorarlo, realizar su propio juego, o simplemente revisarlo y entenderlo, entonces habrá valido la pena el esfuerzo.