

# SUPER LUIGI FIGHTER U2.0

## LÉEME

Este videojuego no oficial es un título hecho sin fines de lucro (Fan Made/Fan Game) para la consola portátil de Sony el PSP y sus correspondientes emuladores (PPSSPP), utilizando imágenes, sonidos que son propiedad de ©Nintendo, por lo cual está prohibida su distribución comercial. Proyecto desarrollado en el entorno Game Maker v8.0 debido a que en versiones posteriores del programa no es posible pasar el juego a un formato funcional para la consola o emulador (ISO/CSO).

## FICHA TÉCNICA

- FPS: 30 estáticos.
- ISO: 136 mb.
- EXE: 55.3 mb.
- CSO: 28.5 mb.

## CONTROLES (PSP/PC)

Pad Digital / WASD	Movimiento
Arriba / W	Mirar hacia arriba
Abajo / S	Agacharse
Cuadrado / J	Puñetazo / Bola de (fuego o hielo)
Equis / K	Saltar
Círculo / L	Ataque fuerte
Gatillo L / U	Mantener para correr
Start / P	Pausa

## CRÉDITOS

Fondos	Beam Luinsir, Bacon & Random Talking Bush.
Enemigos	Doc Melonhead & Random Talking Bush.
Efectos de sonido	The Mushroom Kingdom.
Elementos	Random Talking Bush, Geno & Viper.
GUI	Andrés Aguilar.
Rex	CoolAndrew, & Chaotic Yoshi.
Waluigi	TheNintendude64.

# SUPER LUIGI FIGHTER V2.0

## CRÉDITOS

Luigi	Awesome Zack, Gorsal, Chaotic TH & Artie.
Luigi fuego	A. J. Nitro, Supah-Luigi & Rapid the Hedgehog.
Luigi hielo	A. J. Nitro, Supah-Luigi & Rapid the Hedgehog.

## BUGS ENCONTRADOS

Colisiones imperfectas.

Caída al vacío quita 2 vidas cuando debe quitar 1 (no siempre).

**NOTA:** debido a que el compilador que se utiliza para convertir el archivo ejecutable resultado del proyecto está en plena fase de desarrollo (Chovy-GM), suele haber más errores en el juego para el PSP y PPSSPP que en el ejecutable para PC, errores prácticamente inherentes como colisiones imperfectas y errores en los mundos al implementar cierta cantidad de bloques ON/OFF (por eso su uso moderado).

## RESUMEN DE ACTUALIZACIONES

### Versión 1.1

Bug corregido al caer mientras se corría y estaba congelado el sprite.

Agregado el nuevo nivel de testeo (para probar los nuevos objetos, sonidos, enemigos, etc.).

El SPRINT es añadido (sin animación).

Se mantienen todos los niveles de la v1.0.

Se puede eliminar a los goombas saltando por encima.

### Versión 1.2

Es añadida la animación para correr.

### Versión 1.3.5

Es añadido el primer bloque sorpresa funcional (vidas).

Segundo bloque funcional (flor).

Tercer bloque funcional (puntos/moneda).

Animación al ser golpeado dicho bloque y al salir el item incluyendo el movimiento y rebote cuando choca con alguna pared.

Añadido el power-up "Flor de Fuego" pero meramente estético, únicamente cambia el traje del protagonista al igual que el ícono de vidas en el HUD.

Nueva característica, al llegar a las 100 monedas, obtendremos una vida extra.

# SUPER LUIGI FIGHTER U2.0

## RESUMEN DE ACTUALIZACIONES

### Versión 1.4

Ataque del power-up "Flor de fuego".

Bug: las bolitas de fuego no rebotan al caer en algunas superficies.

Ya puedes arrojar bolitas de fuego presionando cuadrado (J en PC) con un límite de 3 a cada lado.

Cuando una bola golpea un goomba, este es eliminado e incrementa el contador de kills.

Rediseño TOTAL en el juego, el modelo anterior de diseño de niveles fue cambiado completamente, optimizando así el mismo y ahorrando recursos de la consola (capacidad, memoria, etc.), se añadió el uso de texturas (tilesets) para una mayor calidad y mayor facilidad de realizar niveles, además de objetos de escenario extras como lo son arbustos, flechas, carteles, etc.

### Versión 1.5

Inclusión del nuevo power-up "Flor de Hielo" completamente funcional y en conjunto con su similar la "Flor de fuego" fue arreglada.

### Versión 1.6

Corrección de animación pegada al momento de correr y no soltar el gatillo "L".

Añadido el bloque de información funcional completamente.

Nuevo bioma - Invierno/Nieve (efectos de sonido, texturas, etc.).

Nuevo bloque - Moneda congelada.

Nueva función de las bolas de fuego - Descongelan monedas en bloques.

Corregida la opción de controles, ahora muestra los movimientos correspondientes para los power ups y para correr (2 páginas).

1/4 del nivel 2 completa.

### Versión 1.7

Se hace un rediseño completo en la UI (Interfaz de Usuario) cambiando el menú principal de selección por un menú más amigable con un cursor y un nuevo botón "Selección de Niveles" donde podremos encontrar los 2 primeros niveles completos y un botón en la esquina inferior izquierda para regresar.

La opción de "salir" del menú principal de la v1.0 fue removida ya que causaba repentinos crasheos tanto en emulador como en consola (en ejecutable nunca falló).

Pequeño error detectado: el cursor está por debajo de todos los botones para interactuar.

Nueva IA - Toad. Nuestro amiguito se une a la aventura para darnos mensajes informativos muy útiles a lo largo de la travesía.

# SUPER LUIGI FIGHTER U2.0

## RESUMEN DE ACTUALIZACIONES

### **Versión 1.7.1**

Se corrige el error de la versión anterior donde el cursor estaba por debajo.

Nuevo bioma - Desierto (efectos de sonido, texturas, etc.).

Se reduce la resolución de los mensajes de ayuda para no estorbar tanto en pantalla.

Nueva aparición de Toad en el nivel 3.

Así como hice con el cursor, también aplique el mismo método para superponer a luigi (incluyendo sus trajes) y a los enemigos (goombas) para que se vean por encima de los demás objetos.

### **Versión 1.8**

Es añadido un nuevo enemigo (Rex).

Dicho enemigo cuenta con el doble de vida (20 hp) que los goombas (10 hp).

Mejorada la IA de los 3 enemigos (Goombas y Rex), ahora al encontrarse con una pared rebotan y caminan hacia el lado contrario, además que ya no necesariamente esperan a que Luigi se acerque para iniciar movimiento.

Cada bola ya sea de hielo o fuego le quita 5 hp.

Ya se puede ver qué versión se está jugando en la esquina inferior izquierda del menú principal.

Los enemigos al llegar al borde rebotan y caminan en dirección contraria (no caen por si solos).

Corregido el bug de la caja de texto cuando era golpeada por una bola de fuego (esta se cambiaba por una moneda).

Nueva animación en las monedas congeladas.

Nueva moneda grande de 30.

Nueva moneda grande de 50.

Añadido un nivel secreto (nivel de testeo).

El jugador rebota cuando cae encima de un enemigo y si este aún tiene vida.

Corrección en las máscaras de colisión del personaje Luigi incluyendo la de los power ups.

Bug corregido de la bola de hielo lanzada desde la derecha a la izquierda no tenía interacción con los pinchos y rebotaba con los Thwomp.

Nivel de desierto terminado.

Nuevo menú de pausa.

### **Versión 1.9**

Corregido bug de bola de fuego del lado izquierda no colisionaba con los pinchos y con los thwomps.

Corregido el error de la imagen de fondo (PIC1) del juego (ISO).

Menú de pausa corregido en el nivel de testeo.

Corrección en las máscaras de colisión en las caídas y la lava.

Añadido un nuevo nivel (speedrun).

Añadido un nuevo nivel (castillo).

Con la creación de dicho nivel (castillo) se añade la puerta para pasar a la room del boss.

# SUPER LUIGI FIGHTER U2.0

## RESUMEN DE ACTUALIZACIONES

### **Versión 2.0**

Nerfeado el ataque de la patada de Luigi debido a que estaba muy roto, ahora se limita sólo a 3 ataques de este tipo.

Primer boss del juego añadido - Waluigi.

Dicho personaje cuenta con 100 puntos de vida.

Las bolas de fuego y hielo le quitan 2 de vida.

Los ataques cuerpo a cuerpo de Luigi le quitan 2 de vida (ojo que puedes ocasionarle más daño debido a lo que dura cada ataque).

Las bolas de fuego que lanza Waluigi le quitan 10 de vida a Luigi.

El tocar a Waluigi le cuesta 20 de vida a Luigi.

No se le puede pegar por encima de la cabeza.

Animaciones de muerte:

- Explosión.

- Quemado.

- Congelado.

Nuevo escenario del respectivo Boss.

Creación del quinto mensaje dentro del juego.

Pestaña de seleccionar nivel completada

Cambio de imágenes de carga e imagen final.