

SKATE CRAZY

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI

LA ESCENA

Tú y tus amigos habéis elegido un edificio de aparcamiento de muchas plantas para realizar una prueba de patinaje sobre ruedas que decidirá quién es el CAMPEÓN.

Cada planta del aparcamiento tiene un recorrido trazado con neumáticos, cajas, conos de tráfico, latas, rampas, etc.

Tú eres Fredy, un patinador muy hábil y listo, dispuesto a ser el campeón.

OBJETIVO DEL JUEGO

Patinar a lo largo del recorrido realizando todo tipo de trucos para impresionar a los jueces, mientras pasas por las puertas de tiempo marcadas por los conos de tráfico.

Tus compañeros patinadores juzgarán tu actuación y te darán una nota al final del recorrido, si es que llegas a completarlo. Esas notas decidirán si pasas al siguiente nivel.

Tienes una amplia variedad de trucos con los que puedes impresionar a los jueces —saltar desde el suelo o desde las rampas, girar en el aire, saltar sobre objetos, etc.—. Sin embargo, no te canses demasiado porque cada vez que saltas, te caes, te estrellas o te resbalas tu energía descendiendo quedando registrada en tu indicador de FATIGA —no dejes que ese indicador llegue al mínimo o tendrás que retirarte de la carrera por agotamiento.

Una vez que pasas por las banderas que marcan el principio de la carrera, el reloj de la parte derecha de la pantalla se pondrá en marcha. Antes de que se agote el tiempo tienes que llegar a la próxima puerta señalada por: un par de conos, conos especiales si es una puerta hacia atrás o banderas al final del trayecto. Si no consigues llegar a tiempo perderás una de tus vidas —empiezas el nivel con cuatro vidas—. Si llegas a la próxima puerta cuando el indicador de tiempo aún está en verde ganarás puntos

dependiendo del tiempo restante y una bonificación extra de 50 puntos si no te has estrellado desde la última puerta. Si llegas a la siguiente puerta cuando el indicador está en rojo no recibirás ningún punto.

Puedes pasarte una puerta si te pierdes o estás en apuros pero si te la pasas tendrás que ir a la siguiente. Solamente puedes pasarte cinco puertas en cada recorrido —si dejas más quedarás descalificado.

Después de la secuencia de juicio, si has impresionado a los jueces lo suficiente como para seguir compitiendo en el siguiente nivel, serás colocado frente a dos puertas en una de las paredes del aparcamiento. Si patinas por la puerta izquierda pasarás al siguiente nivel de CAR PARK CHALLENGE; la puerta derecha te llevará a la puerta CHAMPIONSHIP.

Si cambias de juego te mantendrás en el último nivel completado, es decir, si cambias a la prueba CHAMPIONSHIP después de haber terminado el nivel 2 y vuelves a CAR PARK CHALLENGE seguirás desde el nivel 3.

Para terminar la prueba debes completar los cuatro niveles de cada juego.

JUECES

Hay cuatro jueces que evaluarán diferentes aspectos de tu habilidad como patinador; a continuación te damos una lista de lo que tienen en cuenta cada uno de estos jueces.

Juez 1: Patinaje en general. + buenos aterrizajes desde los saltos, ganar puntos y patinar hacia atrás. — estrellarse y resbalar.

Juez 2: Recorrido. + llegar a las puertas antes de que finalice el tiempo, voltear latas. — cuando dejas puertas; llegas a la puerta fuera de tiempo.

Juez 3: Saltos (desde rampas). + complejidad y variedad de las maniobras (ver saltos). — malos aterrizajes, trucos repetidos.

Juez 4: Saltos (desde el suelo). + complejidad y variedad de las maniobras; objetos saltados. — malos aterrizajes, trucos repetidos.

INSTRUCCIONES DE CARGA

CBM 64/128

CASSETTE. Mete la cinta en el cassette. Pulsa SHIFT y RUN/STOP simultáneamente. Pulsa PLAY en el cassette. El programa se cargará y desarrollará automáticamente.

DISCO. Mete el disco en la unidad. Teclea LOAD ""8,1 y pulsa RETURN. El programa se cargará y desarrollará automáticamente.

Spectrum 48K

Teclea LOAD "" y pulsa ENTER. Pulsa PLAY en el cassette. El programa se cargará y desarrollará automáticamente.

Spectrum 128K/+2

Usa la CARGA DEL CASSETTE de modo normal.

Spectrum +3

Usa la CARGA DEL DISCO de modo normal.

Amstrad

CASSETTE: Mete la cinta en el cassette. Pulsa simultáneamente CONTROL (CTRL) y la pequeña tecla ENTER. El programa se cargará y desarrollará automáticamente.

DISCO: Mete el disco en la unidad, con la etiqueta hacia arriba. Teclea CPM y pulsa ENTER. El programa se cargará y desarrollará automáticamente.

Atari ST

Mete el disco en la unidad de disco. El programa se cargará y desarrollará automáticamente.

SKATE CRAZY

Fredy es el nombre y patinaje es el juego y en cualquier calle, todo chico sabio sabe que la única forma de tener éxito es ganar «Prestigio de Calle» de tus amigos y espectadores.

Fredy debe dar vueltas en sus patines realizando temerarias acrobacias. Se conceden puntos por maniobras con éxito, pero el importante PRESTIGIOMETRO sólo se eleva hacia arriba consiguiendo adecuadamente un «ramillete» de hazañas. Mantente atento al OUCH/FATIGOMETRO, ya que éste mide tus roces y porrazos, y naturalmente conduce a una pérdida de prestigio.

SKATE CRAZY está compuesto de dos juegos separados pero complementarios, el DESAFIO DEL PARKING y el CIRCUITO DE CAMPEONATO. Al contrario que en los juegos ordinarios de computadora debes pasar de uno a otro sin perder tu puntuación o nivel.

EL DESAFIO DEL PARKING

Tú y tus amigos de patinaje habéis ocupado un parking en desuso donde estáis manteniendo una competición para encontrar al campeón de patinaje.

Cada nivel del parking tiene un circuito que ha sido trazado usando ruedas, cajas, conos de tráfico, latas, rampas, etc. Es alrededor de este circuito donde tú debes patinar realizando acrobacias para impresionar a los jueces, mientras que pasas entre las puertas de tiempo.

Colegas patinadores juzgarán tu actuación y te otorgarán una marca al final del circuito —si lo completas— y estas marcas determinarán si pasas o no al siguiente nivel.

Hay una amplia variedad de acrobacias que puedes realizar para impresionar a los jueces —saltar desde el suelo o desde rampas, girar en el aire, saltar por encima de obstáculos, etc.—. Sin embargo, ten cuidado de no agotarte mucho. Saltar, caerse, chocar y patinar es muy agotador y se registrará en tu medidor de fatiga. Si tu medidor de fatiga alcanza el tope te tendrás que retirar del juego ¡Exhausto!

A medida que pases a través de las bandas de comienzo, el contador de tiempo de la pantalla se pondrá en marcha. Dispones hasta que el tiempo se acabe para alcanzar la puerta siguiente —un par de conos (conos especiales si es una «puerta hacia atrás») o las banderas al final del circuito—. Fallar al completar una sección del circuito entre puertas trae consigo la pérdida de una de tus cuatro vidas. Alcanzando la puerta siguiente con el contador de tiempo en verde, te hace ganar una bonificación extra si no chocas después de la última puerta.

Puedes saltar puertas si te pierdes o estás en problemas graves, pero si se salta una puerta debes pasar a través de la siguiente —y sólo puedes saltar un máximo de cinco puertas, una más y estarás descalificado!

* POR FAVOR, PRESTA ATENCION

En la versión CBM 64 de «SKATE CRAZY» todas las puertas están marcadas con banderas. Las banderas amarillas marcan las puertas nor-

males y las rojas marcan las puertas «hacia atrás». Después de que los jueces hayan concedido sus puntuaciones —y siempre que les hayas impresionado lo suficiente para avanzar al siguiente nivel— serás puesto enfrente de dos puertas*. Patinando hacia la DERECHA, la puerta te lleva al siguiente nivel en el DESAFIO DEL PARKING. La puerta de la IZQUIERDA te lleva al circuito de CAMPEONATO.

El cambiar de un juego a otro no hace que pierdas tu nivel entre los dos juegos. Si cambias al circuito de campeonato después de completar el nivel 2 y entonces regresas por el último DESAFIO DEL PARKING, continuas en el nivel 3.

Se deben completar los cuatro niveles de cada juego para finalizar el SKATE CRAZY.

Juzgando: Hay cuatro jueces, cada uno asesorando los diferentes aspectos de tu habilidad patinadora:

Juez 1: Patinaje en conjunto. + buenos saltos y aterrizajes, recoger conos, patinaje hacia atrás. — choques y patinazos.

Juez 2: Circuito. + buen tiempo entre puertas, tirar la lata. — perder puertas, no alcanzar las puertas a tiempo.

Juez 3: Saltos desde rampas. + complejidad y variedad de movimientos. — malos aterrizajes, repetir las acrobacias demasiado.

Juez 4: Saltos desde el suelo. + complejidad y variedad de movimientos, objetos saltados. — malos aterrizajes, repetir acrobacias demasiado.

Nota: Si saltas sin realizar una acrobacia no impresionarás a los jueces, pero tampoco te penalizarán.

MOVIENDO A FREDDY

Sujetando el Joystick en la dirección adecuada se consigue que Freddy patine en esa dirección, acelerando a la máxima velocidad. Cuando sueltes el Joystick y vuelva a su posición central, Freddy irá en punto muerto hasta pararse.

Para hacer girar a Freddy y mantener su velocidad, mueve el Joystick a una posición adyacente (si está yendo hacia arriba, entonces arriba izquierda y arriba derecha, serán posiciones adyacentes). Freddy puede realizar un gran giro cerrado sin perder velocidad, moviendo el Joystick hacia la dirección adecuada, usando direcciones adyacentes.

* PRESTAR ATENCION

En la versión CBM 64, después de completar un nivel, eres situado en una rampa. Patina hacia la DERECHA para ir al nivel siguiente del DESAFIO DEL PARKING y hacia la IZQUIERDA para ir al siguiente nivel del CIRCUITO DE CAMPEONATO.

Si mueves el Joystick en una nueva dirección que no sea adyacente harás que Freddy dé un patinazo y pare y que empiece de nuevo en otra dirección (útil para frenar).

SALTANDO

Freddy puede saltar de dos maneras, desde el suelo y desde rampas. Para saltar desde el suelo selecciona la altura del salto usando el botón de FUEGO y el medidor de potencia. Cuando te estés moviendo en la dirección y la velocidad adecuadas, mantén apretado el botón de fuego y verás cómo tu medidor de potencia se eleva rápidamente. Suelta el botón cuando alcances la potencia necesaria para empezar el salto. Saltar los obstáculos del suelo requiere una buena coordinación. Saltar desde una rampa es similar —una vez que se han conseguido la dirección y la velocidad adecuadas, usa el botón para seleccionar la potencia del salto, pero ahora, la rampa soltará automáticamente la potencia cuando choques con ella, de manera que mantén el botón apretado hasta que el salto haya empezado. Si sueltas el botón demasiado pronto saltarás por encima de la rampa igual que por encima de los otros obstáculos del suelo.

Los jueces basan sus puntuaciones de salto en la variedad y complejidad de las maniobras. La complejidad de un salto se evalúa de acuerdo con el número de medias vueltas y cambios de dirección, y si el aterrizaje fue correcto (aterrizar de espaldas impresiona particularmente a los jueces).

GIRANDO EN LOS SALTOS

Girar en los saltos es bastante fácil —simplemente gira el Joystick en el sentido de las agujas del reloj o en el sentido contrario a las agujas del reloj (o una mezcla, como lo hagas mejor)—. Ten cuidado al moverte en direcciones adyacentes hasta el final del giro.

Hay unas reglas para aterrizar o saltar correctamente. Debes estar siempre de cara a la misma dirección, adyacente a la dirección de salto o

directamente hacia atrás. Si aterrizas hacia atrás continuarás moviéndote hacia atrás con todas las direcciones al revés (tendrás que ser capaz de patinar hacia atrás por las puertas especiales de los niveles más altos). Para volver a patinar hacia delante realiza otro salto y aterrizas mirando hacia delante. Si chocas contra algo te levantarás mirando hacia delante.

SALTOS MORTALES

(Sólo Spectrum & Amstrad).

Los saltos mortales sólo se pueden realizar en los últimos niveles usando trampolines. Saltar a los trampolines desde rampas produce el mejor efecto, pero saltar desde el suelo también funciona.

Una vez que hayas rebotado en el trampolín el salto se controla como sigue:

Joystick a la izquierda: Giras en el sentido contrario a las agujas del reloj.

Joystick a la derecha: Giras en el sentido de las agujas del reloj.

Para aterrizar correctamente debes aterrizar con los patines hacia abajo.

Los saltos mortales siempre impresionan a los jueces y te hacen ganar muchos puntos.

AGACHANDOSE

Esta maniobra se puede realizar en todos los niveles, pero sólo se necesita en los dos últimos niveles. Se realiza pulsando FUEGO mientras está dando un patinazo para parar. Usa el agache para pasar por debajo de barreras bajas. Si vas a parar mientras estás agachado te pondrás de pie inmediatamente, de manera que asegúrate de que vas lo suficientemente deprisa para salvar los obstáculos.

OBJETOS Y UTILIDAD

Banderas: Marcan el principio y el final del circuito.

Flechas: Marcan la ruta del circuito. Ignóralas y te perderás o perderás puertas.

Conos: Se usan a pares para marcar el circuito de una puerta.

Neumáticos: Se usan como guías del circuito y obstáculos para saltar.

Cajas: Se usan como guías del circuito y obstáculos para saltar.

Latas: Multiplican los bonos. Al final de cada nivel tu puntuación se mul-

tiplica por el número de latas que hayas derribado —consigue todas las que puedas.

Pilares: ¡Sostienen el techo del parking! Pueden parecer pequeños, pero no puedes saltar por encima de ellos.

Rampas: Para saltar desde ellas permiten saltos complejos y giros.

Aceite: Si patinas dentro de un parche de aceite darás un patinazo. ¡Evítalo!

Cristal: Superficie accidentada y agotadora.

Arena: Disminuye tu velocidad rápidamente. Es muy agotador atravesarla patinando.

Baches: Te lanzan a un pequeño patinazo con un ángulo al azar.

Agujeros: Caes a través del suelo —muerte instantánea— evítalos a toda costa.

Objetivo: Patina despacio sobre esto para presentarte ante el jurado al final del circuito.

Habrán otros patinadores patinando en el parking. Algunos son peligrosos, otros simplemente un fastidio, todos te tirarán al suelo si chocas con ellos.

ALGUNOS OBJETOS EN LOS ULTIMOS NIVELES

Vallas: Prueba tu habilidad saltando.

Coche de control remoto: Se pone en tu camino y pone a prueba tu paciencia.

Barreras: Para agacharse por debajo —requieren una buena coordinación.

Balones de football: Van rodando o les dan patadas otra gente; evítalos o te caerás.

Neumáticos rodantes: Van rodando hacia ti en los últimos niveles.

Trampolín: Rebotas en los últimos niveles.

Carrito: Se debe saltar por encima de él para moverlo fuera del camino. Da puntos de bonificación.

Cono especial: Marca las puertas hacia atrás.

CONSEJOS Y SUGERENCIAS

1. Intenta patinar suavemente, y no des demasiados patinazos.
2. Debes intentar conseguir cuantas latas como te sea posible, algunas son difíciles de coger y será mejor que las dejes.

3. Cuando estés realizando acrobacias intenta girar el Joystick suavemente y uniformemente alrededor de las direcciones y no intentes hacer demasiadas —la habilidad vendrá con la práctica.
4. Saltar obstáculos a veces es más fácil que patinar alrededor de ellos —y también impresiona a los jueces y ganas puntos.
5. No te desvíes demasiado del circuito marcado con flechas o perderás tiempo y puertas.
6. Una vez que creas que has realizado suficientes acrobacias como para impresionar a los jueces, no te repitas mucho o choques mientras estás realizando saltos difíciles. Usa saltos rectos en vez de esto para finalizar el circuito. Esto reduce el riesgo de malos aterrizajes y choques y te permite concentrarte en seguir el circuito.
7. No gastes tiempo o vidas intentando coger todos los puntos que haya en el circuito, simplemente consigue los convenientes y da la vuelta al circuito deprisa.

CIRCUITO DE CAMPEONATO

Nivel 1: Freddy debe eludir y esquivar los obstáculos en el solar del edificio sin ser atrapado por ninguno de los «paletas» enfadados.

Nivel 2: Aquí tiene que cruzar el lago del parque, evitando la fauna mortífera.

Nivel 3: Allí abajo, en el Metro de Londres, los patines de Freddy tienen que ir a través de los túneles por encima de los cables eléctricos y luchando con las ratas gigantes.

Nivel 4: Fuera, en la calle, Freddy causa estragos entre los peatones y lucha con las cuadrillas rivales.

Mueve el Joystick de izquierda a derecha para tomar velocidad, pero ten cuidado cuando Freddy vaya por superficies que no sean lisas, si va patinando demasiado deprisa.

CBM 64/128

Recoge la basura que está esparcida a lo largo del circuito. Si alcanzas el final del circuito podrás cambiar la basura por dinero con el cual puedes comprar hombreras, ropa y ruedas para aumentar tu PRESTIGIO y ayudarte a través del juego. Se te dará entonces una opción para bien cargar el siguiente nivel o bien recargar el «Desafío del Parking».

SPECTRUM & AMSTRAD

Se consiguen puntos por recoger herramientas y objetos de valor, por realizar saltos mortales, por saltar o esquivar peligros y por lanzar misiles a cualquier cosa en tu camino. Los objetos caerán en la bolsa de Freddy cuando se recojan, indicando el número de objetos o armas recogidas.

Si Freddy llega al final del circuito se te da la opción de cargar el nivel siguiente o recargar el «Retó del Parking».

CONTROLES

CBM 64/128

(JUEGO A)

Controles de Joystick:

Izquierda/derecha: patinar derecha/izquierda.

Abajo & fuego: Saltar.

Abajo: Esquivar.

Controles en el teclado:

CTRL: Pausa.

C (tecla CBM): Música/efectos SI-NO.

RUN/STOP: Abandonar el juego (en el modo pausa).

(JUEGO B)

Controles en el teclado: Como se indica arriba.

Mueve el Joystick alternativamente a izquierda y derecha para hacer que Freddy patine a lo largo.

Spectrum/Amstrad

Usa Joystick o teclas:

Q: Arriba.

A, Z: Abajo.

J, K, I, O: Izquierda.

L, P: Derecha.

M, espacio: Fuego.

Izquierda/derecha: Patinar izquierda/derecha.

Arriba: Salto.

Abajo: Agacharse/recoger.

Fuego: Lanzamiento alto.

Fuego & abajo: Lanzamiento bajo.

«Círculo» en el Joystick: Salto mortal.

USUARIOS DEL COMMODORE 64 - POR FAVOR, PRESTAR ATENCION

No hay fatímetro —éste se reemplaza por el «OUCH» metro—. La diferencia principal es que si este medidor alcanza el límite pierdes una vida en vez de todas.

