

YO, SUPER SKWEEK, QUE SOY UN VERDADERO HEROE...

I) YO, SUPER SKWEEK, SOY YO

Buenos días. Me presentaré: me llamo Super Skweek. Ya debes conocer a mi primo. Se llama Skweek.

Es un tío majo, pero últimamente está un poco insoportable. ¿Qué por qué?

¡Ooooooh!, porque se ha convertido en un héroe después del éxito del programa que lleva su nombre. Una historia que se ha dado gracias a la sociedad LORICIEL, gente simpática, pero que debería elegir mejor a sus personajes.

Pero bueno, LORICIEL también tiene a veces buenas ideas: en efecto, me han pedido que cuente mi propia historia.

Para ser sinceros, al principio me negué. En el fondo soy muy simple. Pero ya sabes cómo son: han insistido e insistido.

Y claro: ¡me he rendido!

Pero yo soy un verdadero héroe, no como mi primo, ¿me entiendes?

Son majas estas personas de LORICIEL hacer que me conozcan en todo el mundo me ha gustado en cierta manera. Pero esto que quede entre nosotros, He sido firme. He dicho a LORICIEL (yo he IMPUESTO mis condiciones), que si SKWEEK, el soft de mi primo, había creado tantas pasiones y tantas y tantas horas de juego, yo no me comprometería en una programa si no era mejor, pero mucho mejor que el primero.

Hay que mostrar quién es el verdadero héroe... ¿me equivoco?

De acuerdo, ahora voy a describirte rápidamente como vamos a jugar juntos, pero también voy a esconderte algo de información para que tú puedas descubrir algo por ti mismo.

Ya verás como nos divertimos juntos.

... bueno, tú... no lo sé...

¿Flipamos un poco?

Es nooormal. Venga, un poco de calma y seguimos.

II) ANTES DE NADA, ¿COMO CARGAMOS EL JUEGO?

Si, antes de nada hay que cargar el juego en la memoria del ordenador. No hay ningún problema sigue las indicaciones que se encuentran en la etiqueta del primer disquete o de la cassette.

- PARA ATARI Y AMIGA: APAGA LA MAQUINA, INSERTA LUEGO EL DISQUETE A EN LA UNIDAD DE DISCO Y VUELVE A ENCENDER LA MAQUINA. MI JUEGO, O MEJOR DICHO EL TUYO, SE CARGARA Y EMPEZARA AUTOMATICAMENTE Y SOLITO.
- PARA PC CARGA EL DOS NORMALMENTE Y LUEGO TECLEA: SUPER.
- PARA DISQUETE DE AMSTRAD ENCIENDE LA MAQUINA Y TECLEA: RUN"SUPER.
- Y PARA CASSETTE AMSTRAD REBOBINA LA CINTA, PULSA CTRL + ENTER Y PULSA LA TECLA PLAY DEL MAGNETOFONO.

Ten sangre fría, relájate un poco porque el tiempo de carga es largo: ¡las estrellas siempre se hacen esperar!

III) DE ACUERDO, Y AHORA ¿COMO JUEGO?

Está tirado con uno o dos jugadores, porque yo, SUPER SKWEEK, no estoy solo: tengo a mi amigo SKROUCH que me puede ayudar. ¡Todavía hay una oportunidad de que no seamos tres! Por lo tanto, puedes jugar:

- Sólo con un joystick o con el teclado.
En el teclado utiliza las teclas de flechas y la barra espaciadora para disparar.
- Dos con el joystick o con el joystick y el teclado (teclas para CPC: Q, A, X, C y Z para disparar).

III. A) ¿Y las teclas de función?

III.A.1 Para los felices propietarios de PC, AMIGA o ST, éstas son las teclas de función útiles y sus efectos

F2: Activa o desactiva el sonido.

F4: Cambia 50/60 hercios en un ATARI ST.

En el desarrollo del juego se me dirige:

F1: Pausa.

F3: Arco del cielo activado/desactivado.

F5: Con el bonus MAP también se puede ver el plano del tablero.

F6: El editor que permite la creación de tableros. Sólo está accesible en modo CONSTRUCTION KIT.

F8: Suicidio.

F9: Suicidio.

F10: Suicidio.

Pulsando simultáneamente las teclas: SHIFT y ESCAPE... sniff... se acaba la partida.

III.A.2. Para los felices propietarios de un AMSTRAD CPC o CPC+

Las teclas de función se encuentran en el teclado numérico con el número correspondiente.

F3, F5: no sirven para nada.

IV) CONMIGO NO EXISTE LA MONOTONIA: HAY VARIOS TIPOS DE PARTIDAS

IV. A) Normal game o Juego normal

Nos encontramos, queridos amigos, al principio, en un SUPER MOTOR VOLANTE. Un simple platillo volante.

(Excepto en CPC donde hay un menú de elección de niveles).

Nosotros tenemos, y cuando digo nosotros debería decir TU, numerosas misiones peligrosas que cumplir en diferentes islas: por lo tanto, habrá que elegir una isla.

Isla que, como SUPER HEROES que somos, y aquí debería decir más bien como super héroe que soy yo, deberemos descontaminar o liberar o pacificar o todas las palabras clásicas de los super héroes.

La misión que debes realizar te será indicada al principio de cada pantalla, hijo mío.

Ve, corre, vuela y vénganos.

Que la fuerza te acompañe... etc... etc...

Cuando te hayas decidido y hayas elegido la primera isla, la que quieras, o casi, porque todas las islas no están directamente accesibles a los super héroes amateurs. ¡Sería demasiado fácil!

Una isla está compuesta por diferentes tableros que habrá que pasar con éxito. Claro, no va a ser cosa de niños. Después de haber salido con éxito de varias islas descubrirás el encanto de otras dos islas.

Ahí, con un fondo musical LUCULELE, cocoteros y tahitianas, sol y arena caliente... ¡qué bien suena!

¿Dónde estábamos?

Ah, sí, para tu información, cada isla contiene 45 tableros (excepto en CPC).

IV. B) Random game o juego aleatorio (Excepto en CPC cassette)

Aquí no se elige la isla y los tableros se mezclan aleatoriamente o, en todo caso, eso nos quieren hacer creer.

Este modo de juego es más difícil porque la dificultad no es creciente, y por consiguiente es más duro, ¿está claro?

Además de esto hay de vez en cuando una etapa de BONUS. Esto es sólo un truco de los programadores para complicarnos la vida. Lo descubrirás con el tiempo.

IV. C) Construction Kit o Kit de Construcción (Excepto en cinta CPC)

Si, ya te lo explico: los de LORICIEL han creado unas islas llenas de tableros. Pero además de estos tableros ya existentes, si quieres inscribirte en el tablero de HIGH SCORES, también puedes crearte tus propios tableros.

Pero éste es un truco para barrenderos y si empiezas a jugar, te aconsejo que primero eches un vistazo. Mira el estado de deterioro mental de mi primo y entonces lo comprenderás.

Si insistes puedo decirte que se carga un banco de 10 tableros que tú podrás modificar y luego grabar con el editor de tableros. No hay una etapa de bonus, grabación de la partida ni mayor puntuación en el modo Construction Kit: ¡no se puede tener todo!, yo lo quiero todo, los mejores platos, los...

Para utilizar los tableros creados por el KIT DE CONSTRUCCION, elige en el menú el modo CONSTRUCTION KIT/KIT DE CONSTRUCCION y empieza luego la partida (primera línea del menú principal en CPC). Durante el juego pulsa la tecla F6.

Para AMSTRAD aquí tienes un poco más de información sobre el modo KIT DE CONSTRUCCION:

- La tecla V permite pasar del nivel Red de Calzada al primer paso y a la inversa.
- La tecla X permite elegir el tipo de baldosas que vas a colocar pulsando el botón de disparo (o la barra de espaciado).
- Las flechas o el joystick te permitirán desplazar el cursor (representado por SKWEEK) y el BOTON DE DISPARO confirma la posición y sitúa la baldosa elegida.
- La tecla S llena todo el tablero con la baldosa elegida.
- Las teclas 0, 1 y 2 del teclado numérica permiten situar la posición de partida de SKWEEK en el tablero. Para un jugador con 0 y para dos jugadores con 1, luego 2 para SKROUCH. Las bolas de colores simbolizan estas posiciones.
- Las teclas N y P permiten respectivamente pasar al tablero precedente y siguiente.

- La tecla ESCAPE te permite volver al juego.
- La tecla S graba el tablero que está siendo editado.
- La tecla L es al contrario, carga el tablero que se está editando y, por consiguiente, también las modificaciones que se han hecho desde la grabación.

Un poco más de información para PC/ST/AMIGA sobre el modo KIT DE CONSTRUCCION:

- Mueve el joystick hacia arriba o hacia abajo para elegir el tablero que quieras modificar.
- Pulsando la BARRA ESPACIADORA puede modificarse el tablero en curso.
- A continuación puedes desplazarte por el tablero y pulsando las teclas del teclado elegirás las baldosas que quieras colocar.
- El botón derecho del ratón o la tecla HELP son más prácticos.
- Las teclas 1, 2 y 3 del teclado numérico permiten que sitúes SKWEEK y SKROUCH al principio del tablero.
- Pulsando las dos teclas SHIFT simultáneamente se llena todo el tablero con la baldosa seleccionada.

Es necesario para las grabaciones de partidas, al igual que para las grabaciones de tableros, que sean efectuadas en OTRO DISQUETE previamente formateado.

V) CAUSAMOS GENERALIDADES

En los modelos descritos en los capítulos IVA y IV.B hay una etapa de bonus cada 15 tableros: 4 etapas de bonus de "points" (bonus, helados, globos o piezas), y luego un estado de bonus de "monsters" (nubes, pinchos, ojo, SMILEY...) Para complicar más las cosas hay un gran monstruo al final de cada isla. (Esto es ligeramente diferente en CPC).

En las etapas de bonus no se pierden puntos de vida se ganan. Para aquéllos que todavía no hayan comprendido lo que son las etapas de bonus, dejémoslo, ¡no hay nada que hacer!

Al principio de una partida se tienen 8 vidas, que son muchas y pocas a la vez. Hay que entrenarse, pero de todas formas no es demasiado, aunque esto puede discutirse, mi hermano que... Bueno, SEA COMO SEA HAY OCHO VIDAS.

Cuando mueres puedes elegir la forma en que voy a renacer (excepto en CPC): Si nos haces nada en especial, renazco tal y como había muerto.

Si pulsas rápidamente el botón de disparo, renazco en mi posición inicial al principio del tablero con el TIEMPO máximo ¿Es sencillo!

En una partida de dos jugadores, éstos se ayudan mutuamente, lo que también quiere decir que cada uno ayuda al otro. Es la vieja historia de los tres mosqueteros que en este caso no serían más que dos.

Si uno de los dos jugadores no tiene más puntos de vida puede llamar al segundo (excepto en CPC).

Si éste se niega, no juega más.

Si éste acepta, da una vida a su compañero de juego para el resto de la partida. ¡Qué majo!

VI) EL TABLERO DEL BORDE DE LA PANTALLA

Si, sí que hay uno. Mira bien en la parte superior de la pantalla.

Humm, regula tu monitor, no, ¿gafas?, no, dejémoslo caer.

He aquí una explicación complementaria:

Tiles representa el número de baldosas de colores.

Time representa el tiempo que te queda.

Las letras LT y SP indican, cuando están encendidas, que SKWEEK posee:

L = un tiro láser

T = un tiro Tiles

S = un zapato (shoe).

P = un tiro Paint.

En CPC estas indicaciones no figuran más que en la opción STATUS DE SHOP (TIENDAS) bajo la forma de sus bonus.

El color del tablero del borde sirve para algo (excepto en CPC):

- Si está violeta o marrón-beige significa que es un nivel (LEVEL) sin misión.
- Si está rosa es una misión en la que hay que liberar a unas SKWEEZETES. Agradable, ¿verdad?
- Si está gris es una misión en la que hay que matar monstruos.
- Si está completamente negra, entonces es que el ordenador está apagado.

VII) LOS BONUS

Hay paquetes de bonus, digo vagones, digo penínsulas.

El Bonus Disk que se encuentra accesible en SHOP permite formatear (excepto en CPC) y grabar una partida, pero atención, no se puede grabar una partida en curso más que cuatro veces.

Para volver a jugar una partida en CPC debes insertar el disquete de datos en la unidad de disco y pasar a la opción VOLVER A JUGAR GRABACION del menú principal. Una cara de disquete CPC sólo puede contener una grabación de partida con, eventualmente, los diez tableros de Construction Kit.

Hay muchos bonus que recoger: una treintena de bonus al mismo tiempo, pero cuidado, si damos a "EXIT", salimos del tablero.

Hay muchos bonus de puntos (para comer), helados... etc..., muchas piezas. Hay que coger las más posibles.

Muchos globos: hay que tirarlos, luego coger las letras que salgan, pero cuidado, si tiras un globo que no es de su color (por ejemplo, amarillo) no hay puntos. (Esta opción no existe en CPC).

LAS BALDOSAS

También hay muchas baldosas diferentes que descubrir.

Todas las baldosas "azules" deben estar iluminadas excepto si el tablero es una misión o hay que liberar skweezettes y/o matar monstruos.

Las baldosas que da vueltas no puede ser iluminada más que cuando una de las ocho baldosas que la rodea es "azul".



PROEINSA
Marqués de Monteagudo, 22, bajo
28028 MADRID

