

# HELTER SKELTER

¡Monstruos en todos sitios! Corriendo alrededor, cayendo del cielo, saltando de las plataformas. ¡Monstruos encima, monstruos debajo, monstruos que se dirigen hacia ti!

Cógelos si puedes y bota sobre ellos mientras son vulnerables, pero date prisa, ya que el cronómetro cuenta y tu balón "botador" puede estallar en cualquier momento.

## CARGA Y CONTROLES

### Atari ST/Amiga

Introduce el disco en el lector interno y resetea el ordenador. Puedes jugar el juego con uno o dos joysticks o usar el teclado (el ratón sólo se usa en el diseñador pantallas "screen designer", no en el juego principal). Sólo un jugador puede usar el teclado —usa las teclas de cursor izquierda y derecha para moverte y la tecla izquierda de Shift para saltar.

### IBM o Compatibles

En el prompt de >A teclea HELTER y presiona Return. El ordenador debería detectar si tu ordenador tiene gráficos CGA o EGA. Para cargar la versión CGA directamente teclea HELTERC; para la versión de EGA teclea HELTERE. Para el modo HERCULES teclea HELTERH. Puedes jugar usando un solo joystick o usar el teclado. En un juego de un jugador las teclas son los cursores izquierda/derecha y la tecla izquierda de Shift; en el juego de dos jugadores, el jugador 1 utiliza las teclas A, S y la tecla Shift izquierda, el jugador 2 usa las teclas 4, 6 y la tecla derecha de Shift.

### Commodore 64

Para cargar la cinta mantén presionada la tecla Shift y presiona RUN/STOP. Los usuarios de disco deberán teclea LOAD":\*",8,1 y presionar Return. Juega el juego con un joystick en cualquier puerto.

## **Spectrum**

Para cargar la cinta teclea LOAD"". Si tienes un Plus 3, usa el cargador de disco. Juega el juego usando un joystick o las teclas N y M para moverte a la izquierda o derecha y la Z para saltar. Se proveen dos programas, el juego y 80 pantallas predefinidas están en la cara 1 al principio de la cinta. El diseñador de pantallas está en un segundo bloque en la misma cara de la cinta. Lo mismo se repite en la cara B.

## **Amstrad CPC**

Teclea RUN"HELTER" para cargar el juego. Juega usando joystick o las teclas N y M para moverse a la izquierda y derecha y Z para saltar. Se proveen dos programas, el juego y 80 pantallas predefinidas al principio de la cinta. El diseñador de pantallas (screen designer) está en un segundo bloque en la misma cara de la cinta. Lo mismo se repite en la cara B.

## **COMENZAR EL JUEGO**

Pueden jugar uno a dos. Las pantallas 61 ó 70 son imposibles a no ser que dos estén jugando, por este motivo estas pantallas se saltan cuando sólo está jugando un jugador. Para comenzar un juego presiona F1 para un juego de un jugador (A en un Spectrum o Amstrad) o F2 para un juego de dos jugadores (F3 en C64, B en un Spectrum o Amstrad). Ahora deberás indicar el control que quieres usar seleccionando la opción apropiada del menú o presionando el botón de fuego del joystick (o la tecla de saltar si quieres usar el teclado).

Antes de comenzar el juego puedes introducir una clave que te permitirá comenzar el juego en otra fase que la primera. Por supuesto, cuando juegues por primera vez, no sabrás ninguna clave, porque deberás presionar el botón de fuego o la tecla de saltar para poder comenzar el juego.

## **COMO JUGAR**

Controlas una pelota que bota que se llama Billy (en un juego de dos jugadores, el segundo jugador controla a su primo Bobby). Presiona izquierda o derecha para propulsarle hacia los lados y presiona el botón de fuego o la tecla de saltar para hacerle saltar hacia arriba.

Helter Skelter tiene 80 pantallas diferentes que deberás conquistar. En cada pantalla hay un número de monstruos que se mueven por la pantalla a lo largo de las plataformas y cornisas. A veces los monstruos se quedan atrapados entre los muros, lo que les obliga a quedarse en una cornisa en concreto, pero a veces se pueden pasear de cornisa en cornisa, flotando desde la cornisa de la que se caen y cayendo sobre la cornisa siguiente.

Lo único que tienes que hacer es aplastar a los monstruos con la pelota antes de que el cronómetro llegue a cero. No puede ser más fácil. ¿A que no? El problema es que sólo uno de los monstruos es vulnerable a la vez (ese monstruo está indicado por medio de una flecha). Golpea al monstruo erróneo y se dividirá en dos monstruos bebé, lo que hará tu tarea aún más difícil —pero golpea al monstruo correcto y te acercará más a tu objetivo.

## CONTROLAR EL REBOTE

Cuando presiones saltar, lo que en realidad ocurre es que la pelota es presionada hacia abajo por una fuerza. Si la pelota está sobre una cornisa, cuando esta fuerza la presiona contra la misma, en cuanto la presión se libera la pelota sale disparada hacia arriba.

Si la pelota está en el aire y cayendo hacia abajo, cuando presiones la tecla de saltar obviamente cuando aterrice rebotará más alto. Sin embargo, si la pelota está volando hacia arriba, cuando presiones la tecla de saltar, la velocidad de la pelota se verá reducida por la presión hacia abajo. Muchas veces es importante que puedas hacer esto, pero, por supuesto, deberás tener en cuenta el cronómetro.

Un jugador con experiencia puede hacer que la pelota se detenga presionando el botón de saltar una fracción de segundo después de que la pelota rebote, pero presiona el botón demasiado pronto y la pelota rebotará aún más alto.

## PUNTUACION

Cada monstruo que aplastes vale 500 a 800 puntos. El primer monstruo te da 500 puntos y el siguiente te da 1.000 puntos, siempre que entre ambos no golpees al monstruo erróneo. La puntuación se duplica mientras no des a ningún monstruo que se divide en dos, hasta llegar a un máximo de 8.000 puntos.

Si completas la pantalla antes de que se te haya agotado el tiempo, obtienes un bonus de 1.000 puntos por cada segundo que te quede. Hay otro bonus, el bonus de habilidad, que varía de pantalla en pantalla y que se divide en dos cada vez que presiones el botón de saltar. Usando los menos saltos posibles podrás obtener miles de puntos de bonus.

Con práctica te darás cuenta que no tienes que saltar tantas veces para poder conseguir tu objetivo.

Si obtienes 200.000 puntos, ganarás una pelota extra (comienzas con cinco); sin embargo, no te pueden quedar más de 10 pelotas al mismo tiempo.

## TOKENS

Ocasionalmente aparecerán tokens que giran con una de las letras E-X-T-R-A. Si coges las cinco letras, ganarás una pelota bonus, pero ten cuidado, ¡si coges dos veces la misma letra se cancela una a la otra!

También aparecen de vez en cuando otros tokens. Si los recoges, obtendrás tiempo extra o ganas una ventaja temporal. ¡Un token hace que los monstruos permanezcan inmóviles durante cierto tiempo, otro hace que todos sean vulnerables al mismo tiempo y otros hace que el cronómetro se congele!

## CLAVES (PASSWORD)

Si completas con éxito las primeras 10 pantallas, se te revelará una clave de cuatro letras que te permitirá comenzar el juego en la pantalla 11 si lo deseas. Se te irán revelando más claves según vayas completando las pantallas de 10 en 10. La clave para la pantalla 81, la primera pantalla definida por el usuario (user-defined) es *user* (en el Spectrum y Amstrad las pantallas definidas por el usuario se diseñan usando el programa screen designer (diseñador de pantallas) y se pueden cargar en el juego principal).

## DISEÑADOR DE PANTALLAS

Una de las mejores características de *Helter Skelter* es el diseñador de pantallas "built-in" que te permite crear tus propias pantallas, diabólicamente difícil, ingeniosamente simple, maravillosamente extraño. Para

entrar en el diseñador de pantallas presiona F10 (F7 en un C64). Cuando estés en la pantalla de presentación o en la pantalla de mejores puntuaciones. En un Spectrum y Amstrad el diseñador de pantallas es un programa individual en la misma cara de la cinta. Nota: Asegúrate primero de que tienes una cinta en blanco o un disco formateado. ¡NO USES EL CASSETTE O EL DISCO CON EL PROGRAMA!

En el ST y Amiga el diseñador se controla por medio de ratón, mueve el ratón sobre la opción que requieres y presiona el botón izquierdo del ratón para seleccionarla. Con el IBM usa el ratón o las teclas de cursor y F1 y F2 en lugar de los botones del ratón. Con el C64 presiona la tecla con el número que se corresponda a la opción que deseas y usa el joystick para situar el objeto. Presiona fuego para confirmar la posición. En el Spectrum y Amstrad usa el joystick o las teclas para mover el cursor (usa S para arriba y X para abajo).

El primer paso para diseñar una pantalla es puntar las plataformas, cada pantalla puede tener hasta 64 plataformas, cada una de las cuales puede ser horizontal o vertical (las formas más complicadas las tendrás que construir desde varias plataformas). Cuando selecciones Platform (plataforma) aparecerán las opciones Add Platform (añadir plataforma) y Delete Platform (borran plataforma). P.ej.: Selecciona la opción de añadir, después sitúa el puntero sobre el lugar donde quieres situar la plataforma y presiona el botón de saltar. Ahora mueve el puntero hacia donde quieres que vaya el otro final de la plataforma, recuerda que tiene que ser vertical u horizontal y presiona otra vez el botón. Para cancelar una plataforma que no hayas terminado de diseñar presiona el botón derecho (RUN/STOP en un C64, Break en un Spectrum o ESC en un Amstrad) o selecciona Delete Platform.

Una vez que hayas pintado la plataforma, el paso siguiente es decidir cuántos monstruos quieres de cada tipo, dónde comienzan, su dirección y su velocidad de movimiento. Selecciona la opción de monsters (monstruos) y después Add Monster (añadir monstruo), aparecerá un monstruo al final del lado izquierdo de la plataforma. Ahora puedes cambiar el tipo de monstruo usando el botón derecho del ratón (F2 en un IBM, los controles izquierda y derecha en un C64, o los controles arriba y abajo en un Spectrum o Amstrad). Ahora mueve al monstruo a la posición inicial que quieras. Finalmente selecciona si los monstruos se van a desplazar hacia la izquierda o derecha y después selecciona la velocidad (0 es la más lenta, 7 la más rápida).

Una vez que hayas posicionado a todos los monstruos de la pantalla, puedes cambiar el orden en el que tienen que ser destruidos, normalmente

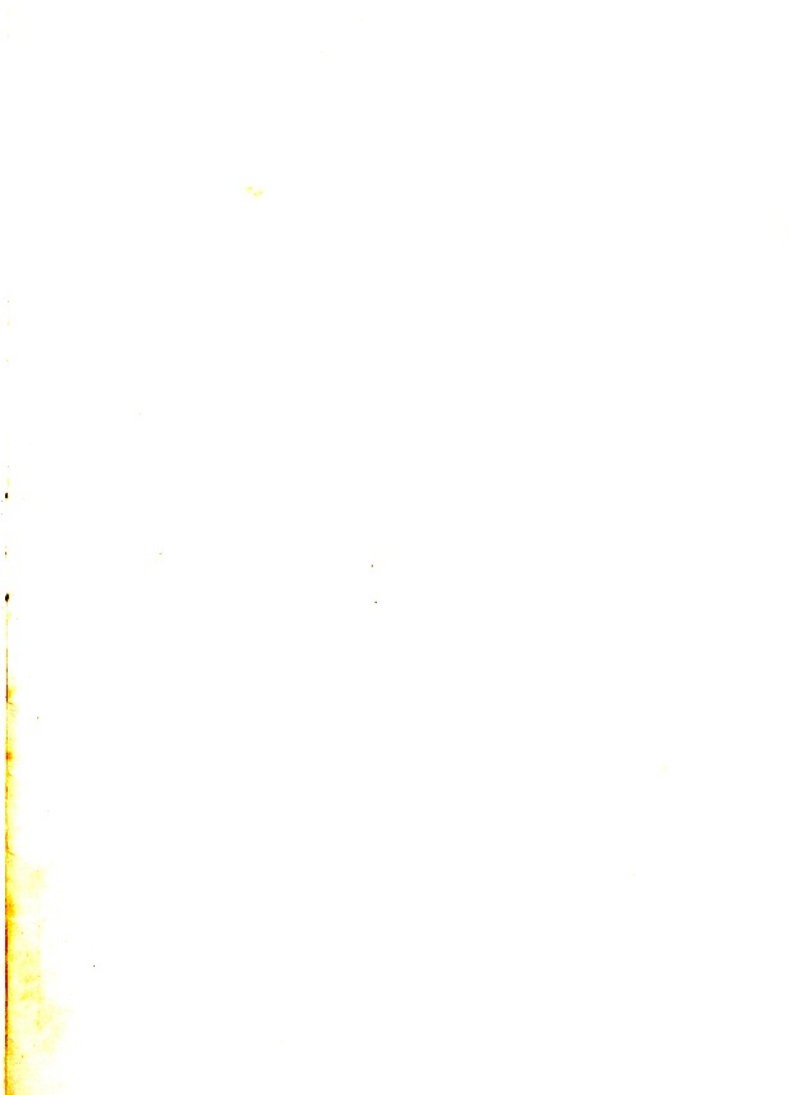
el orden en el que los has situado. El orden que selecciones puede hacer que haya una enorme diferencia en la dificultad de una pantalla. Simplemente puntea cada monstruo siguiendo un turno y presiona el botón izquierdo o el botón de saltar.

La posición inicial del botón también es importante: Start Positions (posición al comienzo) te permite establecer la posición al principio de ambos Billy y Bobby. Finalmente, selecciona Parameters (parámetros) que te permitirá establecer el tiempo permitido para un juego de un jugador o dos jugadores; la probabilidad de que los monstruos cambien su dirección al azar y el valor inicial del bonus de habilidad (este tiene que ser un número redondo y se introduce como cientos, p.ej., 100 para 10.000). Cuando introduzcas números, usa las teclas numéricas del teclado principal.

Screen select (seleccionar pantalla) te permite moverte a cualquiera de las pantallas definidas por el usuario. Para copiar una pantalla muévete sobre la pantalla sobre la que quieres copiar y selecciona Copy Screen (copiar pantalla). Después sitúate en la pantalla que quieres copiar y selecciona o Select (seleccionar) para efectuar la copia o Abort (abortar) si has cometido un error. Delete (borrar) borrará la pantalla en la que estás en ese momento, haciendo que todas las pantallas que la sigan en la numeración bajan un número. Insert (insertar) hace lo contrario, creando una pantalla en blanco y haciendo que las pantallas que la sigan en la numeración aumenten un número.

Cuando estés jugando en pantallas definidas por el usuario las teclas + y - (en el pad numérico si estás usando un ST o Amiga) se pueden usar para avanzar por las pantallas. Esto hace más fácil comprobar una pantalla específica. Es todo un arte diseñar pantallas, algunas de las pantallas "built-in" (diseñadas) tienen soluciones ingeniosas y ¡no hay ningún motivo por el cual tus pantallas vayan a ser menos divertidas!

Una vez que hayas diseñado tus propias pantallas, naturalmente querrás salvarlas a una cinta o a un disco. Si estás usando un disco, recuerda que necesitas un disco en blanco formateado o un disco que hayas usado, anteriormente para salvar pantallas (si no has usado el disco antes para salvar pantallas, selecciona primer la opción Init disk, esta opción crea seis 'slots' en el disco, cada uno de ellos puede almacenar un set de 48 pantallas). Ponle una etiqueta al disco y escribe sobre ella el slot que uses, ya que de otro modo puede ser que escribas sobre una de tus pantallas favoritas. Usas disco o cassette siempre asegúrate de no usar el disco/cassette programa para salvar pantallas.



PASSWORDS. HELTER. SKELTER.

USER → pantalles d'auto creació.  
+ Nivell 07.

CASH → +10.



SYSTEM 4 de España, S.A.  
Plaza de los Mártires, 10  
28034 - MADRID  
Tel.: 735 01 02 Fax: 735 06 95



LA  
PIRATERIA  
ES DELITO