

Skate or Die

PATINA O MUERE

COMMODORE 64/128 - ¡ARRANCA O MUERE!

Usa un Joystick para controlar tu juego. Patina o muere puede usarse en otros ordenadores con mandos más raros que el Joystick. Por eso, en lo sucesivo nos referiremos en este sentido a "mando". O. K. Por otra parte, cuando te digamos "marcar" sobre algo, quiere decir que deberás llevar el puntero en la pantalla sobre lo que quieras marcar y pulsar el botón del mando. Ahora vamos a arrancar este juguetito...

COMMODORE DISCO

1. Quita todos los cartuchos y conecta el Joystick en cualquier port.
2. Usuarios del C128: Pon tu ordenador en modo C64. Inserta el programa en la unidad de disco y enciéndela; después conecta el ordenador y el monitor.
3. Cuando aparezca el mensaje READY, escribe LOAD "EA",8,1 y pulsa Return.

COMMODORE CINTA

1. Quita todos los cartuchos y conecta el Joystick en cualquier port.
2. Inserta la cinta de Patina o Muere en el casete y rebobínala al principio de la cara 1.
3. Pon el cuentavueltas del casete a cero.
4. Manteniendo presionada la tecla SHIFT, pulsa RUN/STOP.
5. Pulsa PLAY en el casete.
6. Durante la carga aparecerá el mensaje "FOUND EA" en la pantalla: pulsa ESPACIO para continuar. Encontrarás las competiciones en el orden mostrado abajo con su localización aproximada en el cuentavueltas del casete. Esta localización es aproximada porque el cuentavueltas puede no ser totalmente exacto.

LOCALIZACION EN LA CINTA

| | |
|-----------------------|-----|
| Tienda de Monopatines | 0 |
| Estilo Libre (Rampa) | 70 |
| Salto de Altura | 116 |
| Downhill | 153 |
| Atasco | 205 |
| Torneo de Habilidad | 243 |

SPECTRUM 48K +

1. Conecta la salida EAR del SPECTRUM con la salida EAR del casete.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Ajusta el volumen a 3/4 del máximo. 1
4. Teclea LOAD y pulsa ENTER (INTRO).
5. Presiona PLAY en el casete.
6. El programa se cargará automáticamente.
7. Si no lo hace, repite la operación a distinto volumen.

SPECTRUM +2, +3

1. Selecciona con el cursor la opción 48K BASIC y pulsa INTRO.

2. Sigue después las Instrucciones del SPECTRUM 48K + (ten en cuenta que en el +2 está ya ajustado el volumen).

SPECTRUM DISCO

1. Conecta el SPECTRUM +3.
2. Inserta el disco.
3. Selecciona la opción cargador.
4. Pulsa ENTER.
5. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD CPC 464

1. Rebobina la cinta hasta el principio.
2. Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) simultáneamente y PLAY en el casete.
3. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD CPC 664-6128

1. Teclea |TAPE y pulsa RETURN (La |se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultáneamente).
2. Sigue después las instrucciones del CPC 464.

AMSTRAD DISCO

1. Conecta el AMSTRAD.
2. Inserta el disco.
3. Teclea RUN"DISC" y pulsa ENTER.
4. El programa se cargará automáticamente.

Teclas de Control: ¡Vaale, vaale! Ya sabemos que quieres alucinar con tu monopatín, pero hay algunas teclas que debes conocer antes de nada:

RUN/STOP Anula la prueba o competición en que estés y retorna a la tienda de monopatines de Rodney.

Commodore Activa o desactiva la música.

Comandos Amstrad y Spectrum

Q A O P
ESPACIO

¡Aaaaaaaqui está Rodney!

Después de la pantalla de títulos, comienzas en la tienda de monopatines (¿y por qué allí?) porque debes registrarte antes de comenzar a patinar. Marca en el icono de inscripción, y escribe en él tu nombre. Para quitar un nombre, marca sobre él y escribe encima o presiona la barra espadadora (en la versión para Spectrum puedes moverte por la pantalla de inscripciones mediante los cursores y seleccionar utilizando Enter). La tienda de monopatines pertenece a Rodney, el tipo que hay detrás del mostrador, por si acaso no te has dado cuenta al verlo, es también el padre de Lester. Mueve el puntero fuera de la tienda de monopatines y Rodney te dará indicaciones de cómo debes patinar. Puedes también marcar áreas específicas para hacer diferentes cosas, como ver las puntuaciones más altas o cambiar el color de tu tabla (después de registrarte, claro).

Guión de Competiciones.

El tiempo para practicar ha terminado. Hay cinco pruebas en las que puedes competir individualmente o en todas ellas con el comando "Competir en Todo". Pero deberás tener dos Joysticks si deseas "Competir en Todo" con un amigo, aunque si estás solo puedes jugar con Lester. En caso de empate, los skaters que empataron en el primero, segundo y tercer puesto siempre ganan el empate.

Rampa de estilo libre: Hay cien pies de madera y acero sobre una ancha y lisa forma en U a la espera de que alguien como tú realice las más impresionantes hazañas. Para empezar, debes situarte en la plataforma de la izquierda, ansioso por empezar. Mueve el mando hacia adelante o atrás para elegir la posición de entrada, y lo siento, pero en esta prueba no hay canal de caída: todo es slam. Cuando te lances harás diez pasadas por la rampa, pudiendo ejecutar movimientos a la derecha, a la izquierda o a ambos lados. Cuando hagas una pasada, presiona el botón en las zonas de "pump" para incrementar tu velocidad y seleccionar un movimiento especial. También tendrás que ladear o inclinar tu mando tanto a la dirección en la que te mueves como en dirección contraria.

| <u>Zonas de "pump"</u> | <u>Número de "Pumps" que se Necesitan</u> |
|------------------------|---|
| Kickturn | Ninguno |
| Rock-n-Roll | Ninguno |
| Footplant | Uno |
| Rail Slide | Uno |
| Handplant | Dos |
| Oille Air | Dos |
| Aerial | Ninguno, Uno o Dos |

Control de inclinación

En dirección contraria a la que se lleva.

En la dirección actual (marcar o inclinar te vuelve a hacer caer dentro de la rampa; no te pases con el tiempo).

En dirección contraria a la que se lleva.

En la dirección actual (mueve el mando hacia adelante o atrás cuando estés en la plataforma para hacer el Rail Slide: marcar o inclinar te vuelve a hacer caer dentro de la rampa).

En dirección contraria a la que se lleva (obienes una bonificación por mantenerte en esta postura... ¡hasta cierto límite!)

En la dirección actual (gira en el aire llevando el mando a la izquierda o a la derecha - en la dirección contraria para detener el giro de 180° 360° o 540°)

Sin inclinación (gira en el aire llevando el mando a la izquierda o a la derecha - en la dirección contraria para detener el giro de 180°, 360°, 540° o 720°)

Recuerda que marcar un pump en una zona de pumps se contabiliza como un solo "pump". Para hacer dos "pumps" de una pasada, haz cada uno en una zona de pumps. Las figuras aéreas sobre el canal puntúan muy alto, así como ejecutar una gran variedad de movimientos de un extremo a otro. ¡Prueba a mejorar tus aéreas marcando a medio vuelo! ¿Qué pasa, te parece complicado? Tranquilo, el mejor modo de enterarte es poniendo manos a la obra y ¡PATINANDO!.

Salto da Altura: Es un asunto de agallas. Esto no tiene mucho que explicar. Para subir muy arriba debes ir muy rápido. Mientras estés en la rampa, mueve el mando rápidamente en cualquier dirección para coger velocidad, aunque, si quieres, puedes tomarte un respiro mientras estés en el aire. Tienes un máximo de cinco pasadas a la derecha, donde está el marcador de altura. Por supuesto, no tienes por qué agotar tus cinco pasadas. Para intentar batir el récord deberás pulsar el

botón en el punto más alto de tu salto. Si lo pulsas en el momento adecuado, saltarás unos centímetros más, pero si no, no te preocupes e intenta caer bien.

La carrera de Downhill: Es un tranquilo día en el parque, no hay mocosos ni obreros trabajando, ni tampoco guardias en el parque: ¡es el mejor momento para machacar! Corre a toda velocidad contra reloj y ve recolectando bonificaciones durante el camino. Tienes varias oportunidades para ganar más puntos en el transcurso de la carrera.

Selecciona tu propio estilo de control de la siguiente manera.

Modo REGULAR significa que empujando el mando hacia atrás te mueves hacia abajo, y empujándolo hacia adelante reduces tu velocidad o frenas. Marcando y moviendo hacia delante saltas; marcando y moviendo hacia atrás, haces un duck. Marcando y moviendo a la derecha o a la izquierda haces "giros deslizados" (giros rápidos al tomar las curvas).

Con el modo GOOFY controlas a tu skater como si tú mismo estuvieras subido en la tabla. Empujando el mando hacia adelante te mueves hacia delante; moviéndolo hacia atrás reduces la velocidad o frenas. El duck, el salto, y el giro deslizante también puedes usarlos en el modo Goofy. Prueba ambos estilos para ver cuál es el que más te conviene. No recibirás puntos de bonificación si patinas durante más de un minuto y medio.

El atasco de Downhill: Estamos en el corazón de la ciudad. Latas de Pop Soda, latas de Mash Trash, rompe unas cuantas botellas, unos cuantos tuestos, y, hey, ¿por qué no unos a otros? Te toca luchar contra el tiempo y contra tu amigo (si no dispones en este momento de ninguno que se atreva a medirse contigo, Lester lo hará) para llegar el primero a la calle principal. Piénsalo con calma, pues hay un montón de gente esperándote. Los comandos de control son los mismos que para la carrera de Downhill, incluyendo también los modos REGULAR y GOOFY, pero esta vez, controlando el mando con total maestría consigues demostrar quién eres. Pulsa e inclina el mando hacia donde vayas para dar un puñetazo; el punto donde golpees, sea arriba, en medio o abajo, dependerá de hacia dónde hayas empujado tu mando.

Pulsa y empuja en dirección contraria a donde vayas para dar una patada; el punto donde golpees, sea arriba, en medio o abajo, dependerá de hacia dónde hayas empujado tu mando. Las diagonales son los ataques altos y bajos, y el movimiento al medio golpea directo a los lados. Cuando haya skaters impares en el modo "Competir en Todo", el que sobre se medirá con Lester. No obtendrás bonificaciones si patinas durante más de dos minutos y medio.

Ahora te mostramos una lista de nuestros mejores paladines (en el caso de que no hayas encontrado tu par para batirte con él).

Poseur Pete... Es perfecto para los principiantes. Si todavía estás aprendiendo tus movimientos, patina contra él, pero no dejes que te agobie.

Aggro Eddie... Es ya bastante más experto que el anterior, y da más juego en la pista.

Lester... ¡Es letal! Para qué decir más sobre él, sabiendo que su padre, Rodney, le enseñó todo lo que sabe.

Duelo en la Piscina: Una piscina vacía, un día soleado y un canutillo, es el paraíso de los skaters. Las reglas son simples. Dos van y uno viene. Es una nueva versión del famoso Juego del Tócame tú. Das cinco pasadas para coger a tu oponente, luego él coge el canutillo y se cambian los papeles: ahora tú eres él. Gana el que consigue tres derrotas sobre el adversario, pero tiene que ganarle por dos. Sólo puede haber un vencedor. Los controles son una versión simplificada de la Rampa de Estilo Libre, con Rock-n-Rolls, Rail Slides, Kickturns y Ollies. No se necesitan "pumps" porque

una pulsación pone el canutillo en acción. Sólo podrás acertar a tu adversario cuando tu canutillo esté intermitente; por eso debes pensar y actuar con rapidez.

Vocabulario Skater

Aerial: Movimiento que hace que todas las ruedas del monopatín se eleven del suelo al mismo tiempo.

Backside-air: En esta postura se elevan las ruedas de atrás de la tabla.

Ball: Cuando abortas la postura que ibas a realizar y te preparas para caer.

Bettles: Mujeres.

Blo: Patinar bien.

Coping: El borde redondeado de una rampa o de una piscina.

Drop-in: Dejarse caer a la piscina o rampa al comenzar.

Footplant: Movimiento en el que el skater se eleva con un pie, manteniendo el otro en tierra.

Frontside-air: Lo contrario del Backside-air.

Handplant: El skater está apoyado en el suelo con una mano, mientras que con la otra lleva el monopatín hasta sus pies.

Kickturn: Un movimiento muy simple y fácil, en el que el skater empuja la cola de la tabla hacia abajo y eleva el morro para girar o dar una vuelta.

Ollie: Un movimiento aéreo realizado sin que el skater toque su tabla con las manos.

Rall Slide: Es un Rock-n-Roll hecho deslizando la tabla por el borde de la rampa.

Rock-n-Roll: Es un movimiento que se realiza balanceando la tabla, de tal manera que cualquier par de ruedas esté en un lado diferente al del objeto sobre el cual se balancea el skater, dando un Kickturn y yéndose hacia atrás. El objeto suele ser el borde de la rampa o de la piscina.

Sketchy: Patinar mal.

¡Vamos a liarla!

Tras haber salido de la tienda de monopatines te encuentras en la plaza de la ciudad. Para escoger el concurso en que quieras participar, patina por el camino que tenga escrito el nombre del concurso que deseas. Tú sabes patinar en monopatín, ¿verdad? No tienes más que empujar tu mando adelante para moverte hacia delante; también puedes moverlo a la derecha o a la izquierda, y hacia atrás disminuyes la velocidad o frenas. También puedes volver si quieres a la tienda de monopatines, para lo cual tendrás que guiar tu monopatín hasta la rampa de entrada y meterte en la tienda; a Rodney no le importa. En el modo competición, en el que participas en las pruebas por orden, los primeros puestos se organizan así:

1er. Puesto 5 ptos.

2o. puesto 3 ptos.

3er. puesto 1 pto.

DRO SOFT



© ELECTRONIC ARTS

Distribuido por Drosoft S.A.

C/Fco. Remiro, 5

28028 MADRID

Telf.: (91) 2463802

La empresa declina toda responsabilidad en el uso de este programa fuera de los términos especificados en el correspondiente manual de instrucciones.