

1221 SPEED



 **GAMES**
STUDIO

MSX

Debido a la negativa, un año más, de la FIA a concedernos la licencia oficial exclusiva de los juegos de Fórmula 1, en favor primero de una importante compañía de Hardware que fabrica televisores, sistemas MSX y reproductores de cassette, pero que nunca ha destacado por su software, y más tarde de una compañía que sí, que vende mucho, pero es debido a sus bajos precios (los cuales se notan a menudo en la calidad), en CEZ decidimos crear nuestra propia competición alternativa, con nuestros propios circuitos y nuestras propias reglas. Un total de 4 equipos se han unido a nuestra aventura. ¿Aceptas el puesto de piloto en uno de dichos equipos?

CONTROL

El juego puede controlarse con teclas redefinibles, o con joysticks estándares. En el caso de usar joystick se puede usar el primer botón para acelerar y el segundo para frenar.

Cada uno de los 4 coches que compiten puede estar en uno de estos 3 estados:

- 1 - Controlado por un jugador humano.
- 2 - Controlado por la CPU (con diferentes niveles de habilidad).
- 3 - No correr (DON'T RACE): no participará.

Pulsando las teclas del 1 al 4 en el menú, iremos cambiando el estado de cada coche hasta obtener el estado que queramos. Se deben cumplir siempre varias cosas: dos humanos no pueden tener el mismo control, hay un máximo de 2 humanos jugando, y al menos tienen que correr 2 coches. Las opciones disponibles para un coche por lo tanto dependerán de cual sea el estado de los demás.

Con la tecla 5 podemos redefinir las teclas, tanto las que se usan para controlar los coches, como las teclas comunes que sirven para hacer una pausa, cambiar el sonido/música y cambiar el coche al que apunta cada cámara. Tan solo se cambiarán las teclas que estén en uso en ese momento, y si ningún coche tiene seleccionado un juego de teclas para su control, tan solo se redefinirán las teclas comunes. Hay 3 juegos de teclas disponibles para redefinir al antojo del jugador o jugadores. Esto permite que diferentes jugadores puedan tener cada uno sus teclas favoritas sin necesidad de estar redefiniendo continuamente.

Las teclas por defecto son:

Set 1: Cursores

Set 2:

P Derecha

O Izquierda

Q Acelerar

A Frenar

Set 3:

F Derecha

S Izquierda

E Acelerar

D Frenar

Teclas comunes:

T Pausa

Y Cambiar música/sonido

F Cambiar cámara 1

G Cambiar cámara 2

CATEGORIAS

Pulsando el 6 en el menú cambiaremos de categoría. Existen 4 categorías diferentes:

JUNIOR: Es el nivel más sencillo de todos. La velocidad máxima es la más baja, los puntos de control no son muy estrictos y disponemos de una brújula mediante la cual guiarnos si en algún momento nos perdemos o no sabemos hacia donde dirigirnos.

KARTS: Ligeramente más rápido que el nivel Junior, y los puntos de control pasan a ser más estrictos.

GP2: Mayor velocidad que en Karts, y en lugar de la brújula, se marca el número de vueltas dado hasta el momento. Para compensar esto, los puntos de control vuelven a no ser estrictos como en Junior, pero ahora es mucho más difícil ver cuando te has saltado alguno, ¡así que ten cuidado!.

F1: La mayor velocidad, y con los puntos de control de nuevo estrictos como en Karts. Este es el nivel al que aspiran todos los campeones.

CAMPEONATOS

Pulsando el 7 en el menú cambiaremos de campeonato. Existen 3 campeonatos oficiales y uno personal. El primer campeonato (EASY) contiene los circuitos del 1 al 4, el segundo (HARD) tiene los circuitos del 5 al 8, y el tercero (COMPLETE) los tiene todos.

Pulsando la tecla 8 en el menú, entramos en la pantalla de personalización del campeonato. La personalización del campeonato se compone de 3 partes.

Lo primero que se hace es seleccionar las pistas con las teclas 1-8. Para borrar una pista en caso de equivocación se utiliza la tecla BackSpace (BS) en MSX, y una vez que estemos contentos con las pistas seleccionadas, pulsamos Return para pasar a la siguiente sección.

Por defecto, a cada nueva pista que introducimos en la sección anterior se le asignan 2 vueltas. Una vez que hemos validado las pistas, podemos cambiar el número de vueltas que tienen asignadas cada una pulsando las teclas del 1 al 5, o volver a la pista anterior si nos equivocamos de nuevo con BS (si lo hacemos con la primera pista, volveremos a la sección de selección de pistas). Pasaremos automáticamente a la siguiente sección una vez que asignemos las vueltas de cada pista, pero también podemos llegar antes pulsando Return si estamos de acuerdo con el número de vueltas asignado.

En la última sección sencillamente adjudicamos cuantos puntos queremos que obtenga el corredor que llega en cada puesto, así como los puntos que se conceden por dar la vuelta más rápida. En esta ocasión, los puntos se ponen con las teclas 0-6, se corrige (o se vuelve a la sección anterior) de nuevo con BS y se confirma (en cualquier momento) con Return.

EL JUEGO

El objetivo del juego en si no tiene mucho misterio: trata de llegar a la meta antes que todos tus contrincantes. Con izquierda y derecha giras el coche, y arriba y abajo hacen lo propio con la velocidad. Una serie de consideraciones:

- En caso de colisión, los coches implicados saldrán despedidos dando vueltas antes de volver a recobrar el control. Ten mucho cuidado especialmente en la salida, los coches enemigos no respetan a nadie y son expertos en provocar accidentes.

- La hierba frena muchísimo tu velocidad, así que procura evitarla a toda costa, y si te sales, vuelve a la carretera lo antes posible.
- Los coches giran mejor a velocidades medias que a muy altas o muy bajas, así que procura frenar en las curvas cerradas o te comerás la hierba.
- Por desgracia, el área de visión es bastante pequeña, por lo que debes intentar aprenderte los circuitos para evitar salirte constantemente.
- Aparte de aprenderte los circuitos, para anticiparte a las curvas también te puede valer el mirar el mapa de vez en cuando.
- No intentes hacer trampas, pues te saltarás algún punto de control y no se contará el checkpoint correspondiente, y si no te das cuenta perderás toda la vuelta.
- Cuidadito también si te sales de la carretera, a veces es mejor volver un poco para atrás que lamentarlo luego cuando no te cuenten alguna vuelta.
- El marcador principal muestra las posiciones relativas de los coches, así como el número de vueltas y checkpoints pasados. Ten un ojo en esto para comprobar si te has saltado algún checkpoint.

Durante el juego, se puede pulsar la tecla de sonido para quitar/poner la música y cambiar el sonido del beeper entre ruido del motor del coche de la izquierda, ruido del motor del coche de la derecha y silencio.

También se puede pulsar la tecla de pausa para hacer una idem. Pulsando cualquier tecla salimos de la pausa, a menos que hayamos pulsado la tecla A, en cuyo caso llegamos al menú de abortar. Desde este menú podemos volver para atrás al cartelito de pausa normal pulsando la N, podemos volver al menú del juego con la Y, abortando así totalmente la partida, o podemos abortar tan solo la pista actual pulsando la T.

Con las teclas de cambio de cámara podemos hacer que cada cámara apunte a otro coche, con la condición de que ambas cámaras no pueden apuntar al mismo. Aunque es posible conducir a ciegas, ¡no resulta recomendable!.

Si no somos los últimos en acabar la carrera, podemos acelerar la acción con arriba, de forma que entramos en un modo de cámara rápida para no tener que esperar tanto a que lleguen los contrincantes, y volver en cualquier momento a la velocidad normal con abajo.

Tras cada carrera hay un interludio en el que se muestran el tiempo total, tiempo de mejor vuelta y puntos conseguidos por cada coche, así como la miniatura de la pista en la que acabamos de competir y la clasificación según los puntos conseguidos hasta el momento.

Desde aquí, si estamos en un MSX con al menos 32K de RAM (sin incluir la VRAM), podemos volver a ver la carrera que acabamos de jugar pulsando la tecla R. En el replay podemos hacer que las cámaras apunten a cualquier coche sin peligro, y podemos usar arriba y abajo para activar y desactivar el modo cámara rápida. Vuelve a ver ese emocionante adelantamiento, o fíjate donde pudiste haberte saltado ese checkpoint que te jodió la gran carrera que estabas haciendo hasta ese momento.

Una vez terminado un campeonato se mostrará un podio basado en la clasificación final. ¡Procura no quedarte fuera!.

Por último, existe una imagen especial que se pueden desbloquear ganando ciertos campeonatos en ciertas categorías con otras ciertas circunstancias. Tan solo los mejores corredores tendrán acceso a dicha imagen. ¿Serás tú uno de ellos?

INSTRUCCIONES DE CARGA

Inserta el cartucho en la ranura mientras el ordenador está apagado, y enciende el ordenador.

CREDITOS

Código: Metalbrain

Graficos: Metalbrain, Kendroock & Anjuel

Portada: Kendroock

Música: Riskej & WYZ

Betateesting: CEZ Team & Guillian

Créditos adicionales:

Stargazer: compositor de las melodías ingame

Magnus Lind: compresor Exomizer

Sapphire (y otros): PT3 player en ROM para MSX

WYZ: WYZPlayer

Herramientas utilizadas: Pasmó, Exomizer, WYZTracker, ProTracker, SevenUP, Retro-X Alpha, nMSXtiles

LICENCIA

Este juego se publica como Freeware. Puedes copiarlo sin problemas, pero no intentes sacar beneficio de él, y acredita siempre a los autores originales.



ENGLISH

Due to the refusal, one more year, from FIA to concede us the exclusive rights to make Formula 1 videogames, firstly in favour of a very important hardware company that makes TVs, MSX systems and cassette players, but has never made anything remarkable on software, and giving it now to a company that sells lots of software just because it's priced cheap (and it often shows in the quality of its games), here at CEZ we've decided to create our own alternative competition, with our own circuits and our own rules. A total of 4 teams have joined us in this venture. Will you accept the position of pilot for one of them?

CONTROL

The game can be controlled with redefinible keys, or with standard joysticks. If we're using a joystick, the first button can also be used to accelerate, and the second one to brake.

Each one of the 4 competing cars can be in one of these 3 states:

- Controlled by a human player
- Controlled by the CPU (with different skill levels)
- Don't race: it won't participate.

Pressing the keys from 1 to 4, we'll rotate through the state of each car until we reach the one we want. Some conditions are applied: two humans can't have the same control, there's a maximum of two human players, and at least two cars must race. The available options for each car are therefore dependant of the state of the rest of the cars.

Pressing the key 5 we can redefine the keys, both the ones used to control the cars, and the common keys used to pause, change the sound/music and change the car that each camera points to. Only the keys that are in use in a certain moment will be redefined, so if no car has a key set selected for its control, only the common keys will be redefined. There are 3 different key sets available to be redefined by the player / players. This allows for several players to use their different favorite sets, without needing to redefine keys all the time.

Default keys are:

Set 1: cursor keys

Set 2:

P Right

O Left

Q Accelerate

A Brake

Set 3:

F Right

S Left

E Accelerate

D Brake

Common keys:

T Pause

Y Change music/sound

F Change camera 1

G Change camera 2

CATEGORIES

Pressing 6 on the menu will switch the category. There are four different categories:

JUNIOR: This is the easiest level. It has the lowest speed, the control points aren't too strict, and we have a compass to guide us if we get lost or don't know where we should go next.

KARTS: A bit faster than Junior, and control points are now more strict.

GP2: Faster than Karts, and there's a lap counter instead of the compass. To compensate this, control points aren't too strict again, just like Junior, but now it's quite harder to know when you've skipped one, so beware!

F1: The highest speed, and control points are again strict as in Karts. This is the level all champions aspire to.

CHAMPIONSHIPS

Pressing 7 in the menu we'll change the championship. There are 3 official championships and a personal one. The first championship (EASY) contains tracks 1 to 4, the second (HARD) contains tracks 5 to 8, and the third (COMPLETE) has all of them.

Pressing 8 in the menu, we'll enter the championship personalization screen. Championship personalization is composed of 3 parts.

The first thing you must do is to select the tracks you want to race with keys 1 to 8. To get rid of a track if we made a mistake, we use the backspace key (BS), and once we're happy with our selected tracks, we'll press Return to go to the next section.

By default, 2 laps are assigned to each track we add in the previous section. Once we've validated the tracks, we can change the number of assigned laps pressing keys 1 to 5, or go back to the previous track again using key BS (doing it with the first track brings us back to the track selection). We'll get automatically into the next section once we've assigned the number of laps for each track, but we can get there faster pressing Return if we agree with the assigned number of laps.

In the last section, we just tell how many points will be awarded to the racer who reaches each position, and how many points will be given for getting the fastest lap. This time, points are given with keys 0-6, correction (or going back to the previous section) again with key BS, and agreeing (in any moment) with Return.

THE GAME

The game objective doesn't have too much mystery: try to reach the final line before all of your opponents. With left and right you turn the car, and up and down what they're supposed to with speed. Some considerations:

- In case of collision, all implied cars will spin out of control for a little while until they stop. Beware specially at start, the enemy cars don't have any respect for anyone, and they're experts in provoking accidents.
- Grass reduces your speed a lot, so *try to avoid it at any cost*, and if you get out of the road, try to go back as soon as possible.
- Cars turn at middle speeds much better than at high or low ones, so try to brake before closed curves, or you'll eat the grass.
- Unfortunately, the vision zone is quite small, so try to memorize the tracks to avoid getting out of the road constantly.
- Other than learning the tracks, peeking the map once in a while may help you anticipate the curves.
- Don't try to play foul, because you'll skip some control point and the next checkpoint won't be counted, and if you don't realize you may lose a complete lap.
- Beware too if you get out of the road, sometimes it's better to go a little back than lamenting it later when a lap isn't counted.

- The main marker shows the relative position of each car, together with the number of laps and checkpoints passed. Keep an eye on this to detect if you've skipped a checkpoint.

During the game, you can press the sound key to enable/disable the music, and to change the beeper sound between left car motor noise, right car motor noise and silence.

You can also play the pause key, to (surprise, surprise) make a pause. Pressing any key we'll get out of the pause, unless we've pressed key A, in that case we'll reach the Abort menu. From this menu, we can go back to the normal pause state pressing N, or we can go back to the main menu with Y (therefore aborting the whole game), or we can abort only the current track by pressing T.

Using the camera change keys, we can make a camera point to another car, but both cameras can't follow the same car. While it's possible to drive blindly, it ain't recommended!

Unless we're the last to finish the race, we can accelerate the action with up, entering a fast forward mode to avoid waiting a lot till our opponents finally arrive. We can go back from this fast forward mode in any moment by pressing down.

After each car there's an interlude showing the total time, fastest lap time and points given for each car, the mini map of the just played track, and the current classification according to the points gotten so far in the championship.

If our MSX has at least 32k of main RAM, we can see the race we've just played pressing key R. In the replay we can make the cameras follow to any car without any danger, and we can use up and down to enable/disable the fast forward mode. Watch again that exciting overtake, or take note of where did you possible skip the checkpoint that screwed up your great race so far.

Once the championship has finished, a podium will be shown based on the final classification. Try not to be out of it!

Finally, there is a special image that can be unlocked by winning certain championships in certain categories with certain other circumstances. Only the best racers will be able to access that image. Will you be one of them?

LOAD INSTRUCTIONS

The game requires an MSX with at least 16k to work.

- Insert the cartridge

CREDITS

Code: Metalbrain

Graphics: Metalbrain, Kendroock & Anjuel

Cover: Kendroock

Music: Riskej & WYZ

Betatesting: CEZ Team & Guillian

Additional credits:

Stargazer: ingame melodies compositor

Magnus Lind: Exomizer compression

Sapphire (& others): PT3 player in ROM for MSX

WYZ: WYZPlayer

Used tools: Pasmu, Exomizer, WYZTracker, ProTracker, SevenUP, Retro-X Alpha, nMSXtiles

LICENSE

This game is released as Freeware. Please feel free to copy it, but do not try to make any profit with it, and always give credit to the original authors.

1221 SPEED

1221 SPEED

A GAME MADE BY

CODE & TRACKS: METALBRAIN

GRAPHICS: METALBRAIN
KENDROCK
ANJUEL

COVER: KENDROCK

MUSIC: RISKY
MY

BETATESTING: CEZ TEAM
GUILIAN

SPECIAL THANKS TO:
STARGAZER - MOD MUSIC
MAGNUS LIND - ECONOMIZER
SAPPHIRE - PPS PLAYER

<http://cezgs.computeremuzone.com>