

# SPACE HASTE

PC Manual

## Controles

Puedes usar un teclado, un mando de control o un volante (con o sin Force Feedback) para controlar tu aerodeslizador.

### Controles del teclado:

Girar izquierda: flecha izquierda  
Girar derecha: flecha derecha  
Acelerar: flecha ARRIBA y MAYÚS  
Frenar: flecha ABAJO  
Propulsor: Ctrl  
Activar coger: ESPACIO/. / 0  
Mirar hacia atrás: L  
Vista interior: F1  
Vista exterior: F2  
Pausa: P

## Juego

Space Haste es un fantástico juego arcade de carreras futurista diseñado para convertirse en lo último en desgaste de adrenalina. El juego mantiene la máxima velocidad del aerodeslizador durante toda la carrera. Además, analiza continuamente tus habilidades y tiempos y aumenta lentamente la velocidad según tu capacidad. No hay límites de velocidad para los aerodeslizadores y los controles están pensados para que sea posible competir con un dominio total casi sin importar si se circula a 300 o a 1000 km/h, o incluso más. Sin embargo, tu tiempo de reacción disminuye según aumenta la velocidad, lo que representa un desafío al tomar los distintos giros y curvas del circuito. Los aspectos más intensos del juego sólo pueden sentirse a velocidades extremadamente altas... Cada deslizador tiene sus propias características; por tanto, cada uno mejora de manera diferente, creando una experiencia de conducción única.

## Modalidades de carrera

**Race (carrera):** una carrera tiene entre tres y seis vueltas; en la vuelta final, debes terminar en primer lugar para clasificarte y desbloquear el siguiente nivel. Si logras clasificarte, la carrera continuará con Extended Race (carrera prolongada). La Extended Race (carrera prolongada) es similar a la Time Race (contrarreloj), donde debes batir tu mejor tiempo para permanecer en la carrera.

**Time Race (contrarreloj):** es una carrera contra tu mejor tiempo. Para continuar compitiendo, tendrás que batir constantemente tu mejor tiempo con tu nave, cada vez más rápida.

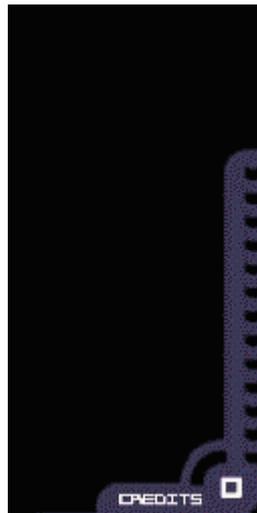
**Shadow Racer (corredor fantasma):** es una contrarreloj grabada de tu mejor tiempo; para superarla, deberás vencer a tu "fantasma".

## Mejoras

Los aerodeslizadores tienen ocho niveles de mejora. Tu nave mejorará automáticamente en la carrera, reconfigurándose para responder a tus habilidades mejoradas y alcanzando velocidades cada vez mayores. Con cada nivel de mejora, tu nave obtendrá bonificaciones en forma de objetos, potencia de motor, energía o créditos extra.



En la parte superior izquierda de la pantalla, un indicador (la barra púrpura) muestra cuándo está a punto de alcanzarse el siguiente nivel de mejora.



En la parte inferior derecha de la pantalla verás la barra indicadora. Cuando la barra descienda hasta cero, aparecerá un símbolo de mejora en la esquina inferior derecha de la pantalla mostrando tu actual nivel de mejora.

## Propulsión

Los aerodeslizadores tienen energía de propulsión. Hay dos formas de recargar la energía: 1) usar la pequeña propulsión que se te concede según la diferencia de tiempo al pasar por la línea de meta y 2) pasar por encima de los objetos propulsores.

Las emisiones del motor cambiarán a color rojo cuando el aerodeslizador esté utilizando energía de propulsión.

## Energía

Todo aerodeslizador necesita energía para permanecer en la carrera. Si tu nivel de energía llega a cero, la partida terminará; no obstante, si te quedan créditos, cambiarás automáticamente uno de ellos por diez unidades de energía. Si tu aerodeslizador está bajo de energía, el indicador " parpadeará  y oirás un sonido de aviso.

Existen dos formas de recargar energía: 1) conducir sobre objetos de energía para conseguir unas cinco unidades de energía y 2) recoger las cruces de energía tiradas en la carretera. Las cruces se caen cada vez que un aerodeslizador choca con otro o rebota y te conceden una unidad de energía aproximadamente.

## Créditos

SpaceHaste es un juego basado en créditos. Puedes ganar créditos extra superando un determinado número de vueltas. Los créditos se utilizarán si no logras respetar el tiempo límite establecido o si tu aerodeslizador tiene pocas unidades de energía.

Algunos aerodeslizadores consiguen créditos extra al alcanzar cierto nivel de mejora.

## Tiempo

**Race time (tiempo de carrera):** indica el tiempo de carrera o cuándo te has clasificado para una carrera normal.

**Deadline time (tiempo límite):** es una cuenta atrás que muestra el tiempo que tienes que batir para continuar en la carrera.

**Best time (mejor tiempo):** es tu mejor tiempo en la carrera actual.

## Miscelánea

Advertencia: no uses la propulsión de energía en todas las vueltas de la carrera. Si quieres ganar, itendrás que reservarla para cuando las naves sean más veloces!

## Objetos

Los objetos aparecen frente a ti en el circuito y todos tienen un efecto especial sobre tu nave:



**Energy (energía):** si pasas por encima de ellos, tu nave adquirirá un beneficio inmediato de cinco unidades de energía. Se activan automáticamente.



**Bounce (rebote):** impide que tu nave sufra demasiado daño al golpear los laterales del circuito. Debes activarlo tú mismo. Cuando lo recojas, aparecerá  en tu HUD (presentador frontal de datos).



**Pilot (piloto):** el piloto te ayuda a maniobrar en los giros y curvas cerradas y aumenta la potencia en niveles superiores. Debes activarlo tú mismo. Cuando lo recoges, aparece  en tu HUD (presentador frontal de datos).



**Cloak (encubrir):** Si tu nave es encubierta, podrás pasar entre tus contrincantes sin colisionar con ellos. Debes activarlo tú mismo. Cuando lo recoges, aparece  en tu HUD (presentador frontal de datos).



**Drain (consumir):** con este objeto podrás consumir la energía de tus adversarios chocando con ellos sin perder tu propia energía. Debes activarlo tú mismo. Cuando lo recoges, aparece  en tu HUD (presentador frontal de datos).



**Shield (escudo):** este objeto te protegerá de un ataque y cancelará los efectos de Destello, Aturdimiento y Consumir. Debes activarlo tú mismo. Cuando lo recoges, aparece  en tu HUD (presentador frontal de datos).



**Blast (impulso):** Tu nave saldrá disparada hacia delante como un cohete. Debes activarlo tú mismo. Cuando lo recoges, aparece  en tu HUD (presentador frontal de datos).



**Stun (aturdimiento):** el aturdimiento lo sueltas detrás de la nave. Si otra nave choca con él, experimentará problemas temporales de control. Debes activarlo tú mismo. Cuando lo recoges, aparece  en tu HUD (presentador frontal de datos).



**Flash (destello):** deja escapar un destello de luz detrás de la nave. Si uno de tus oponentes entra en el destello, quedará temporalmente cegado. Debes activarlo tú mismo. Cuando lo recoges, aparece  en tu HUD (presentador frontal de datos).



**Haste (celeridad):** al deslizar tu nave sobre él, ganarás velocidad temporalmente.



**Boost (propulsión):** al deslizarte sobre él, conseguirás un empuje extra.