



### **¡Bienvenido a las cocinas de CRAZY BURGER!**

Como cocinero de moda del centro comercial tu misión es crear las hamburguesas más deliciosas de la zona, atendiendo al mayor número de clientes posible para alcanzar el objetivo económico del día. No nos defraudes.

#### **Atención al cliente:**

Cuando un cliente llegue, acércate a él y presiona a la vez el botón de disparo y el botón de dirección para encararlo.

La comanda aparecerá en el ticket del cliente en color rojo. A medida que sirvas ingredientes se irán poniendo en negro.

### **Preparación:**

Los ingredientes se encuentran en la parte inferior. Sólo debes acercarte al ingrediente, encararlo y disparar, para recogerlo.

Después deberás meterlo en el ticket del cliente y podrás hacerlo tanto desde arriba como desde abajo del ticket con el mismo sistema, encara y dispara.

Algunos ingredientes necesitan ser cocinados:

- Hamburguesa y bacon: En el grill.
- Pan: En la tostadora.
- Patatas fritas: En la freidora.

¡Recuerda! Coloca los ingredientes en su electrodoméstico respectivo y espera que se cocine. Si los dejas demasiado tiempo, se quemarán y desaparecerán, lo cual afectará tus ganancias diarias.

### **El orden es importante:**

Comienza sirviendo el pan (después de tostarlo), ya que necesitarás algo para colocar los ingredientes encima.

Sin pan en el ticket, solo podrás servir bebidas o patatas fritas, ya que son complementos de la hamburguesa.

Una vez tengas el pan, puedes agregar los ingredientes en el orden que deseas hasta completar la comanda.

Puedes recoger más de un ingrediente a la vez (notarás que en el icono del ingrediente aparece x2, x3, hasta x6), siempre que sean del mismo tipo. Por ejemplo, puedes recoger tres cervezas para servir a tres clientes. Sin embargo, no podrás llevar pan tostado y pan sin tostar al mismo tiempo, ya que son productos diferentes.

Si coges un producto por equivocación y no tienes dónde colocarlo, tendrás que tirarlo a la basura, perdiendo el precio del producto.

### **Entrega del pedido:**

Cuando todos los ingredientes estén en el ticket (en color negro), dirígete a entregar el pedido al cliente. El cliente te pagará con dinero y te dará una puntuación para la reputación.

## **¡Atención al tiempo!:**

Recuerda que es fundamental mantener contentos a los clientes porque, aparte de dinero, dejarán una valoración de 0 a 5 en la reputación de la hamburguesería. Una buena reputación atraerá más clientes, más rápido ¡con una puntuación de 5, tendrás una larga cola de clientes esperando!

Si no tomas la comanda dentro de los primeros 20 segundos tras la llegada del cliente, se irá enfadado y te valorará con un cero.

Si tardas más de 90 segundos en completar la comanda, también se marchará molesto (y te pondrá un cero).

## **Días de trabajo:**

El juego está estructurado en días para ayudarte a controlar el estrés. Comenzarás trabajando una hora el primer día, y cada día trabajarás media hora más.

Comienzas con tres ingredientes: Pan, hamburguesa y Coca-Cola. Cada día se activarán más ingredientes y podrás atender a más clientes en paralelo.

¿El desafío final? Trabajar el máximo número de días posibles hasta que no logres cumplir con los objetivos diarios y debas cerrar por quiebra.

## **DATOS TÉCNICOS:**

- Creado entre diciembre de 2024 y marzo 2025.
- Programado en ZX Basic y compilado con Boriel Basic
- Para el movimiento del cocinero uso la librería del Dr.Gusman (GuSprites)
- He usado ZX Basic Studio y ya cuando me he quedado sin memoria compilaba directamente con ZXBC.
- Los maravillosos gráficos los ha creado muy amablemente Jarlaxe y los he tratado e integrado con ZX Paintbrush.
- La música es un PT3, reducido y convertido con beepola y se ejecuta con el motor The Music Box.
- Las pantallas del juego se comprime con ZX0 para ahorrar bytes.
- Todo el código estará disponible en GitHub.

## **AGRADECIMIENTOS:**

- A Jarlaxe por crear unos gráficos maravillosos para este juego.
- A los testers que han aportado multitud de sugerencias y detectado gran cantidad de errores: PACOVESPA, ROOLANDOO y DUEFFECTU
- A Javi Ortiz por su constante apoyo a la toda la escena retro en general y en particular a mi querido ZX Spectrum.
- A José Boriel por su fantástico compilador y el trabajo incesante que hace gratuitamente por tenerlo al día. Para mí todo empezó con él.
- Al Dr.Gusman por su librería GuSprites.
- A Koc por su pegadiza melodía.

QUE LO DISFRUTES!!!