



Bem-vindo às cozinhas do CRAZY BURGER!

Como chefe de cozinha do centro comercial da moda, a tua missão é criar os hambúrgueres mais deliciosos da zona, servindo o maior número possível de clientes para atingir o objetivo económico do dia. Não nos deixes ficar mal.

Serviço ao cliente:

Quando um cliente chegar, aproxima-te dele e prime o botão de disparo e o botão de direção ao mesmo tempo para o encarares.

O pedido aparecerá a vermelho no talão do cliente. À medida que fores servindo os ingredientes, estes ficarão pretos.

Preparação:

Os ingredientes estão no fundo do ecrã. Só tens de te aproximar do ingrediente, ficar de frente para ele e disparar, para o apanhares.

Em seguida, tens de o colocar na senha do cliente e podes fazê-lo a partir de cima ou de baixo da senha com o mesmo sistema, de frente e disparar.

Alguns ingredientes têm de ser cozinhados:

- Hambúrguer (carne de vaca) e bacon: Na grelha.
- Pão (Bun): Na torradeira.
- Batatas fritas: Na fritadeira.

Não esquecer! Coloca os ingredientes no respetivo aparelho e espera que cozinhem. Se os deixar demasiado tempo, queimar-se-ão e desaparecerão, o que afectará os seus lucros diários.

A ordem é importante:

Comece por servir o pão (depois de o tostar), pois vai precisar de algo para colocar os ingredientes por cima.

Sem pão na senha, só poderás servir bebidas ou batatas fritas, pois são complementos do hambúrguer.

Quando tiveres o pão, podes acrescentar os ingredientes pela ordem que quiseres para completar o pedido.

Podes recolher mais do que um ingrediente de cada vez (repara que o ícone do ingrediente mostra x2, x3, até x6), desde que sejam do mesmo tipo. Por exemplo, podes recolher três cervejas para servir três clientes. No entanto, não podes pegar em pão torrado e pão não torrado ao mesmo tempo, pois são produtos diferentes.

Se pegar num produto por engano e não tiver onde o colocar, terá de o deitar fora, perdendo o preço do produto.

Entrega da encomenda:

Quando todos os ingredientes estiverem no talão (de cor preta), vai entregar a encomenda ao cliente. O cliente paga-te com dinheiro e dá-te uma pontuação de reputação.

Presta atenção ao tempo:

Lembre-se que é essencial manter os clientes satisfeitos porque, para além do dinheiro, eles deixarão uma classificação de 0 a 5 na reputação da hamburgueria. Uma boa reputação atrairá mais clientes, mais rapidamente. Com uma pontuação de 5, terá uma longa fila de clientes à espera!

Se não aceitar o pedido nos 20 segundos seguintes à chegada do cliente, este vai-se embora irritado e dá-lhe uma nota zero.

Se demorar mais de 90 segundos a concluir o pedido, o cliente também se vai embora irritado (e dá-lhe uma nota zero).

Dias de trabalho:

O jogo está estruturado em dias para o ajudar a gerir o stress. Começa a trabalhar durante uma hora no primeiro dia e, todos os dias, trabalha mais meia hora.

O jogo está estruturado em dias para o ajudar a gerir o stress. Começa por trabalhar durante uma hora no primeiro dia e, todos os dias, trabalha mais meia hora.

Começa com três ingredientes: Pão, hambúrguer e Coca-Cola. Todos os dias serão activados mais ingredientes e poderás servir mais clientes em paralelo.

O desafio final? Trabalhar o maior número de dias possível até não conseguir cumprir os objectivos diários e ter de fechar por falência.

DADOS TÉCNICOS:

- Criado entre dezembro de 2024 e março de 2025.
- Programado em ZX Basic e compilado com Boriel Basic.
- Para o movimento do cozinheiro utilizei a biblioteca do Dr.Gusman (GuSprites).
- Usei o ZX Basic Studio e, quando fiquei sem memória, compilei diretamente com o ZXBC.
- Os gráficos maravilhosos foram criados muito gentilmente por Jarlaxe e eu tratei-os e integrei-os com o ZX Paintbrush.
- A música é uma PT3, reduzida e convertida com beepola e corre com o motor The Music Box.
- Os ecrãs do jogo são comprimidos com ZX0 para poupar bytes.
- Todo o código estará disponível no GitHub.

AGRADECIMENTOS:

- Ao Jarlaxe por criar gráficos maravilhosos para este jogo.
- Aos testers que deram muitas sugestões e detectaram muitos erros: PACOVESPA, ROOLANDOO e DUEFFECTU.
- Ao Javi Ortiz pelo seu apoio constante a toda a cena retro em geral e em particular ao meu querido ZX Spectrum.
- Ao José Boriel pelo seu fantástico compilador e pelo trabalho incessante que faz gratuitamente para o manter atualizado. Para mim, tudo começou com ele.
- Ao Dr. Gusman pela sua biblioteca GuSprites.
- Ao Koc pela sua música cativante.

DESFROUTE!!!