



# PUGGY

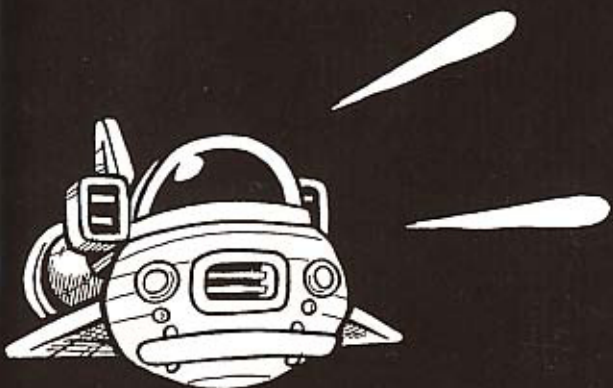
**AMIGA MANUAL**

European Edition





<b>CONTENTS</b>	<i>English</i>	<b>3</b>
	<i>Français</i>	<b>13</b>
	<i>Deutsch</i>	<b>23</b>
	<i>Italiano</i>	<b>33</b>



Here at *Psygnosis* we are dedicated to bringing you the best in computer entertainment. Every game we publish represents months of hard work dedicated to raising the standard of the games you play. Please respect our endeavours and remember that copying software reduces the investment available for producing new and original games; It is also a criminal offence.

This software product, including all screen images, concepts, audio effects, musical material and program code is marketed by *Psygnosis Ltd* who own all rights therein including copyrights. Such marketing of this product gives only the lawful possessor at any time the right to use this program limited to being read from its medium as marketed into the memory of, and expected by, the computer system to which this product is specifically adapted. Any other use or continuation of use including copying, duplicating, selling, hiring, renting, lending or otherwise distributing, transmitting or transferring this product in contravention of these conditions is in breach of *Psygnosis Ltd's* rights unless specifically authorised in writing by *Psygnosis Ltd*.

The product **Puggsy**, its program code, manual and all associated product materials are the copyright of *Psygnosis Ltd* who reserve all rights therein. These documents, program code and other items may not in whole or part be copied, reproduced, hired, rented, lent or transmitted in any way nor translated or reduced to any electronic medium or machine-

readable form without prior consent in writing from *Psygnosis Ltd*.

**Psygnosis** ® and associated logos are registered trademarks of *Psygnosis Ltd*.

**Puggsy** cover illustration is Copyright © 1993 *Psygnosis Ltd*/Dave Pether

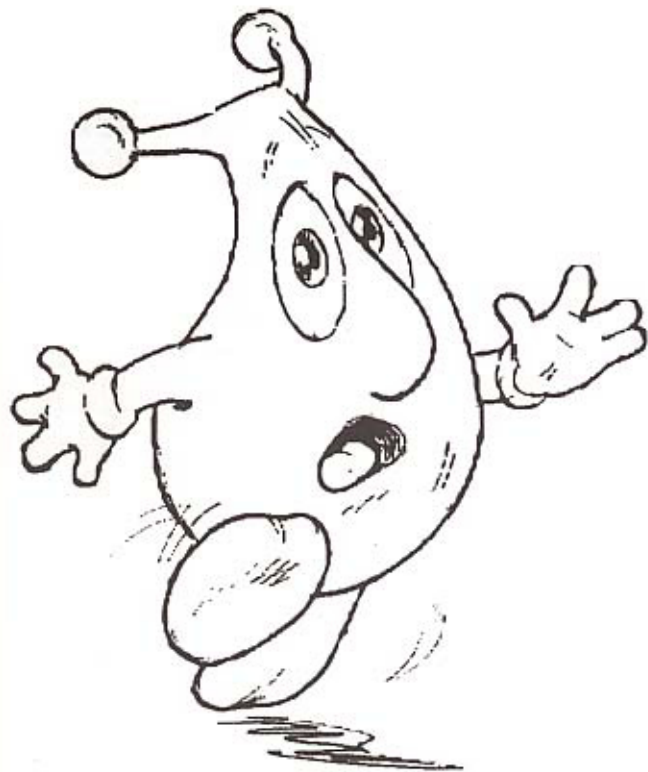
Amiga™, AmigaDOS™, and Kickstart™ are trademarks of Commodore-Amiga Inc.

#### AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.



**AMIGA MANUAL**

English

## CONTROLS

Drop /Pick up.....	Fire
Jump.....	Joystick up
Fire/Use.....	Space bar
Move arms.....	up/down joystick with fire button pressed.

## LOADING PUGGSY

1. Ensure your machine has been turned off for at least 30 seconds to avoid virus infection.
2. Insert Puggsy disk 1 into your Amiga. If a second disk drive is available, insert disk 2.
3. Wait for the Intro to load.
4. The game should now load.
5. Follow the on-screen prompts to insert subsequent disks when required.

Puggsy's in a mess. Not only is he stranded on an alien planet fifteen light years from his home space station, Stardock, but now he's had his spaceship stolen! There are bad days - and there are really bad days!!!

And so Puggsy's got a problem - major league. I mean, it's bad enough losing your keys downtown without a ride home. Being stranded on a planet without so much as a skateboard to get you around is a little more distressing! Not even Captain Kirk or Mr. Spock had to cope with that! But, undeterred, Puggsy is determined to get his stolen spaceship back.



## OPTIONS MENU



Enter the Options menu by highlighting the selection and pressing start.

### Movement options

**P**uggsy can JUMP and PICK-UP, DROP & USE OBJECTS. The OPTIONS menu allows you to configure the controls as you like.

### Lives

**G**ive Puggsy heaps of lives to help him get his ship back! Highlight the option by moving the arrow down with the joystick. Each heart is a life. You may take up to 7 lives by moving in the right direction. Minimise the number of lives

and make the game all the harder by moving left - giving Puggsy fewer lives.



### Passwords



Finally, you may punch in the appropriate passwords to enter later levels of play. Once you have completed a section - such as THE BEACH, you can press 'P' on the keyboard and a password will be displayed. Jot down the password (or should that be pass number???) and should you want to rejoin the level at a later date, enter that password here by highlighting the appropriate numbers and hitting the button to enter, or you can type the password in.



## JUNIOR LEVEL

**G**et accustomed to Puggsy's little ways by taking him through the Junior section - a section that's ideally suited to the younger player. Here you'll be gently hurled into Puggsy's quest in the softest, most loveable way possible. You'll also learn how to grab the gun and shoot things. Oh what fun you'll have.

## PUGGSY'S AIM

**A**ll Puggsy wants is to get off the planet and get home. Plain and simple. To do this, he must traverse most of the game levels, and leave by the exit! (pictured left). The thing is, that the Island has a great many paths, some of which might not lead towards Puggsy's spaceship. Plus some levels may also have more than one exit!



It's up to you to make your way from level to level and not from level to dead end! Plus there are loads of special secret levels and short cuts to help Puggsy on his way.

Enter the exit carrying an object and you'll receive a hefty bonus. Carry more than one object or a rare object and you'll receive an even heftier bonus.



**P**uggsy can walk left or right, jump, shoot, pick-up and run. But c'mon, that's nothing special now is it?! Well, what makes Puggsy unique is the Total Object Interaction to be found within the game. Puggsy can interact with billions of on-screen objects which he must use to help him along. Find the box with a pair of sneakers in it,

## THE GAME



pick it up, press the Use button, and Puggsy will put them on and dash along like a sprinter. Grab the invincibility shield, press Use, and hurl yourself into the rascally racoons as if your life depends on it - because it doesn't - you're now invincible! (For more on TOI, see the Objects section).

You'll discover all the objects along your journey but it's up to you to find out just what they're all for. Use the section at the back of this manual to note down just what all the objects do. However on some levels, you'll be given clues to find a certain object by the clue chest. Open it and it'll tell you what object to look out for.



Some of the objects you'll just stand on or have to position in strategically important places to finish the level. Others, you must use in a certain way. But it's down to your ingenuity to decide just how to use them.

If you get stuck on a screen restart it, without even losing a life, by pressing **Escape**.

The height Puggsy jumps is dependent on the length of time jump is held. There are therefore thousands of variations available to Puggsy at any time. Plus, apart from just allowing Puggsy to jump around, you can also squash most enemies by jumping on top of them and pressing down.

The **Pick-up/drop** button allows Puggsy to - yeah right. If

## CONTROLLING PUGGSY





Puggsy is close to an object, press this button and he'll pick it up - assuming he's not already holding one. Press the button again and he'll drop it. It's a cinch. And if two objects are piled on top of each other, grab either the top or bottom one by moving Puggsy's arms up or down (using either the up or down control) and then the pick-up button. Easy.

Also, Puggsy has a special throw. Rather than just dropping the object Puggsy's carrying, try pressing the direction arrows either up or diagonally upwards and pressing drop. The object will be hurled in the direction you've chosen. And that's really handy because if the object hits any enemy from above, then they'll really know about it!

When trying to jump onto objects that are too high for Puggsy, Puggsy can use objects in his grasp to help him get a grip on the surface and haul himself upwards. Once Puggsy is trying to grip on a ledge with the object, keep holding the direction control downwards in the direction that Puggsy wants to jump. That way, he'll have no problem in making it (usually!).

A final couple of points. If Puggsy finds himself on top of a pile of objects, pressing down lets him drop through the objects one at a time. And if you find things are happening just a little too quickly, then pause the game at any time by hitting the key 'P'.



## HAPPENINGS

On most levels, happenings can be found. These can usually be identified by the fact that something is happening or is about to happen. This happening must happen in order for you to complete the level. Confused? It's OK. So are we...

Happenings take the form of switches, locks, ropes, cannons and several trillion other mechanisms which must be used to continue to the next level.

These items can be activated by objects found on that level. For example, you see a cannon on the screen. Find and pick up the match, walk to the cannon, drop the match onto the cannon and the cannon fires. Find a switch, get any solid object and walk into the switch with the object and that switch will be

switched and, if you drop an object near it, will stay switched!

Puggsy uses a fantastic system called Total Object Interaction (TOI). This means that all the objects play a vital part in completing the game. It also means that they act and interact exactly as they would if you or I were using them in the real world (well, more or less. I mean you wouldn't want things to be as boring as in real life now would you?!?). All objects can be moved, thrown, stood upon, stacked, and used. They are subject to gravity, bounce, float (or sink) in water, get blown around by fans and so on.

Also, each object has its own weight. If Puggsy is carrying a heavy object, he cannot jump as

## OBJECTS





high as if he was carrying a light object. On the other hand, if Puggsy is getting blown around by a fan, holding a weighty object might let him walk towards it more easily.



Obviously, heavy objects cannot be thrown as far as light ones but light objects will be affected much more by fans. Buoyant objects will float in water and if Puggsy stands on a few of these, he can stand on water without getting wet! Similarly, he can pump up balloons, hold onto them and float up into the air as they rise!



Bear in mind that there are usually no single fixed solutions to a problem so it's up to you to use your ingenuity to solve them.

A quick word about two special objects. The sneakers, as mentioned earlier, allow Puggsy to dash around at twice the speed. However, if Puggsy is hit by an enemy while wearing the shoes, he'll merely lose them and not a life. Similarly, the shades. Put on the shades and not only will Puggsy look like Mr. Cool, he'll also possess one extra hit point like he does with the sneakers.

You'll get the hang of it as you go along but beware, those puzzles just keep on getting trickier as you progress.



## MAP SCREEN

**A**fter each level, you'll see an end of level screen followed by a map of the entire island. The square box to the left shows where you've just been and offers you a new destination. Move the tiny Puggsy in the picture along the path with the direction control to progress through the game. If you come to a dead end, you can retrace your steps on this screen. Press Fire to enter the level.



**Space** removes the magnified box to the right of the screen.

**Key B** views the password. Enter it on the *Options* screen to begin at your present stage.

**Return** shows all the world guardians. Guardians with a line through them have already been defeated.

**Fire** enters the selected level.

**E**very so often, you'll encounter a Guardian. He's there to try and stop Puggsy getting his space ship back and must be defeated. There are 6 evil Guardians, with between 3 & 6 hit points.

## GUARDIANS

### **Polly Pirate**



Polly jumps around firing at Puggsy. All Puggsy has to defend himself is the odd fish that gets washed up on deck. Position Puggsy near to the fish and fire it at Polly.

### **The Emperor's Old Clothes**

This fella throws his gloves at Puggsy. Little does he know that the ball that's rolling over his head can be dropped by Puggsy using the switches on the floor!

### **So Pharaoh So Good**

Beware! The Pharaoh nose how to get Puggsy. But if Puggsy steps on the pressure pads, he can get the Pharaoh! Simple.

The nasty miller is throwing bags of flour at our Puggsy whose only defence is to catch the bags with the grabber and dump them over the miller's head using the conveyor belt.

Avoid his breath at all costs! When you get the chance, sneak near him and sock him in the jaw.

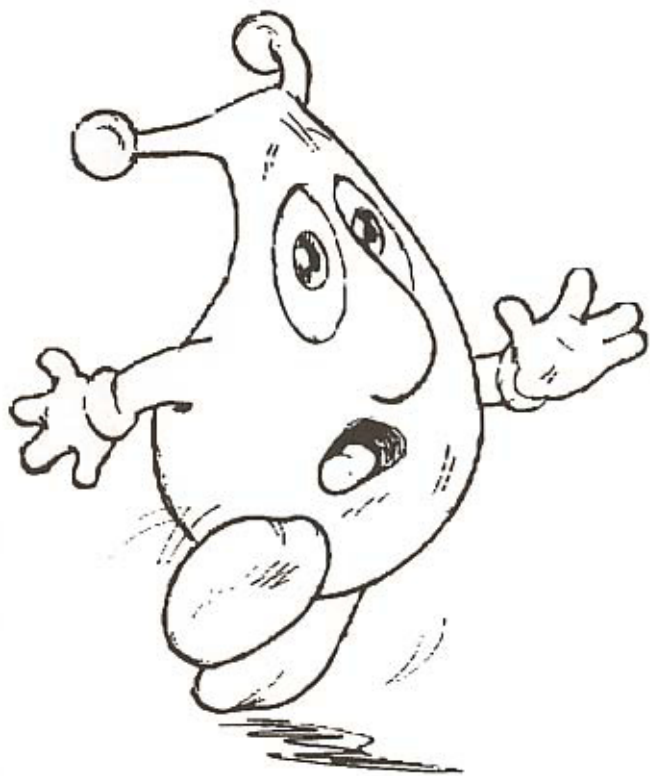
This is the big boy! With laser beam eyes, deathly bound and a nasty habit of dropping mines on you, Puggsy has got his work cut out. The only way to defeat this chap is to give him a taste of his own medicine.

### **Flour Power**

### **Halitosis the Dragon**

### **If Looks Could Kill!**





**AMIGA MANUAL**

Français

## CHARGEMENT DE PUGGSY

1. Assure-toi que ta machine a été mise hors tension pendant au moins 30 secondes pour éviter tout virus.
2. Insère la disquette 1 de Puggsy dans ton Amiga et si tu disposes d'un deuxième lecteur, insère la disquette 2.
3. Attends la fin du chargement de l'intro.
4. Le jeu doit à présent se charger.
5. Suis les invites à l'écran pour insérer les disques nécessaires.

Puggsy est bien ennuyé. Non seulement il s'est échoué sur une planète étrangère située à 15 années lumière de Stardock, sa station spatiale, mais en plus on lui a volé son vaisseau spatial ! Il y a des mauvais jours, mais il y en a qui sont pires encore ! Puggsy a donc un problème, c'est le moins qu'on puisse dire. C'est déjà assez ennuyeux de perdre ses clés en ville et de ne pas pouvoir rentrer chez soi, mais se retrouver coincé sur une planète avec juste une planche à roulettes pour se déplacer, c'est encore plus déprimant ! Même le Capitaine Kirk et M. Spock ne se sont jamais trouvés dans une telle situation. Mais Puggsy, qui ne se laisse pas décourager si facilement, est déterminé à récupérer son vaisseau.



## MENU OPTIONS



Pour accéder au menu Options, mets la sélection en surbrillance et appuie sur **Feu**.

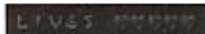
### Options de mouvement

**P**uggsy peut effectuer différents mouvements : sauter, ramasser, lâcher et utiliser des objets. Le menu Options permet de configurer les commandes comme souhaité.

**Vies** Puggsy a besoin de beaucoup de vies pour récupérer son vaisseau. Mets l'option en surbrillance en déplaçant la flèche vers le bas à l'aide du joystick. Chaque cœur

représente une vie. Tu peux attribuer à Puggsy jusqu'à 7 vies en te déplaçant vers la droite. Mais augmente la difficulté en ne lui donnant que quelques vies, en allant vers la gauche.

Ca y est, tu as enfin trouvé les mots de passe pour entrer dans les différents niveaux. Une fois que tu as achevé une section telle que [THE BEACH] (la plage), appuie sur la touche P du clavier pour afficher le mot de passe (ou, meilleur, le numéro de passe). Prends-en note et entre-le ultérieurement pour retourner à ce niveau en mettant en surbrillance les numéros correspondants, puis en appuyant sur le bouton pour effectuer ton choix, ou tu peux aussi l'entrer manuellement.



### Mot de passe



## NIVEAU JUNIOR

**H**abitue-toi aux réactions de Puggsy en lui faisant faire un petit tour dans la section junior, idéale pour les joueurs les plus jeunes. Là, tu t'inities gentiment à la recherche du vaisseau de la manière la plus douce et la plus aimable possible. Tu y apprends aussi comment te saisir du fusil et tirer sur des cibles. ça va être super !

## L'OBJECTIF DE PUGGSY

**P**uggsy n'a qu'une idée en tête : quitter cette planète et rentrer chez lui. C'est clair et net. Pour y parvenir, il doit traverser la plupart des niveaux et trouver la sortie (illustration de gauche). Le problème c'est que l'île ressemble à un labyrinthe et tous les chemins ne conduisent pas forcément au vaisseau de Puggsy. De plus,

certains niveaux peuvent avoir plus d'une sortie. C'est à toi de te frayer un chemin de niveau en niveau et d'éviter de tomber dans un cul-de-sac. Enfin, il y a tout un nombre de niveaux secrets et de raccourcis pour aider Puggsy. Si tu franchis la sortie avec un objet, tu reçois un gros bonus. Mais un méga bonus t'attend si tu portes plusieurs objets ou un objet rare.



## LE JEU

**P**uggsy peut se déplacer à gauche ou à droite, sauter, tirer, ramasser des objets et courir. Mais ça, tout le monde peut le faire ! Ce qui rend Puggsy unique, c'est l'interaction complète d'objets (ICO). Puggsy peut entrer en interaction avec des milliers d'objets à l'écran qu'il doit



utiliser pour s'en sortir. Trouve la boîte contenant une paire de baskets, ramasse-la, appuie sur le bouton Utiliser (barre d'espacement) et Puggsy court à la vitesse turbo. Empoigne le bouclier d'invincibilité, appuie sur le bouton Utiliser et lance-toi dans la bagarre comme si ta vie en dépendait, même si ça n'est pas vrai, car tu es invincible ! (Pour en savoir plus sur l'ICO, reporte-toi à la partie Objets). Tu découvres les objets tout au long de ton voyage mais c'est à toi de trouver à quoi ils servent. Note l'utilité des objets à la fin de ce manuel. Cependant, sur certains niveaux, le coffre à indice t'apporte des indications pour trouver un objet précis. Ouvre le coffre pour savoir quel objet chercher. Tu dois monter sur certains



objets ou les placer à des endroits stratégiques pour finir le niveau. Tu dois en utiliser d'autres de façon spécifique. Mais fais toujours preuve de beaucoup d'ingéniosité ! Si tu es bloqué à un écran, relance-le sans perdre de vie en appuyant sur *ECHAP*.

La hauteur de saut de Puggsy dépend de la durée pendant laquelle tu maintiens le bouton **Sauter** enfoncé. Tout est donc possible. Il ne suffit pas de faire bondir Puggsy, tu peux écraser l'ennemi en lui sautant dessus en dirigeant le joystick vers le bas.

Le bouton **Ramasser/Lâcher** (bouton Feu) permet à Puggsy de...vine quoi ? Gagné ! Si Puggsy est près d'un objet,

## DIRIGER PUGGSY





appuie sur ce bouton pour qu'il le ramasse, à condition qu'il n'en tienne pas déjà un. Appuie de nouveau sur ce bouton et il le lâche. C'est l'enfance de l'art ! Si deux objets sont empilés, attrape l'un ou l'autre en levant ou baissant les bras de Puggsy (joystick vers le bas et le haut avec le bouton Feu enfoncé) et appuie sur le bouton Ramasser. Rien de plus facile.

Puggsy est aussi un lanceur. Au lieu de laisser tomber l'objet que Puggsy transporte, dirige le joystick vers le haut ou en diagonale vers le haut et appuie simultanément sur le bouton **Lâcher**. L'objet est propulsé dans la direction choisie. C'est particulièrement pratique pour se débarrasser d'un ennemi au-dessus de soi.

Si Puggsy essaie de sauter sur des objets trop hauts pour lui, il peut utiliser l'objet qu'il transporte pour avoir une prise sur la surface verticale et se hisser au sommet. Quand Puggsy essaie de saisir une prise avec l'objet, maintiens la touche fléchée enfoncée dans la direction souhaitée. Ainsi, Puggsy n'aura aucun mal à grimper (du moins en principe !).

Encore deux petites choses. Si Puggsy se trouve au sommet d'une pile d'objets, maintiens le joystick vers le bas pour qu'il les fasse tomber les uns après les autres. Si les événements se précipitent un peu trop, interromps le jeu en appuyant à tout moment sur la touche P.



## ÉVÉNEMENTS

Sur la plupart des niveaux, tu peux rencontrer des événements. Tu peux effectivement t'apercevoir que quelque chose se passe ou est sur le point de se produire. Cet événement doit intervenir pour que tu puisses terminer le niveau. Tu n'y comprends rien ? C'est pas grave, nous non plus...

Les événements prennent la forme de commutateurs, de verrous, de cordes, de canons et de milliers d'autres mécanismes que tu dois utiliser pour passer au niveau suivant. Tu peux activer ces éléments avec d'autres objets trouvés sur le niveau. Tu aperçois par exemple un canon à l'écran. Cherche l'allumette, retourne au canon et lâche l'allumette dessus pour y mettre feu. Si tu

vois un commutateur, va chercher un objet solide pour mettre le commutateur en contact. Si tu laisses tomber un objet près de celui-ci, il restera en contact.

Puggsy dispose d'un système fantastique appelé Interaction complète d'objets (ICO). Cela signifie que tous les objets jouent un rôle essentiel dans le déroulement du jeu. Ils agissent et interagissent de la même façon que si toi et moi nous nous en servions dans la réalité, ou presque, car tu ne voudrais pas que les choses soient aussi ennuyeuses que dans la réalité ! Tu peux déplacer, lancer, empiler, utiliser et monter sur tous les objets. Ils sont sujets à la gravité, ils rebondissent, flottent

## OBJETS





ou coulent, s'envolent sous l'effet des ventilateurs, etc. Chaque objet a son propre poids. Si Puggsy porte un objet lourd, il ne peut pas sauter aussi haut qu'avec un objet léger. Mais si Puggsy est repoussé par un ventilateur, tenir un objet lourd l'aide à se diriger vers la machine. Bien évidemment, il n'est pas possible de lancer des objets lourds très loin, mais ils sont moins affectés par les ventilateurs que les objets légers. Puggsy peut se servir d'objets flottants pour marcher sur l'eau sans se mouiller. Il peut gonfler des ballons, s'y accrocher et s'élever dans les airs.

Garde bien à l'esprit que chaque problème peut avoir plusieurs solutions. Fais donc

appel à ton ingéniosité. Voici deux objets brièvement détaillés. Les baskets, comme il a été mentionné plus haut, permettent à Puggsy de foncer deux fois plus vite. S'il est frappé par un ennemi avec les baskets aux pieds, il les perd mais reste en vie. De même pour les lunettes de soleil : s'il met des lunettes, il a vraiment l'air cool, mais en plus il possède une chance supplémentaire contre les coups des ennemis.

Tu attraperas vite le coup de main en t'en servant. Mais, attention ! Les choses se corsent à mesure que tu progresses.



## ECRAN CARTE

**A** la fin de chaque niveau, un écran de fin de niveau apparaît, suivi d'une carte de l'île entière. La case à gauche indique où tu étais à l'instant et propose une nouvelle destination. Sers-toi du pavé directionnel pour diriger le petit Puggsy et le faire progresser dans le jeu. Si tu es bloqué dans une impasse, tu peux retrouver tes pas sur cet écran. Appuie sur le bouton de tir pour commencer le niveau.



**La barre d'espace** retire la case d'agrandissement à droite de l'écran.

**La touche B** affiche le mot de passe. Entre-le à l'écran Options pour commencer ce niveau.

**Retour** visualise tous les gardiens du monde. Les gardiens barrés ont été vaincus.

**Le bouton de tir** commence le niveau.

**T**u dois vaincre les gardiens qui essayent d'empêcher Puggsy de récupérer son vaisseau spatial. Tu trouves 6 de ces gardiens sur ton chemin qui te donnent entre 3 et 6 points.

## GARDIENS



### Coco le Pirate



Coco fait des bonds tout en tirant sur Puggsy. Tout ce dont dispose Puggsy pour se défendre c'est d'un pauvre poisson rejeté sur le pont. Place Puggsy près du poisson et lance-le sur Coco.

Le meunier mesquin lance des sacs de farine sur notre pauvre Puggsy dont le seul moyen de défense est d'attraper les sacs et de les renvoyer sur la tête du meunier en utilisant le tapis roulant.

Roulé dans la farine

### Les vieux habits de l'Empereur

Cet énergumène lance ses gants à la face de Puggsy. Mais il ne se doute pas que la boule roulant au dessus de sa tête peut lui tomber dessus si Puggsy utilise les commutateurs au sol !

Evite son souffle à tout prix ! Dès que tu le peux, approche-toi discrètement de lui et donne lui un bon coup dans la mâchoire.

Halitosis le Dragon

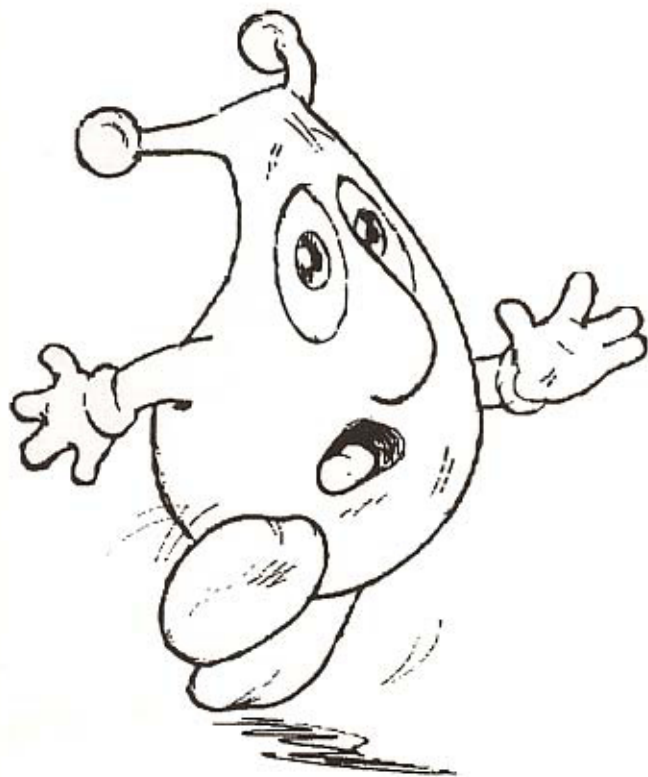
### Adieu Pharaon !

Attention ! Le Pharaon acon"nez" la façon d'avoir Puggsy. Mais si Puggsy met le pied sur une dalle truquée, il peut avoir le Pharaon ! Simple, n'est-ce pas ?

Lui, c'est sérieux ! Avec son regard de laser meurtrier et sa fâcheuse habitude de jeter des mines sur tout ce qui bouge, ce gardien mène la vie dure à Puggsy. La seule façon de s'en débarrasser, c'est de la prendre à son propre piège.

Fusillé du regard !





AMIGA MANUAL

Deutsch

## LADEN VON PUGGSY

1. Zur Vorbeugung gegen Viren ist darauf zu achten, daß der Amiga mindestens 30 Sekunden lang ausgeschaltet war.
2. Die Puggsy-Diskette 1 in den Amiga einlegen. Falls ein zweites Diskettenlaufwerk vorhanden ist, auch die Diskette 2 einlegen.
3. Warten, bis der Vorspann geladen wird.
4. Das Spiel ist nun startklar.
5. Nach Aufforderung auf dem Bildschirm jeweils die benötigte Diskette einlegen.

**P**uggsy steckt in der Klemme. Als wäre es nicht schon schlimm genug, daß er auf einem fremden, von seiner Heimatraumstation Stardock fünfzehn Lichtjahre entfernten Planeten gestrandet ist. Zu allem Übel hat man ihm jetzt auch noch das Raumschiff geklaut! An manchen Tagen läuft einfach alles schief!!! Puggsy hat also ein Problem, um nicht zu sagen ein Mega-Problem. Ich meine, wenn man in der Stadt seine Autoschlüssel verliert und nicht weiß, wie man nach Hause kommen soll, ist das ja schon nicht so klasse. Aber auf einem fremden Planeten zu stranden, ohne Skateboard, mit dem man sich etwas umsehen könnte, ist echt ätzend! Nicht einmal Captain Kirk oder Mr. Spock steckten jemals so tief in der Patsche! Aber Puggsy läßt sich nicht aus der Fassung bringen. Er ist fest entschlossen, sein Raumschiff wiederzufinden.



## OPTIONS MENÜ



Wechsle zum Optionsmenü, indem Du deine Wahl markierst und die **Feuertaste** drückst.

### Bewegungsoptionen

**P**uggsy kann SPRINGEN sowie OBJEKTE AUFNEHMEN, ABLEGEN und VERWENDEN. Im Optionsmenü kannst du die Steuerung nach Wunsch festlegen.

### Leben

**G**ib Puggsy jede Menge Leben, damit es ihm gelingt, sein Raumschiff zurückzubekommen! Markiere die Option, indem du den Pfeil mit dem

Joystick nach unten bewegst. Jedes Herz bedeutet ein Leben. Du kannst ihm bis zu 7 Leben geben, indem Du den Joystick nach rechts drückst. Um Puggsy weniger Leben zu geben und somit das Spiel schwieriger zu gestalten, bewegst Du den Joystick nach links.

**M**it dem richtigen Paßwort gelangst Du auf eine höhere Spielebene. Wenn Du einen Teil abgeschlossen hast (wie z. B. THE BEACH (Strand)), drückst Du auf die Taste P, damit ein Paßwort angezeigt wird. Schreib Dir das Paßwort (oder besser die Paßnummer, falls es so ein Wort überhaupt gibt) auf. Wenn Du später bei dieser Ebene weitermachen willst, gibst Du das Paßwort ein,

### Paßwörter



# PSH!

## JUNIORENE- BENE

indem Du die entsprechenden Zahlen mit dem Joystick markierst und sie mit der Taste bestätigst oder indem Du den Kode direkt über die Tastatur eingibst.

**M**ach Dich zuerst einmal mit Puggsy vertraut, indem Du ihn durch die Juniorenebene führst. Dieser Teil ist besonders für jüngere Spieler hervorragend geeignet. Hier wirst Du ganz weich und sanft mitten in Puggsys Abenteuer geschmissen. Du lernst, wie man sich das Gewehr greift und damit schießt. Du wirst sehen, das wird ein Heidenspaß.

## PUGGSYS ZIEL

**P**uggsy will nur von diesem Planeten weg und nach Hause. Ganz schlicht und ergreifend. Hierfür muß er die

meisten Spielebenen durchqueren und durch den Ausgang gehen (Abbildung links). Das Problem ist jedoch, daß es auf der Insel sehr viele Wege gibt, und nicht alle führen zu Puggsys Raumschiff.

Auf einigen Ebenen gibt es zudem mehrere Ausgänge! Es liegt an Dir, eine Ebene nach der anderen erfolgreich zu durchlaufen und nicht in einer Sackgasse zu landen. Es gibt zahlreiche Geheimebenen und Abkürzungen, die Puggsy weiterhelfen können. Wenn Du den Ausgang mit einem Objekt in der Hand betrittst, erhältst Du einen mächtigen Bonus. Wenn Du mehrere Objekte oder ein besonders seltenes Objekt trägst, kannst Du den Bonus noch steigern.

**P**uggsy kann nach rechts und links gehen, springen, schießen, Objekte aufnehmen und rennen. Du fragst Dich jetzt wohl, was daran so toll sein soll. Was Puggsy einzigartig



## DAS SPIEL



macht, ist die Totale Objekt-Interaktion (TOI) innerhalb des Spiels. Puggsy kann mit Milliarden von Bildschirm-Objekten interagieren, die ihm alle weiterhelfen. Wenn Du beispielsweise den Karton mit den Turnschuhen findest, nimmst Du sie auf und drückst auf die Verwendungs-Taste (Leertaste). Puggsy zieht die Schuhe an und sprintet los. Oder nimm das Unschlagbarkeitsschild auf, drücke auf die Verwendungs-Taste und stürze Dich mitten ins Gewühl, als hinge Dein Leben davon ab – Du kannst nämlich nichts verlieren, da Du ja unschlagbar bist! (Mehr zur TOI findest Du im Abschnitt „Objekte“.) Du findest alle Gegenstände auf Deinem Weg, aber es liegt an Dir, herauszufinden, wofür sie gut sind. Schreibe Dir hinten im Handbuch auf, welche Funktionen die einzelnen Objekte haben. Auf manchen Ebenen erhältst Du in der Hinweistruhe Tips zum Auffinden eines bestimmten Objekts. Öffne die



Truhe, um zu erfahren, wonach Du Ausschau halten sollst. Auf manche Objekte mußt Du Dich draufstellen, andere mußt Du an einem strategisch wichtigen Ort platzieren, um die

Ebene zu beenden. Wieder andere müssen zu einem bestimmten Zweck benutzt werden. Mit etwas Köpfchen wirst Du schon herausfinden, wie die einzelnen Objekte einzusetzen sind.

Wenn Du auf einem Bildschirm den Ausweg nicht findest, kannst Du den Abschnitt mit der **Escape**-Taste erneut starten, ohne ein Leben zu verlieren.

Wie hoch Puggsy springt, hängt davon ab, wie lange der Joystick nach oben gedrückt wird. Puggsy hat also jederzeit unendlich viele Möglichkeiten. Außerdem springt Puggsy nicht einfach nur so durch die Gegend, er kann auch die meisten Feinde ganz einfach zerquetschen, indem er

## STEUERUNG VON PUGGSY





mit Joystick nach unten fest auf sie draufspringt.

Mit der **Aufnehm-/Ablegtaste (Feuertaste)** kann man ... naja alles klaro; wenn sich Puggsy nahe bei einem Objekt befindet, drückst Du die Taste, damit er das Objekt aufnimmt, sofern er nicht bereits ein anderes hält. Durch erneutes Drücken legt er das Objekt ab. So einfach ist das. Wenn zwei Objekte übereinanderliegen, nimm Dir entweder das obere oder das untere, indem Du mit Joystick nach oben oder unten Puggsys Arm bewegst und gleichzeitig die Feuertaste drückst. Ein Klacks!

Puggsy kann übrigens auch werfen. Anstatt das Objekt, das Puggsy trägt, einfach nur abzulegen, solltest Du einmal versuchen, den Joystick nach

oben oder schräg oben zu bewegen, während Du auf die Ableg-Taste drückst. Das Objekt wird in die gewählte Richtung geworfen. Das ist ganz besonders praktisch, um Feinden eins auf den Deckel zu geben.

Wenn Puggsy auf Objekte springen will, die eigentlich zu hoch für ihn sind, kann er von ihm in der Hand gehaltene Gegenstände dazu verwenden, an der Oberfläche Halt zu finden und sich nach oben zu ziehen. Halte hierfür den Joystick in der Richtung gedrückt, in die Puggsy springen soll. Dann müßte es schon klappen.

Und noch ein paar Hinweise zum Schluß: Wenn sich Puggsy auf einem Stapel von Objekten befindet, gelangt er durch Drücken des Joysticks nach unten ein Objekt nach dem anderen tiefer. Und wenn Dir das alles etwas zu schnell geht, kannst Du das Spiel mit der Taste P jederzeit unterbrechen.



## GESCHEHNISSE

Auf den meisten Ebenen gibt es sogenannte Geschehnisse. Man erkennt sie gewöhnlich daran, daß etwas geschieht oder gleich geschehen wird. Das Geschehnis muß sich ereignen, damit Du die Ebene abschließen kannst. Logo? Geschehnisse können in der Form von Schaltern, Schlössern, Seilen, Kanonen und einer Trillion anderer Mechanismen auftreten, die verwendet werden müssen, wenn man zur nächsten Ebene kommen will. Die Mechanismen können durch auf der Ebene gefundene Objekte aktiviert werden. Angenommen, Du siehst auf dem Bildschirm eine Kanone. In dem Fall suchst Du ein Streichholz, nimmst es auf, gehst zu der Kanone und legst es auf der Kanone ab, die daraufhin

feuert. Wenn Du einen Schalter findest, suchst Du Dir ein beliebiges, festes Objekt, verschiebst das Objekt in den Schalter, und der Schalter wird aktiviert. Wenn Du das Objekt bei ihm ablegst, bleibt er aktiviert.

Puggsy verwendet ein absolut starkes System mit dem Namen Totale Objekt-Interaktion (TOI). Das bedeutet, daß alle Objekte für ein erfolgreiches Abschließen des Spiels wichtig sind. Es bedeutet auch, daß die Objekte so reagieren und interagieren, als würden Du oder ich sie in der wirklichen Welt verwenden (na ja, ungefähr, schließlich wäre es etwas langweilig, wenn es ganz genau so wäre wie in der wirklichen Welt, oder?!?). Alle

## OBJEKTE



Objekte können bewegt, geworfen, gestapelt und benutzt werden, und man kann sich darauf stellen. Sie unterliegen den Gesetzen der Schwerkraft, prallen zurück, schwimmen im Wasser (oder gehen unter), werden durch Ventilatoren weggeweht usw.

Jedes Objekt hat auch ein Gewicht. Wenn Puggsy ein schweres Objekt trägt, kann er nicht so hoch springen, wie wenn er ein leichtes Objekt trägt. Wenn Puggsy jedoch andererseits versucht, auf einen Ventilator zuzugehen, wird er weniger leicht weggeweht, wenn er etwas Schweres in der Hand hält. Schwere Objekte können natürlich weniger weit geworfen werden als leichte, dafür werden leichte eher durch die Ventilatoren weggeweht. Schwimmende Objekte können auf dem Wasser treiben, und wenn Puggsy darauf steht, kann er sich auf dem Wasser aufhalten, ohne naß zu werden! Er kann auch Ballons aufblasen, sie festhalten und mit ihnen in die Lüfte aufsteigen! Denke daran, daß es normalerweise nicht nur eine Lösung für ein Problem gibt. Verwende Deinen Einfallsreichtum und Deine Phantasie, um Schwierigkeiten zu meistern.

Noch ein Wörtchen zu zwei ganz besonderen Objekten: Mit den Turnschuhen kann Puggsy, wie bereits erwähnt, doppelt so schnell laufen wie normalerweise. Dazu kommt jedoch noch, daß er, wenn er die Schuhe trägt und von einem Feind getroffen wird, nur die Schuhe aber kein Leben verliert. Ähnlich verhält es sich mit der Sonnenbrille. Wenn Puggsy die Brille trägt, sieht er nicht nur aus wie Joe Cool, er erhält auch noch einen zusätzlichen Abwehrpunkt.

Mit der Zeit kriegst Du schon mit, wie alles funktioniert. Aber paß auf, die Sache wird immer verzwickter, je weiter Du vorankommst.



## DER KARTENBILD- SCHIRM

Nach jeder Ebene erscheint ein „Ebenen-Ende-Bildschirm“, gefolgt von einer Karte der gesamten Insel. Der Rahmen auf der linken Seite zeigt, in welcher Gegend Du Dich gerade aufgehalten hast, und bietet Dir neue Ziele an. Bewege den winzigen Puggsy im Bild mit dem Joystick einen Weg entlang, um im Spiel voranzukommen. Wenn Du in eine Sackgasse gerätst, kannst Du Dir auf diesem Bildschirm noch einmal ansehen, wie Du gelaufen bist. Drücke die Feuertaste, um eine Ebene zu beginnen.



Mit der **Leertaste** wird das vergrößerte Feld auf dem Bildschirm rechts entfernt. Mit der **Taste B** rufst Du das Paßwort der Ebene auf. Wenn Du es auf dem Optionsbildschirm eingibst, steigst Du direkt auf der erreichten Ebene wieder ein.

Mit der **Return-Taste** werden alle Weltwächter angezeigt. Durchgestrichene Wächter sind bereits besiegt.

Mit der **Feuertaste** wird die gewählte Ebene begonnen.

Alle Nase lang stößt Du auf einen Wächter. Dieser versucht Puggsy davon abzuhalten, sein Raumschiff zurückzuerlangen und muß daher geschlagen werden. Es gibt sechs durchtriebene Wächter mit drei bis sechs Leben.

## WÄCHTER



### **Polly der Pirat**



**P**olly springt in der Gegend umher und schießt auf Puggsy. Puggsy hat zu seiner Verteidigung nur einen an Bord geschwemmten Fisch. Bewege Puggsy neben den Fisch und feuere ihn auf Polly.

### **Des Kaisers alte Kleider**

**D**ieser Typ wirft mit seinen Handschuhen nach Puggsy. Er weiß ja nicht, daß der über seinem Kopf schwebende Ball von Puggsy abgeworfen werden kann, indem er die Schalter auf dem Boden aktiviert!

### **Der phürchterliche Pharao**

**V**orsicht! Der Pharao naseweiß, wie er Puggsy kriegen kann. Wenn Puggsy jedoch auf die Druckplatten tritt, drückt er den Pharao schwuppdwupp platt!

**D**er gemeine Müller wirft Mehlsäcke auf unseren kleinen Puggsy, der sich nur dadurch verteidigen kann, daß er die Säcke fängt und sie mit Hilfe des Fließbands dem Müller auf den Kopf fallen läßt.

### **Mehl-Quäl**

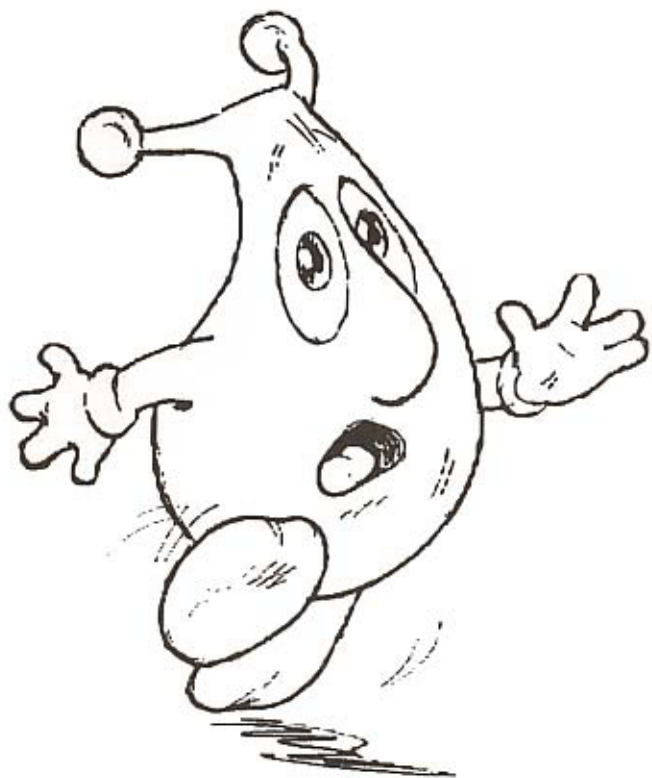
**D**em Atem des Drachen Faula Tem solltest Du unbedingt aus dem Weg gehen, koste es, was es wolle! Versuche Dich an den Drachen heranzuschleichen und versetze ihm einen Schlag auf's Kinn.

### **Der Drache Faula Tem**

**E**in muskelstrotzender Kraftprotz mit Laserstrahl-Augen und der tödlichen Gewohnheit, Minen auf Dir abzulegen. Hier hat Puggsy allerhand zu tun. Um den guten Knaben zu besiegen, gibt es nur eines: ihn mit seinen eigenen Waffen schlagen.

### **Wenn Blicke töten könnten!**





AMIGA MANUAL

Italiano

## CARICAMENTO DI PUGGSY

1. Accertarsi che il computer sia stato spento per almeno 30 secondi al fine di evitare infezioni da virus.
2. Inserire il disco 1 di Puggsy nel computer Amiga. Se si dispone di due unità per dischetti, inserire anche il disco 2.
3. Attendere che venga caricata la sequenza introduttiva.
4. Quindi, verrà caricato il gioco.
5. Attenersi ai prompt che compaiono sullo schermo e inserire i dischi successivi quando richiesto.

**P**uggsy è nei guai. Non solo si trova bloccato su un pianeta sconosciuto a quindici anni luce dalla sua stazione spaziale, Stardock, ma la sua astronave è stata appena rubata! Vi sono giornate nere, ma vi sono anche giornate nerissime!!!

E così Puggsy ha una bella gatta da pelare. È già una seccatura perdere le chiavi della macchina in città e non poter tornare a casa; ma essere bloccati su un pianeta sconosciuto senza nemmeno disporre di un misero skateboard come mezzo di trasporto è sicuramente molto più stressante. Neanche il Capitano Kirk o Mr. Spock si sono mai trovati in una situazione così difficile. Ma Puggsy, inarrestabile, è deciso a recuperare la sua astronave rubata.



## MENU DELLE OPZIONI



Per accedere al menu delle opzioni, evidenziare la voce desiderata e premere **Fuoco**.

### Opzioni di movimento

**P**uggsy può **SALTARE** e **RACCOGLIERE**, **LASCIAR CADERE** e **UTILIZZARE** **OGGETTI**. Il menu delle opzioni consente di configurare i controlli a piacere.

### Vite

**O**ccorre fornire a Puggsy un numero elevato di vite affinché riesca a recuperare l'astronave rubata. Evidenziare l'opzione spostando la freccia in basso con il joystick. Ogni cuore rappresenta una vita.

Spostandosi verso destra è possibile prendere fino a 7 vite. Per rendere il gioco più difficile, basta fornire a Puggsy un minor numero di vite spostandosi verso sinistra.

**I**nfine, è possibile immettere le parole d'ordine corrette per accedere ai livelli superiori del gioco. Dopo aver completato una sezione, ad esempio [THE BEACH] (LA SPIAGGIA), premendo il tasto 'P' verrà visualizzata una parola d'ordine. Annotare la parola d'ordine (sarebbe forse meglio chiamarla "numero" d'ordine???) e immetterla di nuovo quando si desidera riprendere il gioco evidenziandone i relativi numeri e premendo il pulsante, oppure digitando direttamente la parola.



### Parole d'ordine



nel gioco. Puggsy è in grado di interagire con miliardi di oggetti che appaiono sullo schermo e di cui dovrà servirsi per raggiungere il suo obiettivo. Cercate, ad esempio, la scatola contenente un paio di scarpe da ginnastica, raccoglietela e premete il pulsante Usa (barra spaziatrice) Puggsy calzerà le scarpe e scatterà come un velocista. Se afferrate lo scudo dell'invincibilità e premete Usa, vi lancerete contro gli scaltri procioni senza timore alcuno per la vostra vita perché ora siete invincibili (per saperne di più sull'Interazione Totale con gli Oggetti (ITO), vedere la sezione Oggetti).

Nel corso del vostro viaggio troverete tutti gli oggetti presenti nel gioco, ma starà a voi scoprire a cosa servono. Utilizzate la sezione sul retro del presente manuale per annotare a cosa servono gli oggetti. In alcuni livelli, tuttavia, lo Scrigno degli indizi vi fornirà suggerimenti utili per trovare determinati

oggetti. Apritelo: vi svelerà quale oggetto cercare. Per alcuni oggetti basterà che spostiate Puggsy sopra di loro o che li posizioniate in punti strategicamente importanti per



completare il livello. Altri devono essere utilizzati in un modo specifico. Ma sta a voi decidere come utilizzarli. Se vi bloccate in un dato schermo, potete ricominciarlo, senza perdere alcuna vita, premendo il tasto **Escape**.

L'altezza dei salti che Puggsy è in grado di compiere dipende dal lasso di tempo in cui si tiene premuto il pulsante dei salti. Vi sono migliaia di opzioni a disposizione di Puggsy in qualsiasi momento. Oltre a far saltare Puggsy, è possibile annientare molti dei suoi nemici saltando loro addosso e premendo il joystick in giù. Il pulsante **raccogli/lascia andare (tasto di fuoco)** consente a Puggsy di... beh, è ovvio, no? Se Puggsy è vicino

## COME CONTROLLARE PUGGSY



## LIVELLO JUNIOR

**È** possibile conoscere meglio Puggsy e il suo modo di fare svolgendo la sezione Junior, appositamente ideata per i giocatori più giovani. Qui parteciperete alla ricerca dell'astronave da parte di Puggsy nel modo più rilassato possibile. Imparerete, inoltre, ad afferrare la pistola e a sparare su oggetti. Sarà un gran divertimento!

## L'OBIETTIVO DI PUGGSY

**P**uggsy desidera soltanto lasciare il pianeta e tornare a casa. Tutto qui. Per fare ciò, deve percorrere la maggior parte dei livelli del gioco e andarsene attraverso l'uscita! (raffigurata a sinistra). Il guaio è che sull'Isola vi sono numerosissimi percorsi, alcuni dei quali non portano all'astronave di Puggsy. Inoltre,

in alcuni livelli può esservi più di un'uscita. Sta a voi scegliere il percorso che conduce da un livello all'altro e non da un livello ad un vicolo cieco. Vi sono anche molti livelli segreti speciali e scorciatoie che possono aiutare Puggsy nella sua ricerca.

Se varcate l'uscita di un livello trasportando un oggetto riceverete un bonus consistente. Se trasportate più di un oggetto o un oggetto raro, riceverete un bonus ancora maggiore.

**P**uggsy può camminare verso sinistra o verso destra, può saltare, sparare, raccogliere oggetti e correre. Beh, fin qui niente di speciale. Ciò che rende Puggsy straordinario è la sua capacità di Interazione Totale con gli Oggetti presenti



## IL GIOCO



ad un oggetto, premendo questo pulsante lo raccoglierà, sempre che non ne abbia già uno in mano. Se si preme nuovamente il pulsante, Puggsy lascerà andare l'oggetto.

Semplicissimo. E se due oggetti sono posti uno sopra l'altro, si può afferrare sia quello in alto che quello in basso muovendo le braccia di Puggsy in su o in giù (mediante i joystick su o giù con il tasto di fuoco premuto) e premendo il pulsante raccogli. Facile.

Inoltre, Puggsy è in grado di effettuare dei lanci. Anziché lasciar solo andare l'oggetto che Puggsy sta trasportando, premere i tasti con le frecce, verso l'alto o in diagonale verso l'alto, e quindi premere il pulsante lascia andare. L'oggetto verrà lanciato nella

direzione scelta. Questa possibilità è molto utile, perché se un oggetto colpisce un nemico cadendogli addosso dall'alto, state certi che questi se ne accorgerà!

Quando Puggsy cerca di saltare su oggetti posti troppo in alto, può servirsi di quelli già in suo possesso per fare presa sulla superficie ed arrampicarsi. Se Puggsy cerca di fare presa su una sporgenza con un oggetto, tenere premuto il controllo di direzione verso il basso nella direzione in cui Puggsy vuole saltare. In questo modo, ce la fa tranquillamente (di solito).

Per finire, ancora un paio di osservazioni. Se Puggsy si ritrova in cima ad una pila di oggetti, premendo il pulsante con la freccia in giù potrà scendere dagli oggetti uno alla volta. Se il tutto si svolge troppo velocemente, è possibile mettere il gioco in pausa in qualsiasi momento premendo il tasto 'P'.



## AVVENIMENTI

In quasi tutti i livelli vi sono degli avvenimenti. In generale, possono essere facilmente individuati dal fatto che qualcosa sta succedendo o sta per succedere. Tali avvenimenti devono avere luogo per poter terminare il livello. Confusi? Non importa, lo siamo anche noi...

Gli avvenimenti assumono la forma di interruttori, serrature, funi, cannoni e un milione di altri meccanismi che devono essere utilizzati per accedere al livello successivo.

Questi elementi possono essere attivati dagli oggetti trovati in quel livello. Ad esempio, se sullo schermo compare un cannone, cercate e raccogliete il fiammifero, avvicinatevi al cannone, lasciate cadere il fiammifero sul cannone e il

cannone farà fuoco. Cercate un interruttore, prendete qualsiasi oggetto solido e avanzate con tale oggetto verso l'interruttore fino a toccarlo: l'interruttore verrà attivato e, lasciando cadere un oggetto vicino ad esso, rimarrà attivato.

Puggsy utilizza un sistema fantastico chiamato Interazione Totale con gli Oggetti (ITO). Ciò significa che tutti gli oggetti svolgono un ruolo fondamentale per completare il gioco. Significa, inoltre, che agiscono e interagiscono esattamente come avverrebbe nel mondo reale (beh, più o meno. Non vorrete mica che le cose siano noiose come nella vita reale, vero?!?). È possibile spostare, lanciare,

## OGGETTI



impilare, utilizzare e stare sopra a tutti gli oggetti. Essi sono soggetti alla gravità, rimbalzano, galleggiano (o affondano) in acqua, vengono soffiati in giro dalle ventole, e così via.

Ogni oggetto ha il proprio peso. Se Puggsy trasporta un oggetto pesante, non è in grado di saltare così in alto come riuscirebbe a fare se trasportasse un oggetto leggero. D'altro canto, quando Puggsy viene soffiato in giro da una ventola, tenendo in mano un oggetto pesante riesce ad avanzare verso la ventola con maggiore facilità. Naturalmente, gli oggetti pesanti non possono essere lanciati così lontano come quelli leggeri, ma questi ultimi sono maggiormente in balia delle ventole. Gli oggetti in grado di galleggiare rimangono a galla in acqua e se Puggsy si mette in piedi su alcuni di essi, rimane sull'acqua senza bagnarsi! Puggsy può anche gonfiare palloni, aggrapparvisi e rimanere sospeso in aria mentre questi si alzano da terra.

Occorre tenere presente che di solito non vi è un'unica soluzione per ogni problema; quindi sta a voi usare il vostro ingegno per trovare la migliore. Un breve cenno su due oggetti speciali. Le scarpe

da ginnastica, come detto sopra, consentono a Puggsy di raddoppiare la sua velocità. Se Puggsy viene colpito da un nemico mentre calza queste scarpe, anziché perdere una vita, perde le scarpe. Anche gli occhiali hanno un effetto simile. Con indosso gli occhiali Puggsy non solo ha un aspetto da "duro", ma dispone di un punto in più che gli consente di non perdere una vita nel caso in cui venga colpito, proprio come con le scarpe da ginnastica.

Gradualmente vi abituerete a tutto questo, ma ricordate, le varie situazioni diventano sempre più complesse man mano che andate avanti nel gioco.



## SCHERMO DELLA MAPPA

**A**l termine di ogni livello, apparirà uno schermo di fine livello, seguito da una mappa dell'intera isola. La casella quadrata sulla sinistra indica dove siete appena stati e vi propone una nuova destinazione. Per continuare il gioco, occorre spostare la piccola figura di Puggsy lungo il percorso mediante i controlli di direzione. Se arrivate ad un vicolo cieco, potete tornare sui vostri passi in questo schermo. Per accedere al livello, premere il pulsante del Fuoco.



La **barra spaziatrice** consente di rimuovere la casella ingrandita sulla destra dello schermo.

Il **tasto B** consente di visualizzare la parola d'ordine. Per iniziare nel livello corrente occorre immetterla nello schermo delle *Opzioni*.

Il tasto **Invio** consente di visualizzare tutti i guardiani del mondo. I guardiani sbarrati sono già stati sconfitti.

Il pulsante del **Fuoco** consente di accedere al livello selezionato.

**D**i tanto in tanto, si incontra un Guardiano. Il suo compito è di impedire a Puggsy di recuperare l'astronave e occorre sconfiggerlo. Vi sono 6 guardiani cattivi; per distruggerli, dovete colpirli da 3 a 6 volte.

## GUARDIANI

### **Polly il Pirata**



**P**olly saltella di qua e di là cercando di colpire Puggsy. Tutto ciò di cui Puggsy dispone per difendersi è lo strano pesce che viene sbattuto dalle onde sul ponte. Posizionate Puggsy vicino al pesce e lanciate quest'ultimo contro Polly.

### **L'imperatore**

**Q**uesto brutto ceffo lancia i suoi guanti contro Puggsy. Ma è del tutto ignaro del fatto che, usando gli interruttori sul pavimento, Puggsy è in grado di fargli cadere addosso la palla che sta rotolando sopra la sua testa!

### **Il faraone**

**A**ttenzione! Il Faraone sa (anche grazie al suo naso) come colpire Puggsy. Ma se Puggsy calpesta le piastre di pressione potrà sconfiggere il faraone! Semplice.

**I**l malvagio mugnaio sta tirando i sacchi di farina addosso a Puggsy, la cui unica difesa consiste nell'afferrare i sacchi con l'apposito dispositivo e farli cadere sulla testa del mugnaio servendosi del nastro trasportatore.

### **Il Signor Farina**

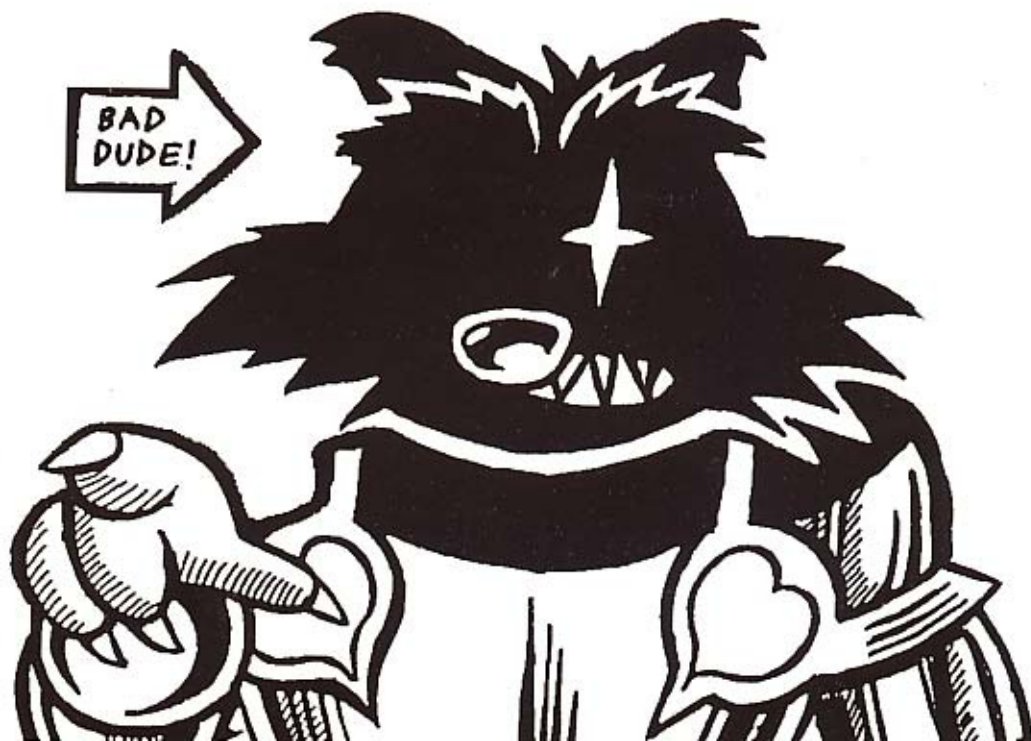
**E**vitate il suo alito a tutti i costi! Appena ne avete la possibilità, avvicinatevi furtivamente e colpitelo con forza alla mascella.

**È** il più pericoloso! Con i suoi occhi a raggi laser che emettono sguardi letteralmente micidiali e la cattiva abitudine di lanciare contro Puggsy delle mine, riesce a rendere la vita di Puggsy veramente difficile. L'unico modo per sconfiggere questo tipaccio è quello di ripagarlo della stessa moneta.

### **Alitosi il Drago**

**Lo sguardo che uccide!**





## **GAME CREDITS**

### **Amiga programming**

Francis Lillie

### **Amiga graphics**

Roy Stewart

### **Amiga music**

Tim Wright

### **Produced by**

Nick Court

### **Technical coordination**

Jon Court

### **Produced by**

Tony Parkes

### **Quality Assurance**

Patrick Russell

### **Documentation by**

Richard Biltcliffe

### **Design by**

Mark Hillman

### **Assisted by**

Paul Carpenter, the Lillie family

*Converted from the amazing Travellers  
Tales Sega original version*

### **Written by**

Andy Ingram & Jon Burton

### **Music/Audio by**

Matt Furniss & S. Hollingworth

### **Produced by and No.1 Puggsy Fan -**

Steve Riding



## WARRANTY LIMITATIONS

The disk(s) included with this product are guaranteed to be in correct working order and free from all manifestations of the 'Virus'. It is the purchaser's responsibility to prevent infection of this product with a 'Virus' which will always cause the product to cease working. **Psygnosis Ltd** will replace, free of charge, any disks which have manufacturing or duplication defects. This disk should be returned directly to **Psygnosis Ltd** for immediate replacement.

**Psygnosis Ltd** will in no way assume responsibility or liability for 'Virus' damage which can always be avoided by the user switching off the computer for at least 30 seconds before loading this product. If disks have been destroyed by a 'Virus' then please return the disk(s) directly to **Psygnosis Ltd** and enclose £2.50 to cover replacement costs. When returning damaged product please return **DISKS ONLY** to **Psygnosis Ltd**.

The **Psygnosis Ltd** warranty is in addition to, and does not affect your, statutory rights.

## LIMITATIONS DE LA GARANTIE

Nous garantissons que les disquettes qui font partie de ce produit sont en bon état et ne sont en aucune manière atteintes par le 'Virus'. Il incombe à l'acheteur d'empêcher toute infection de ce produit par un virus quelconque, ce qui, bien que cela n'arrive pas souvent, l'empêchera inmanquablement de fonctionner. Toute disquette ayant un défaut de fabrication ou de copie sera remplacée gratuitement par **Psygnosis Ltd**. Dans ce cas les disquettes doivent être renvoyées directement à **Psygnosis** et seront remplacées immédiatement.

**Psygnosis** décline toute responsabilité pour les dommages causés par un 'Virus', que l'utilisateur peut toujours prévenir s'il éteint son ordinateur pendant au moins 30 secondes avant de charger ce produit. Si, dû à des circonstances exceptionnelles, des disquettes ont été détruites par un 'Virus', veuillez renvoyer les disquettes directement à **Psygnosis** avec la somme de 2,50 livres sterling pour défrayer les frais de remplacement. Quand vous renvoyez un produit endommagé veuillez renvoyer **SEULEMENT LES DISQUETTES** à **Psygnosis**.

## GARANTIE

Die Diskette(n), die mit diesem Produkt geliefert werden, sind dahingehend garantiert, daß sie korrekt lauffähig und frei von allen Erscheinungen des 'Virus' sind. Es liegt in der Verantwortung des Käufers, die Infektion dieses Produkts mit einem 'Virus' zu verhindern, der das Produkt immer am Laufen hindern würde. **Psygnosis Ltd** ersetzt kostenlos alle Disketten, die Herstellungs- oder Duplikationsfehler aufweisen. Solche Disketten sollten direkt an **Psygnosis Ltd** zum unverzüglichen Ersatz zurückgeschickt werden.

**Psygnosis Ltd** übernimmt in keinem Fall Verantwortung oder Haftung für 'Virus'-Schäden, die immer dadurch vermieden werden können, daß Sie den Computer für mindestens 30 Sekunden ausgeschaltet halten, bevor Sie dieses Produkt laden. Falls Disketten durch einen 'Virus' zerstört worden sind, senden Sie sie bitte direkt an **Psygnosis Ltd** und legen Sie £2.50 bei, um die Ersatzkosten zu decken. Wenn Sie beschädigte Produkte zurückschicken, senden Sie bitte **NUR DIE DISKETTEN** an **Psygnosis Ltd**.

## LIMITI DI GARANZIA

I dischetti acclusi al presente prodotto sono garantiti in perfetto funzionamento ed esenti da ogni manifestazione di 'Virus'. E' responsabilità dell'acquirente prevenire l'infezione del prodotto da parte di un 'Virus' che, anche se occorre di rado, ne provocherà sempre la cessazione del funzionamento. La **Psygnosis Ltd** sostituirà gratuitamente qualunque dischetto che presenti difetti di fabbricazione o di riproduzione. Tali dischetti dovranno essere restituiti direttamente alla **Psygnosis Ltd** per una immediata sostituzione.

La **Psygnosis Ltd** non assume alcuna responsabilità per danni da 'Virus' che possono essere sempre evitati dall'utente mediante lo spegnimento del computer per almeno 30 secondi prima di caricare il prodotto. Qualora dischetti venissero distrutti da un 'Virus', si prega di restituirli direttamente alla **Psygnosis Ltd** accludendo la somma di £2.50 (sterline) a copertura dei costi di sostituzione. Nel restituire prodotti danneggiati, si prega di voler inviare alla **Psygnosis Ltd** **SOLO I DISCHETTI**.

La garanzia della **Psygnosis Ltd** è aggiuntiva e non influenza i normali diritti statutori.



THE  
MACHINE