

PUZZNIC

**ATARI ST, AMIGA 500, COMMODORE, SPECTRUM,
SPECTRUM +3, AMSTRAD Y AMSTRAD DISCO**

ESCENARIO

Puzznic es el juego supremo de todos los juegos de rompecabezas. Hay 144 niveles de frustración y emoción en este juego de rompecabezas demoníaco y diabólico.

Puzznic es un juego de un jugador, simple en su ejecución y asombrosamente difícil de dominar. ¡Es un juego que crea una adicción como nunca imaginaste! Simplemente pon los bloques y luego hazlos desaparecer. Mejor todavía, consigue eliminaciones múltiples de los bloques y márcate una puntuación máxima.

CARGANDO

Atari ST

Enciende el ordenador y la unidad de disco y luego mete el disco en la unidad. Si tienes dos unidades de disco, mete el disco 1 en la unidad A y el disco 2 en la unidad B. Este programa entonces se cargará automáticamente. Sigue las instrucciones de la pantalla.

Amiga 500

Mete el disco en la unidad A y enciende el ordenador. El programa se cargará automáticamente.

Amiga 1000

Mete el disco del sistema. Cuando la ilustración del disco Workbench aparezca, mete el disco del juego. El programa se cargará automáticamente.

Commodore

Pon la cinta en tu cassette Commodore con la parte impresa hacia arriba y asegúrate de que está rebobinada hasta el principio. Asegúrate de que los cables están conectados. Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP simultáneamente. Sigue las instrucciones de la pantalla. Pulsa PLAY en el cassette. Este programa se cargará entonces automáticamente. Para cargar el C128, telea GO 64 (RETURN) y luego sigue las instrucciones del C64.

Nota: Este juego se carga en una serie de partes, sigue las instrucciones de la pantalla.

Spectrum

CASSETTE

1. Pon la cinta en tu cassette asegurándote de que está completamente rebobinada.
2. Asegúrate de que el enchufe MIC está desconectado y que el volumen y los controles del tono están puestos en los niveles apropiados.
3. Si el ordenador es un Spectrum 48K o un Spectrum +, entonces carga como sigue: teclea LOAD"" (ENTER). (Ten en cuenta que no hay espacio entre las comillas.) Las "" se obtienen pulsando las teclas SYMBOL SHIFT y P simultáneamente.
4. Pulsa PLAY en tu cassette y el juego se cargará automáticamente. Si tienes algún problema, intenta ajustar los controles del tono y el volumen y consulta el capítulo 6 del Manual del Spectrum.
5. Si el ordenador es un Spectrum 128K, entonces sigue las instrucciones de carga en el manual que le acompaña.

Amstrad

CPC 64

Pon la cinta en el cassette, teclea RUN"" y luego pulsa la tecla ENTER/RETURN. Sigue las instrucciones a medida que aparecen en la pantalla. Si hay una unidad de disco incorporada, entonces teclea | TAPE y luego pulsa la tecla ENTER/RETURN. Luego teclea RUN"" y pulsa la tecla ENTER/RETURN. (El símbolo | se obtiene manteniendo apretado SHIFT y pulsando la tecla @.)

CPC 664 y 6128

Conecta un cassette adecuado asegurándote de que están unidos los cables adecuados como se define en el libro de instrucciones del usuario. Sitúa la cinta rebobinada en el cassette y teclea | TAPE, luego pulsa la tecla ENTER/RETURN. Entonces teclea RUN"" y pulsa la tecla ENTER/RETURN. Sigue las instrucciones a medida que aparecen en pantalla.

DISCO

Mete el disco del programa en la unidad con la A mirando hacia arriba. Teclea :DISC y pulsa la tecla ENTER/RETURN para asegurarte de que el ordenador puede acceder a la unidad de disco. Ahora teclea RUN""DISC y pulsa la tecla ENTER/RETURN, el juego se cargará automáticamente.

CONTROLES

Este es un juego de un jugador que sólo puede ser controlado por joystick (definible) y teclado en el Spectrum y en el Amstrad, y sólo con joystick en el Commodore 64 y el Atari ST.

Para mover un bloque mueve el cursor parpadeante sobre el bloque y luego pulsa y mantén apretada la tecla de fuego. Ahora puedes mover el bloque empujando el joystick a la izquierda o a la derecha. Los bloques no se pueden mover arriba o abajo con el joystick.

OPCIONES DEL JUEGO

Spectrum/Amstrad

Pulsa la tecla de opción (la establecida es la "R") para hacer que salga el menú de control. Puedes seleccionar continuar, o volver a intentar, lo que restablecerá el nivel y el contador, permitiéndote empezar de nuevo o abandonar.

La versión del Spectrum sólo te permite intercambiar la pantalla entre gráficos digitales o de bloque.

Commodore 64, Amiga y Atari ST

Pulsa la barra espaciadora para traer el menú de control. Puedes seleccionar volver a intentar, lo que restablecerá el nivel y el contador de tiempo, permitiéndote empezar de nuevo o continuar con ese juego.

EL JUEGO

El objetivo del juego es eliminar todos los bloques de la pantalla dentro de un tiempo establecido.

Se elimina un bloque cuando es adyacente, bien horizontal o verticalmente a un bloque del mismo tipo. Un bloque que está cayendo no eliminará ningún bloque similar que pase. Los bloques sólo serán eliminados cuando todos los bloques de la pantalla hayan dejado de caer.

PUNTUACION

Se conceden puntos por eliminar bloques. Si puedes eliminar más de dos bloques al mismo tiempo, recibirás puntos extra, y si puedes llevar a cabo varias eliminaciones de bloques sin usar el joystick conseguirás una puntuación más alta.

Los puntos de bonificación se consiguen por completar un nivel y las bonificaciones extra se dan, basándose en la cantidad de tiempo que queda cuando el nivel es completado.

CONSEJOS Y SUGERENCIAS

- Planea tus movimientos cuidadosamente.
- Prueba y recuerda cada nivel de forma que puedas avanzar más cada vez.
- Si te quedan algunos intentos, úsalos cuando tu tiempo se acabe.

PUZZNIC

Su código de programa, representación gráfica y trabajo artístico están protegidos por el copyright de Ocean Software Limited y no pueden ser reproducidos, almacenados, alquilados o emitidos de ninguna forma sin el permiso escrito de Ocean Software Limited. Todos los derechos reservados.

Este producto de Software ha sido cuidadosamente desarrollado y fabricado bajo los controles más altos de calidad. Por favor, lee cuidadosamente las instrucciones para cargar.

© 1989 Taito Corp.

Conversión del Commodore y Amiga por Software Creations.

Conversión del Spectrum, Amstrad y ST por D. Lytle.

Música por Jonathan Dunn.

Producido por D. C. Ward.

© 1990 Ocean Software Ltd.