

# LOOPZ

No puede ser más fácil. Puedes coger piezas de distintas formas y colores que puedes rotar y cambiar de sitio. Una a una las colocas sobre el tablero de juego para crear loopz. Los loopz que completes te dan puntos y después desaparecen. ¡Cuanto más grandes son los loopz, más puntos obtendrás, pero si eres demasiado ambicioso te quedarás sin espacio, los loopz incompletos te obstaculizarán el camino!

## **CARGA**

### **Atari ST/Amiga**

Inserta el disco en la unidad interna y resetea el ordenador.

### **IBM PC y compatibles**

Teclea LOOPZ y presiona ENTER (deja el disco en la unidad, ya que el programa tiene que acceder al disco). El programa funciona con el modo de gráficos CGA, EGA, VGA (MCGA), Hércules, Tandy, Amstrad y Plantronics. El programa deberá detectar el adaptador de gráficos que tienes, pero en el caso de que tengas alguna dificultad puedes especificar la versión que requieres pulsando la primera letra en la línea del comando de carga cuando cargues el programa, por ejemplo, LOOPZ -H para jugar en modo Hércules o LOOPZ -V para seleccionar gráficos VGA o MCGA. Cuando salgas del programa presionando ESC, las mejores puntuaciones y los datos de configuración se salvarán al disco desde el que se ha cargado el programa (a no ser que esté protegido contra la escritura). Si deseas jugar a LOOPZ en otro PC tendrás que borrar el archivo LOOPZ.HIS.

LOOPZ soporta tarjetas de sonido Adlib y Roland LAPC-1. Añade al comando de carga -SA para Adlib o -SR para Roland. Por ejemplo, LOOPZ -E -SA para gráficos EGA y sonido Adlib. Usa -SI para usar el sonido interno. Otras opciones que se pueden teclear con el comando de carga son :-D para cancelar todos los ajustes y -NJ para incapacitar el soporte del joystick (esto puede ser necesario en algunos PC portátiles).

Para instalar LOOPZ en un disco duro teclea COPYLOOP seguido del modo de gráficos y la unidad de disco, por ejemplo, COPYLOOP AMSTRAD C: para instalar la versión de Amstrad en la unidad C.

### **Commodore 64**

Para cargar desde la cinta (mantén presionada la tecla del SHIFT y presiona RUN/STOP. Los usuarios de disco deberán teclear LOAD":\*",8,1 y presionar RETURN.

### **Spectrum**

Para cargar la cinta teclea LOAD"". Si tienes un Plus 3, usa el loader.

### **Amstrad CPC**

Teclea RUN"LOOPZ".

## **CONTROLES**

La mejor manera de disfrutar de LOOPZ es jugar usando un ratón. Usa el botón derecho del ratón para rotar la pieza y el botón izquierdo para depositarla. Sin embargo, si no tienes un ratón o si la versión para tu ordenador no tiene ratón puedes usar también el joystick o el teclado. Lee la sección que sigue en relación con tu ordenador y descubre las diferentes opciones de control.

### **Amiga/Atari ST**

Puedes jugar en un juego de un jugador usando el ratón, joystick o teclado. Juegos de dos jugadores en un ST requieren dos joysticks; en el Amiga puedes jugar con dos ratones o con ratón y teclado o joystick. Si usas un joystick mantén presionado el botón de juego y mueve el joystick hacia la derecha para rotar la pieza y hacia la izquierda para depositarla.

Si juegas usando el teclado hay varias opciones que puedes seleccionar. Las teclas **I-J-K-L** o las teclas de cursor para mover con la **R** para rotar y **ESPACIO** para depositarla; en el panel numérico alternativamente **2-4- 6-8** para mover, la tecla **5** para rotar y la tecla **0** para depositar la pieza. Otros controles son la **P** para pausar o volver a comenzar el juego y **ESC** para abortar.

### **IBM y compatibles**

En un grupo de un jugador puedes jugar usando un ratón, joystick o el teclado (ten en cuenta que el joystick de Amstrad no es estándar y se tiene que seleccionar específicamente).

En un juego de dos jugadores puedes jugar ratón contra teclado, ratón contra joystick, joystick contra joystick o teclado contra teclado.

Si estás usando un joystick estándar tienes que calibrarlo antes de poder jugar a LOOPZ; presiona **F2** cuando aparezca la opción de juego en el menú y sigue las instrucciones en pantalla. En el juego usa el botón de fuego **1** para rotar una pieza y el botón **2** para dejarla. Si estás usando un Amstrad PC con un joystick conectado al teclado presiona el botón de juego y mueve el joystick hacia la derecha para rotar una pieza o a la izquierda para depositarla.

Si estás jugando usando un teclado, en un juego de un jugador o como jugador 2 en un juego de dos jugadores deberás usar las teclas de cursor para mover la pieza. **INS** para rotarla y **Del** para depositarla. En un juego de dos jugadores el jugador uno usa la **Z-X-"/** para mover la pieza, **ESPACIO** para rotarla y **ENTER** para depositarla. También puedes redefinir tus propios controles del teclado presionando **F1** cuando aparezca la pantalla de opciones. Presiona **F2** otra vez hasta que el puntero indique los controles que quieres cambiar, después simplemente presiona la tecla nueva. Cuando hayas hecho todos los cambios que desees, presiona dos veces **ESC** para volver a la pantalla de opciones.

Otras teclas útiles son **SHIFT** para pausar o volver a continuar el juego. **ESC** para salir del juego, de la pantalla de opciones y de la pantalla de opciones de vuelta al Dos.

### **Commodore 64/Spectrum/Amstrad CPC**

Puedes jugar usando el joystick o el teclado. Si usas un joystick deberás mantener presionado el botón de juego y mover el joystick hacia la derecha para rotar la pieza o izquierda para depositar la pieza. Si juegas usando las teclas puedes seleccionar las teclas que quieres usar presionando espacio y después sigue las instrucciones de la pantalla.

### **COMO JUGAR**

La pantalla de opciones te permite seleccionar uno de los tres tipos de juego (A, B o C) y si hay uno o dos jugadores [Juego C (Game C) es para sólo un jugador]. Haz tu selección usando las teclas de cursor, joystick o ratón (IBM, sólo) muévete arriba y abajo por las opciones y a la izquierda o derecha para hacer tu selección. Cualquiera que sea el juego que selecciones comienzas con tres vidas. Se pierde una vida si no has depositado la pieza antes de que se acabe el tiempo del cronómetro.

Si seleccionas el juego A, podrás jugar un nivel de los diez niveles diferentes que provee de 0 a 9. El nivel 9 es el más fácil y según va aumentando el número del nivel se va reduciendo el tiempo permitido. Sin embargo, en los niveles más altos tus "loopz" te dan puntuaciones más altas. Cuando estés en un juego de dos jugadores si seleccionas el juego A ambos jugadores juegan simultáneamente y tienen puntuaciones individuales (incluso pueden jugar en distintos niveles de habilidad).

El juego B comienza en el nivel más bajo, el nivel 0, pero el nivel se incrementa en 1, cada vez que completes 10 "loopz". En un juego de dos jugadores y juego B los dos jugadores puntúan para la misma puntuación y se turnan para depositar las piezas.

El juego C es un puzzle con 50 pantallas. Cada pantalla contiene un "loopz" completo del que han quitado cierto número de piezas; todo lo que tienes que hacer es volver a poner las piezas en el lugar correcto para volver a crear el "loopz" original, pero si fallas pierdes una vida. Después de cada cinco pantallas se te indica una clave. Si introduces una clave puedes comenzar el juego en distintas pantallas.

## **BONUS Y JUEGOS BONUS**

Por cada 25 "loopz" que completes en el juego A o B recibes una vida extra (hasta un máximo de 10). En el juego C se te da una vida extra por cada diez pantallas que completes con éxito.

En ambos juegos tanto A como B puedes puntuar desde 10.000 puntos (Nivel 0) hasta 100.000 puntos (nivel 9) completando un "loopz" que cubra todos los 126 "títulos" en el área de juego. Al mismo tiempo el número de vidas que te queda (si son menos de tres) se restauran otra vez a tres. El número de vidas que te queda (excluyendo la vida actual) se muestra sobre el diamante abajo a la izquierda de la pantalla.

En el juego A (Game A) puedes ganar un bonus si vacías completamente la zona de juego. Los bonus van desde 100 puntos a 10.000 puntos dependiendo del número del nivel y el multiplicador del bonus (que se muestra sobre el diamante abajo a la derecha, excepto en el juego A de dos jugadores). El multiplicador de bonus se incrementa según se incrementa el número de títulos cubierto y oscila de x 1 a x 10.

El juego B tiene dos juegos bonus que te permiten incrementar tu puntuación. Para alcanzar el primer juego de bonus tienes que vaciar completamente el área de juego. Aunque los gráficos de juego de bonus son diferentes, el juego aparece por primera vez para ser jugado igual que el juego principal. Sin embargo, pronto te darás cuenta de que los "loopz" que completes no desaparecen del área de juego, ¡por lo que tendrás que situar tus piezas con mucho cuidado! Si fallas al situar una pieza el juego de bonus habrá acabado.

La puntuación de los "loopz" completados en el juego Bonus 1 se multiplican por el multiplicador del bonus. Una vez que se haya acabado el juego la puntuación del bonus se añade a la puntuación del juego principal y el juego continúa normalmente.

Solamente puedes acceder al segundo juego de bonus si completas un "loopz" individual que puntúa más que la puntuación que se muestra sobre el cronómetro del juego. Para puntuar los suficientes puntos para clasificarte para el juego de bonus 2 el "loopz" tendrá que ocupar más de la mitad de la pantalla. ¡Un gran reto!

La pantalla del equipo de bonus 2 es un puzzle que se elige al azar del juego C. Si completas con éxito el puzzle, el número del nivel se verá reducido en uno cuando vuelvas al juego principal. La puntuación que consigas por el puzzle se añadirá a tu puntuación global.

## **"GOPHERS"**

En los juegos A y B de vez en cuando aparecerá una pieza especial llamada "gopher" Si dejas caer un "gopher" sobre un "loop" incompleto, se borrará. Por este motivo, los "gophers" son muy útiles para corregir errores. No hay penalización usando un "gopher".

## **CONSEJOS Y PISTAS**

- Los "loopz" grandes puntúan más que los "loopz" pequeños. Los "loopz" grandes y complicados puntúan más.
- Al principio de cada juego las piezas son más sencillas. Aprovecha la oportunidad para hacer un "loopz" grande si puedes.

- Las piezas rectas vienen en dos tamaños una "teja" y tres "tejas". Intenta no dejar huecos que sean de dos "tejas".
- Puedes jugar a "loopz" de muchas maneras diferentes. Algunas personas prefieren crear tantos "loopz" como pueden, otras prefieren crearlos enormes y que puntúen mucho.
- Ponte un objetivo realista, cuando lo consigas ponte otro objetivo y sigue así.
- No dejes de lado los juegos de dos jugadores
- El juego A es especialmente interesante.

© Audiogenic Software Limited 1990

SYSTEM 4 de España. S. A.  
Plaza de los Mártires, 10  
28034 ■ MADRID  
Tel.: 735 01 02 Fax: 735 06 95