

## NEVER MIND

### ATARI ST, AMIGA, PC

Bienvenido a la prueba más desafiante de malabarismos con el joystick y movidas-mentales que haya sido creada para tu ordenador. Doscientas cincuenta pantallas de rompecabezas tridimensionales isométricos que garantizan gran diversión y múltiples embrollos mentales. Una combinación de auténticos puzzles generados por ordenador que te mantendrán pegado al ordenador. Si completas este juego, serás proclamado el cerebro del siglo, sí no, bueno... da igual.

El juego consiste en una serie de habitaciones especialmente construidas. Cada habitación está formada por tres superficies situadas en ángulo recto con respecto a otra. Deberás andar perpendicularmente sobre cada superficie, sin tener en cuenta su orientación.

Cada superficie está dividida en una serie de grandes baldosas. Puedes moverte libremente por las baldosas en cualquier dirección excepto diagonalmente. Para pasar de una superficie a otra utiliza los tubos torcidos. Colócate de pie

sobre uno de ellos y serás enviado directamente a otra superficie. Sólo por ensayo y error sabrás cómo están enlazados estos tubos torcidos.

Algunas de las baldosas, de una o más superficies, formarán dibujos cuando se colocan correctamente. De cada dibujo se han quitado una o varias baldosas que han sido situadas en posiciones estratégicas dentro de cada habitación.

Tu misión consiste en restaurar cada dibujo en un tiempo límite previamente ajustado. Si tienes éxito, pasarás a habitaciones más difíciles.

### LAS BALDOSAS

Cada vez que entras en una habitación, verás cómo se va construyendo. También descubrirás que tienes una baldosa en blanco. Para cambiar ésta por una baldosa con dibujo colócate de pie sobre la baldosa deseada y pulsa el botón disparo. La baldosa blanca se colocará debajo de ti y la baldosa que se encontraba previamente ahí pasará a tus manos. Repite este proceso con otras baldosas hasta que el dibujo sea totalmente reconstruido. Cuando termines, saldrás de la habitación con una baldosa de repuesto.

Las primeras habitaciones están formadas por dibujos de  $3 \times 3$  baldosas, en las que uno de

sus fragmentos ha sido eliminado. En habitaciones posteriores habrá dos o tres dibujos a reconstruir, cada uno sobre una superficie diferente.

## LIMITE DE TIEMPO

Cada habitación debe ser completada dentro de un tiempo límite previamente ajustado. Tienes 45 segundos para las primeras pantallas, pero tendrás más tiempo a medida que avances y entres en habitaciones más difíciles.

Si eres lo suficientemente rápido y completas la habitación antes de agotar el tiempo, ganarás puntos. También puedes, si te sientes seguro, ajustar un límite de tiempo inferior y ganar aún más puntos.

## LAS PIEZAS DE AJEDREZ

En algunas pantallas encontrarás grandes piezas de ajedrez. Estas se mueven por las habitaciones recogiendo baldosas y colocándolas en cualquier posición... Normalmente son muy molestas y dificultarán aún más tu tarea. ¿Frustrante, no?

## ... Y HAY MAS

Como si el límite de tiempo y las piezas de

ajedrez no fueran suficiente, también tendrás que enfrentarte a:

**Islas y terraplenes:** Las últimas habitaciones se dividen en islas que están enlazadas por terraplenes de bloques móviles que tendrás que atravesar para ir de una isla a otra. Muévete con rapidez, porque después de un rato el terraplén puede empezar a disolverse dejándote desamparado.

**Baldosas que se disuelven:** En algunas habitaciones tampoco podrás confiar en el suelo que pisas. Ahora lo ves, ahora no...

**Baldosas de transporte:** Como si no tuvieras suficientes problemas, en un minuto estás ocupado pensando cómo poner las baldosas en su lugar y al minuto siguiente te ves inesperadamente trasladado a otra habitación completamente diferente..., bueno, nadie dijo que esto iba a ser fácil.

## AYUDA...

Si consigues alcanzar un nivel lo suficientemente alto, recibirás una contraseña que te permitirá entrar directamente a las habitaciones más difíciles del juego. Además, también puedes utilizar la tecla "tramposa" (cheat) para conseguir ayuda extra. Esta tecla te mostrará la secuencia de juego a cámara rápida, permitiéndote observar, por ejemplo, el orden en que se disuelven los bloques y otras muchas más cosas. No

obstante, hay faltas de tiempo por utilizar esta característica.

## **NOTA PARA ADICTOS A JUEGOS DE ROMPECABEZAS**

Psygnosis sabe que este juego es tan increíblemente adictivo que incluso los empleados más cumplidores querrán jugar durante su horario de trabajo. Por eso hemos diseñado la tecla "jefe" (Enter). Si escuchas que se acerca tu jefe, pulsa esta tecla y parecerá que estás ocupado en cualquier otra tarea.

Sin embargo, Psygnosis no se hace responsable si pierdes tu puesto de trabajo porque esta tecla no haya sido lo suficientemente rápida.

## **INSTRUCCIONES DE CARGA**

Primero: Antes de cargar el juego apaga el ordenador durante 30 segundos como mínimo. Después...

### **Atari ST**

Inserta el disco Never Mind en la unidad A. Enciende del monitor/TV y después el ordenador.

### **Amiga**

Enciende el ordenador. Si en pantalla aparece

el mensaje Kickstart, inserta el disco Kickstart en la unidad. Cuando en pantalla aparezca el mensaje Workbench (Disco de Trabajo), inserta el disco Never Mind en la unidad.

## **PC**

Inserta el disco Never Mind en la unidad A. Pulsa A:NM para cargar el juego.

Los controles del juego aparecen en la página siguiente.

## **CONTROLES DEL NEVER MIND**

### **IBM PC y compatibles**

Q: Mover el hombre hacia delante en la dirección actual.

A: Entrar en el tubo torcido.

O: Girar el hombre en sentido opuesto a las agujas del reloj.

SPACE: Cambiar baldosa/salir/entrar habitación.

ESC: Volver a la página de opción.

F10: Pausa en la partida.

F9: Ayuda (pierdes tiempo cuando está activada).

ENTER: Tecla "jefe".

## PAGINA DE OPCIONES

- F1: Encender/apagar sonido.
- F2: Control joystick/teclado.
- F3: Paciente/impaciente.
- F9: Empezar partida.
- ESC: Salir a Dos.

Los controles Q, A, O, P y Spacebar son reemplazados por los movimientos del joystick cuando se juega vía joystick (ver controles de Amiga y ST).

### Amiga y ST

Joystick izquierda: Girar hombre en sentido opuesto a las agujas del reloj.

Joystick derecha: Girar hombre en el sentido de las agujas del reloj.

Joystick arriba: Mover el hombre hacia delante en la dirección actual.

Joystick abajo: Entrar en el tubo torcido.

Disparo: Cambiar baldosa/entrar/salir habitación.

Utiliza el ratón para mover el indicador y pulsa el botón izquierdo para seleccionar los iconos. Estos son:

Ayuda: Muestra el dibujo completo.

Pausa: Pausa en la partida.

X2: Bonus doble.

X4: Bonus cuadruple.

## ¡CUIDADO CON LOS VIRUS!

Psygnosis Ltd garantiza que este producto de software está libre de cualquier tipo de virus informático. Psygnosis Ltd no se hace responsable de los daños que puedan producirse por infecciones de virus informáticos.

Para evitar que tus discos sean infectados, antes de cargar el disco de juego apaga el ordenador durante 30 segundos como mínimo. Por favor, consulta la contraportada para más información sobre virus y garantía.

© 1989 by Psygnosis Ltd