CHIPS CHALLENGE

¡ADELANTE, BIT BUSTER!

Chip hará cualquier cosa por Melinda. Más que cualquier cosa: él quiere unirse al Club de Ordenadores exclusivo de Melinda, el Club del Bit. Chip está alucinado cuando Melinda se sienta cerca de él en la cafetería y le ofrece ¡ser un miembro!

¡Pero no tan deprisa Chip! Mantén tus dedos sudorosos lejos de esta camiseta de los Bit. Antes de que puedas llevar una tarjeta de los Bit tienes que enfrentarte un poco con unos interesantes rompecabezas. Melinda dirigirá tus progresos cuando empieces a abrirte camino a través de 144 niveles de desafiantes laberintos y rompecabezas. Una vez que aceptes el desafío no podrás escapar. Los Monstruos, trampas y el tic-tac del reloj conspirarán para eliminarte antes de que completes cada nivel.

Tienes que apisonar bloques de tierra para cerrar puentes sobre las trampas de agua, o usarlos como amortiguadores contra las bombas cerezas. Divisiones invisibles obstruirán tu avance. Las llaves de colores abrirán puertas, que conducen a otras llaves que abrirán más puertas todavía. Para conseguir pasar debes mantener secuencias de rompecabezas almacenadas en tu memoria.

La mayoría de los niveles tienen un número específico de chips que debes coger antes de que puedas pasar al siguiente nivel. Y algunas veces tendrás que llevarte esos chips de debajo de las narices de

mortíferos monstruos que están esperando a darte un bocado.

Bueno, Chip, ¿todavía estás listo para el desafío? No puedes conseguir esa camiseta de los Bit fuera de nuestro sistema ¿o sí? ¡O.K. colega, prepárate para el nivel uno de Chips Challenge!

INSTRUCCIONES DE CARGA

CBM 64/128 Cassette

Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP al mismo tiempo. Pulsa PLAY en el cassette y sigue las indicaciones de la pantalla.

CBM 64/128 Disco

Teclea LOAD"*",8,1 y pulsa RETURN. El juego se cargará ahora y funcionará automáticamente. Sigue las instrucciones de la pantalla.

Spectrum 48/128K +2 Cassette

Teclea LOAD"" y pulsa ENTER. Pulsa PLAY en el cassette.

Amstrad/Schneider CPC Cassette

Pulsa CTRL y la pequeña tecla ENTER al mismo tiempo. Pulsa PLAY en el cassette.

Amstrad/Schneider C

Teclea RUN"DISCO y pulsa ENTER. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

Amiga/Atari ST

Introduce el disco y enciende el ordenador. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

PC y Compatibles (incluyendo Adlib™ y Roland™ tarjetas de sonido)

Para jugar:

1. Prepara tu ordenador como se explica en tu manual de usuario.
2. Conecta el joystick (opcional). Se puede utilizar en vez de Q, A, O y P para los movimientos.
3. Enciende el ordenador.
4. Carga tu copia de DOS (2.1 o mayor).
5. Introduce el disco de CHIPS CHALLENGE en la unidad A.
6. Imprime A: y teclea ENTER.
7. Imprime CHIPS y teclea ENTER.

Para instalar en disco duro: Sigue los puntos 1-6. Imprime INSTALL y pulsa ENTER. Un nuevo subdirectorio llamado CHIPS, se hará en C: y el juego será copiado en el subdirectorio.

Para proceder al juego desde el disco duro: Sigue los puntos 1-5. Imprime CD CHIPS y pulsa ENTER. Imprime CHIPS y pulsa ENTER.

PROTECCION (SOLO ATARI ST, AMIGA Y PC)

Cuando empieces a jugar, a veces al principio de cada sección verás un dibujo de la rueda de protección que está incluida en el juego.

En la pantalla verás dos dígitos entre 0-9, A-Z, seguido de un número entre 1-18. Algo así:

X - G - 15
?

Localiza el primer dígito (en este caso X) en el círculo exterior de la rueda. Ahora mueve la rueda interior para que el segundo dígito (en este caso G) esté alineado con el primero. Ahora mira en la superficie de la rueda interior, una pequeña ventana marcada con el tercer número de la secuencia (en este caso 15). Dentro de la ventana verás un dígito entre 0-9, A-Z que tendrás que imprimir en el teclado de tu ordenador. Quizá tengas que hacerlo más de una vez.

EL JUEGO

Cada nivel de Chips Challenge es un rompecabezas único. El objetivo del juego es entrar y explorar cada nivel para adivinar la solución del rompecabezas, resolverlo y avanzar al siguiente nivel. En la mayoría de los niveles debes también coger un número específico de Chips como parte de la solución del rompecabezas.

Los rompecabezas empiezan de forma fácil. Tendrás que abrirte camino a través de laberintos, recoger

para abrir puertas, usar los cuadrados "teleport" [illegible]verte de un sitio a otro, y otras simples tareas. [illegible]os rompecabezas se vuelven progresivamente más difíciles. Necesitarás montar rápidamente redes de p[illegible]es para alcanzar tus objetivos, poner atención a las ideas escondidas sutilmente y adivinar, memorizar y ejecutar una serie completa de acciones.

Si eso no fuese lo suficientemente duro, cada nivel contiene retos, como obstáculos, trampas y monstruos. Y en algunos niveles debes ir contra reloj para resolver el rompecabezas antes de que tu tiempo se acabe.

Tienes varios intentos para resolver cada rompecabezas. Entonces se te dará la opción de pasar al siguiente nivel. Pero Bit Buster no se rinde fácilmente. Puedes colgarte allí y seguir intentándolo hasta resolver el rompecabezas.

Los primeros ocho niveles son niveles de aprendizaje. Estos niveles te introducen en la mayoría de los componentes de los rompecabezas y te dan una oportunidad para hacerte con los conceptos básicos del juego. Cerca de Chip aparece un signo de interrogación al principio de cada nivel de aprendizaje. Mueve a Chip sobre el signo de interrogación para recibir información acerca del nivel. Para traer información más detallada acerca de los obstáculos y objetos especiales que puedes encontrar dirígete a Objetos Valiosos (Helpful Items).

Usa tu teclado o joystick para mover a Chip hacia delante, atrás, izquierda y derecha. Chip no se puede mover en diagonal.

Los objetos de utilidad como llaves y campos, se pueden recoger y añadir al inventario de Chip.

Para recoger objetos mueve el Chip sobre el objeto.

El objeto desaparecerá de la ventana de acción y un icono representando al objeto aparece[illegible] la sección del inventario de la ventana de información.

La mayoría de los niveles tienen un número específico de chips que debes coger como parte de la solución del rompecabezas antes de que puedas pasar a través del conector chip y progresar al siguiente nivel. Cuando entras por primera vez a cada nivel, el número de chips que debes recoger en ese nivel aparece bajo CHIPS LEFT en la ventana de información. En este nivel debes resolver partes del rompecabezas para ganar el acceso a los chips.

En algunos niveles el indicador de CHIPS LEFT se fija a cero cuando entras en el nivel. Esto significa que no tienes que recoger ningún chip para resolver el rompecabezas.

Cuando resuelves un nivel de rompecabezas, aparece en la pantalla un mensaje de felicitación. Pulsa la tecla Continúe para moverte al siguiente nivel.

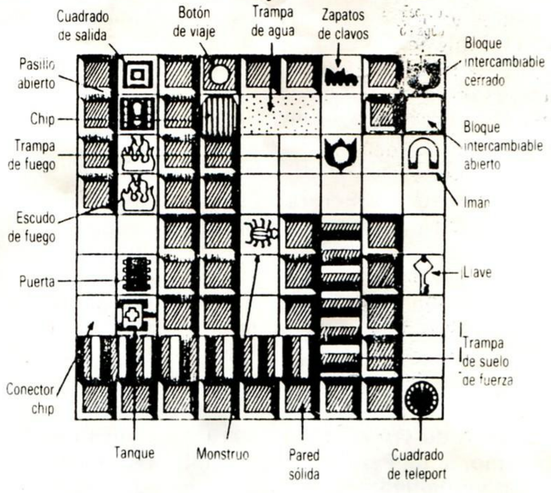
CONTROLES DEL TECLADO

Función	Spectrum	Amstrad	PC	Amiga/ST	CBM/64
Arriba	Q	Q	Q	Joystick	Joystick
Abajo	A	A	A	Joystick	Joystick
Izquierda	O	O	O	Joystick	Joystick
Derecha	P	P	P	Joystick	Joystick
Reinicia[illegible]	R	R	R	R	R
[illegible]	X	X	X	X	X

Función	Spectrum	Amstrad	PC	Amiga/ST	CBM/64
Efectos sí/no	1	1	F1	F1	F1
Música sí/no	2	2	F2	F2	[illegible]
Pausa	H	H	H	P	P[illegible]
Continuar	Espacio	Espacio	Espacio	Fuego	Fuego

PANTALLA

La pantalla de Chips Challenge está dividida en dos ventanas: la ventana de acción y la ventana de información. Toda la acción del juego aparece en la ventana de acción. Ver abajo.



La ventana a la derecha de la acción es la ventana de información. La información siguiente aparece en la ventana de información:

LEVEL muestra el número del nivel en el que estás jugando.

TIME muestra el número de segundos que te quedan para resolver el rompecabezas.

CHIPS LEFT te indica cuántos chips tienes todavía que encontrar en ese nivel.

INVENTORY BOX te muestra los iconos de todos los objetos que has recogido y que todavía no has usado.

OBJETOS Y OBSTACULOS

Los objetos no pueden ser llevados de un nivel a otro. Los siguientes objetos y obstáculos se pueden encontrar en diferentes niveles.

OBJETOS DE AYUDA

Las LLAVES abren puertas. Recógelas y añádelas a tu inventario hasta que las necesites. Para usar una llave camina hasta una puerta del mismo color de la llave. Pasa a través de la puerta. La mayoría de las llaves desaparecerán de tu inventario.

Las PUERTAS se abren con llaves del mismo color que la puerta. Una vez que la puerta de color se abre permanece abierta.