

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

1

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.

2

Amstrad/Schneider CPC Disco

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.

3

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

4

llaves para abrir puertas, usar los cuadrados "teleport" para moverte de un sitio a otro, y otras simples tareas. Pero los rompecabezas se vuelven progresivamente más difíciles. Necesitarás montar rápidamente redes de puentes 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).

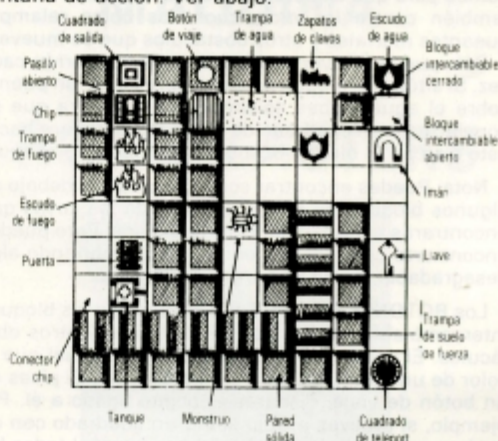
Usa tu teclado o joystick para mover a Chip hacia delante, atrás, izquierda y derecha. Chip no se puede mover en diagonal.

5

Función	Spectrum	Amstrad	PC	Amiga/ST	CBM/64
Efectos sí/no	1	1	F1	F1	F1/F3
Música sí/no	2	2	F2	F2	—
Pausa	H	H	H	P	RUN/STOP
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.



7

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 aparecerá en 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
Reiniciar nivel	R	R	R	R	R
Salir de juego	X	X	X	X	X

6

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.

8

Los CHIPS te permiten pasar el conector Chip de cada nivel. La mayoría de los niveles requieren un número de chips que debes coger para pasar a través del conector chip e ir al siguiente nivel.

Los CUADRADOS DE SALIDA son cuadrados parpadeante que se encuentran en cada nivel. Pula en un cuadrado de salida para ir al siguiente nivel. Los cuadrados de salida están generalmente bloqueados por conectores chip.

Los BLOQUES DE TIERRA se pueden unir para formar puentes sobre el agua o empujados contra una bomba para que explote sin producir daños, y se usan también contra los monstruos, las bolas relampagueantes mortales y otros obstáculos que se mueven.

Sólo puedes mover un bloque de tierra marrón cada vez. Si sitúas un bloque de tierra para hacer un puente sobre el agua, debes apisonar la tierra para que se convierta en un cuadrado de suelo regular. Para hacer esto pisa en el bloque después de empujarlo al agua.

Nota: Puedes encontrar cosas escondidas debajo de algunos bloques de tierra. Algunas de las cosas que encontrarás tienen valor, como los chips. Pero puedes encontrarte con que el bloque estaba cubriendo algo desagradable, como una trampa de fuego.

Los BOTONES DE VIAJE están unidos a los bloques intercambiables, máquinas de clonación y otros obstáculos. El color de un botón de viaje es igual que el color de una trampa unida o un obstáculo. Si pisas en un botón de viaje, disparas el objeto ligado a él. Por ejemplo, si mueves a Chip sobre un cuadrado con un botón verde de viaje, se abrirán (o cerrarán) todos los

bloques verdes intercambiables unidos. O moviéndote sobre un botón rojo de viaje harás que la máquina de clonación roja unida empiece a soltar bolas de fuego. ¡Agáchate Chip!

Los IMANES neutralizan el efecto de la fuerza de las trampas del suelo. Con un imán en su inventario Chip puede caminar sobre el suelo de fuerza de la misma forma que lo haría sobre uno normal.

Los ESCUDOS DE FUEGO neutralizan el fuego. Con un campo de fuego en su inventario Chip puede caminar a través del fuego sin derretirse.

Los ESCUDOS DE AGUA permiten a Chip caminar sobre el agua.

Los ZAPATOS DE CLAVOS permiten a Chip caminar sobre trampas de hielo sin deslizarse. Con zapatos de clavos en su inventario, Chip puede caminar sobre el hielo de la misma forma que lo haría sobre el suelo normal.

Nota: Los imanes, campos de fuego, campos de agua y zapatos de clavos permanecen en el inventario. No desaparecen cuando son usados.

TRAMPAS, MONSTRUOS Y OBSTACULOS

Las TRAMPAS pueden desarmarse antes que pases a través de ellas. Hay muchos tipos de trampas. Algunas te mantienen prisionero hasta que tu tiempo se acaba, otras te cogen tan pronto pisas en ellas. Puedes desarmar algunas trampas situando estratégicamente bloques de tierra.

Las TRAMPAS DE FUERZA DE SUELO te impulsan con velocidad de rayo, de un área a otra, sin permitir que te detengas. Algunas veces puedes usar esta fuerza para propulsarte al lugar deseado, pero la mayoría de las veces necesitarás coger un imán para neutralizar el efecto del suelo de fuerza.

Las TRAMPAS DE FUEGO son hogueras insalvables situadas para bloquear tu avance. Usa un campo de fuego para caminar a través de las trampas de fuego.

Las TRAMPAS DE AGUA se pueden cruzar de dos formas. Bien construyendo un puente de bloques de tierra o teniendo un escudo de agua en tu inventario.

Las TRAMPAS DE HIELO son obstáculos deslizantes que hace que Chip se deslice, pasándose su objetivo. Chip necesita zapatos de clavos para poder caminar sobre las trampas de hielo.

Los MONSTRUOS quieren destruir a Chip y no tendrán piedad. Un toque de un monstruo y cobrarás en efectivo tus chips.

Los TANQUES bloquean el camino a través de las rutas cruciales en algunos niveles. Los tanques siempre están unidos a los botones de viaje, de manera que la forma de esquivar los tanques es activar el botón de viaje correcto para quitarlos del camino.

Los LADRONES roban herramientas, como escudos de agua y zapatos de clavos. Si tocas un ladrón, eliminas todos los objetos de tu inventario. Asegúrate de usar las herramientas que necesitas para recoger chips antes de intentar pasar al lado de un ladrón.

Los CUADRADOS DE TELEPORT te mueven a otro lugar en el nivel. Algunos de ellos te transportan en la

dirección que estás mirando cuando los pulsas. Otros te transportan a direcciones al azar. Chip puede pisar en uno de éstos y de repente sentirá que ya no está en Kansas.

Los BLOQUES DE INTERCAMBIO están alineados en líneas de color. Los bloques pueden ser sólidos o transparentes. Cuando el bloque de intercambio es sólido, Chip no puede pasar a través de él. Estos bloques están unidos a los botones de viaje. Cuando Chip activa un botón de viaje, el bloque de intercambio ligado a ese botón se intercambia con el otro estado (sólido o transparente).

Los CONECTORES CHIP son obstáculos especiales que se encuentran en la mayoría de los niveles. Debes pasar a través de un conector chip para alcanzar el siguiente nivel, pero sólo después de que hayas recogido el número que necesitas para ese nivel.

Las MAQUINAS DE CLONACION fabrican bolas de fuego, bloques de tierra y otros objetos. La mayoría de las máquinas de clonación están unidas a botones de viaje. Si necesitas un bloque de tierra, activa el botón de viaje al que está unido y la máquina producirá uno. Si quieres detener las bolas de fuego, activa el botón de viaje asociado. ¡Con suerte, la barrera mortal se detendrá!

Los BLOQUES AZULES pueden ser verdaderas paredes o simplemente una ilusión. Para saber si un bloque en particular es realmente un bloque, intenta pasar a través de él. Si es una ilusión, desaparecerá. Si es real, ¡Chip se dará en la nariz!

Las PAREDES DE UNA DIRECCION se convierten en vallas sólidas una vez que las pasas.

Toma notas y dibuja mapas de los niveles de dificultad.

Déjate a ti mismo una ruta de escape siempre que sea posible.

La sincronización es crucial en algunos niveles. Usa la PAUSA para darte tiempo para pensar.

Si la solución más obvia no funciona, intenta una solución más complicada. Los complicados generalmente te hará continuar.

Los monstruos se mueven generalmente en patrones predecibles.

Muchos objetos afectan a los monstruos de la misma forma que afectan a Chip.

Si te quedas estancado en una solución imposible, usa la tecla Restart del nivel para volver a empezar en el principio.

PUNTUACION

Puedes ganar puntos de dos formas diferentes en Chips Challenge. En cada nivel, los puntos de bonificación de tiempo y los puntos de bonificación de nivel se combinan para darte tu nivel de puntuación. Durante cada sesión las puntuaciones de tu nivel se añaden y se muestran como tu puntuación total.

El número de puntos de bonificación del nivel que consigas depende de cuántas veces tengas que repetir el nivel para conseguir completarlo. Si completas el nivel en el primer intento, recibes 500 puntos,

13

multiplicados por el número del nivel. Cada vez que mueves tienes que volver a empezar y el número de puntos que recibes disminuye en un 20%. El nivel mínimo de bonificación es de 500 puntos o el 20% del número del nivel x 500, cualquiera que sea el más grande.

Recibes 10 puntos de bonificación de tiempo por cada segundo que quede en el contador cuando completes un nivel, en los niveles que no hay tiempo, la bonificación de tiempo siempre es cero.

© 1990 Epyx Inc. Todos los derechos reservados. Chips Challenge es una marca registrada de Epyx Inc. Epyx® es una marca registrada número 1195270, fabricada y distribuida bajo licencia por US Gold Ltd.

Existe copyright en este programa.

La copia sin autorización, préstamo o reventa por cualquier medio está estrictamente prohibida.



GANAR UNA FANTASTICA MAQUINA

ROADBLASTERS



Recorta este dibujo y sigue las instrucciones que encontrarás en el concurso* de U.S. GOLD publicado en la Revista MICRO-MANIA del mes de abril.



* Válido hasta el 15 de mayo de 1991.