

LOOPZ

CARGA

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

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 del 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 de 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" 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 de 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 $\times 1$ a $\times 10$.

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 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 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 "loopz" 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.