

Coco le Pirate



Coco fait des bonds tout en tirant sur Puggsy. Tout ce dont dispose Puggsy pour se défendre c'est d'un pauvre poisson rejeté sur le pont. Place Puggsy près du poisson et lance-le sur Coco.

Les vieux habits de l'Empereur

Cet énergumène lance ses gants à la face de Puggsy. Mais il ne se doute pas que la boule roulant au dessus de sa tête peut lui tomber dessus si Puggsy utilise les commutateurs au sol !

Adieu Pharaon !

Attention ! Le Pharaon acon"nez" la façon d'avoir Puggsy. Mais si Puggsy met le pied sur une dalle truquée, il peut avoir le Pharaon ! Simple, n'est-ce pas ?

Le meunier mesquin lance des sacs de farine sur notre pauvre Puggsy dont le seul moyen de défense est d'attraper les sacs et de les renvoyer sur la tête du meunier en utilisant le tapis roulant.

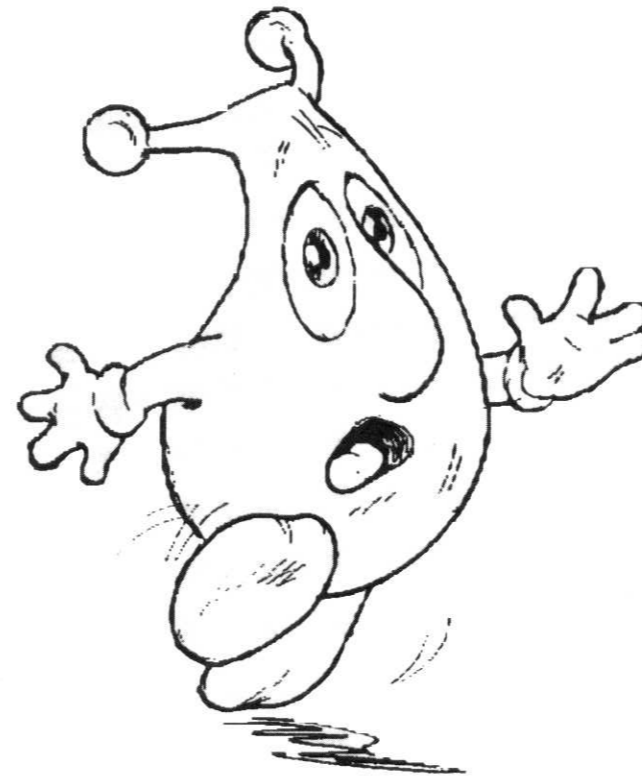
Roulé dans la farine

Evite son souffle à tout prix ! Dès que tu le peux, approche-toi discrètement de lui et donne lui un bon coup dans la mâchoire.

Halitosis le Dragon

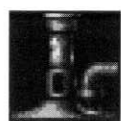
Lui, c'est sérieux ! Avec son regard de laser meurtrier et sa fâcheuse habitude de jeter des mines sur tout ce qui bouge, ce gardien mène la vie dure à Puggsy. La seule façon de s'en débarrasser, c'est de la prendre à son propre piège.

Fusillé du regard !



AMIGA MANUAL

Deutsch



ou coulent, s'envolent sous l'effet des ventilateurs, etc. Chaque objet a son propre poids. Si Puggsy porte un objet lourd, il ne peut pas sauter aussi haut qu'avec un objet léger. Mais si Puggsy est repoussé par un ventilateur, tenir un objet lourd l'aide à se diriger vers la machine. Bien évidemment, il n'est pas possible de lancer des objets lourds très loin, mais ils sont moins affectés par les ventilateurs que les objets légers. Puggsy peut se servir d'objets flottants pour marcher sur l'eau sans se mouiller. Il peut gonfler des ballons, s'y accrocher et s'élever dans les airs.

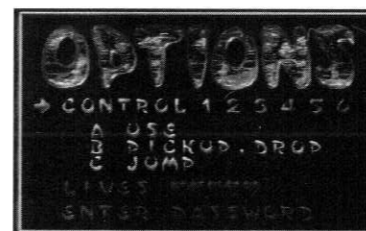
Garde bien à l'esprit que chaque problème peut avoir plusieurs solutions. Fais donc

appel à ton ingéniosité. Voici deux objets brièvement détaillés. Les baskets, comme il a été mentionné plus haut, permettent à Puggsy de foncer deux fois plus vite. S'il est frappé par un ennemi avec les baskets aux pieds, il les perd mais reste en vie. De même pour les lunettes de soleil : s'il met des lunettes, il a vraiment l'air cool, mais en plus il possède une chance supplémentaire contre les coups des ennemis.

Tu attraperas vite le coup de main en t'en servant. Mais, attention ! Les choses se corsent à mesure que tu progresses.



OPTIONS MENÜ



Wechsle zum Optionsmenü, indem Du deine Wahl markierst und die **Feuertaste** drückst.

Bewegungsoptionen

Puggsy kann **SPRINGEN** sowie **OBJEKTE AUFNEHMEN**, **ABLEGEN** und **VERWENDEN**. Im Optionsmenü kannst du die Steuerung nach Wunsch festlegen.

Leben

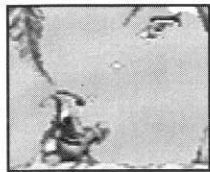
Gib Puggsy jede Menge Leben, damit es ihm gelingt, sein Raumschiff zurückzubekommen! Markiere die Option, indem du den Pfeil mit dem

Joystick nach unten bewegst. Jedes Herz bedeutet ein Leben. Du kannst ihm bis zu 7 Leben geben, indem Du den Joystick nach rechts drückst. Um Puggsy weniger Leben zu geben und somit das Spiel schwieriger zu gestalten, bewegst Du den Joystick nach links.

Mit dem richtigen Paßwort gelangst Du auf eine höhere Spielebene. Wenn Du einen Teil abgeschlossen hast (wie z. B. THE BEACH (Strand)), drückst Du auf die Taste P, damit ein Paßwort angezeigt wird. Schreib Dir das Paßwort (oder besser die Paßnummer, falls es so ein Wort überhaupt gibt) auf. Wenn Du später bei dieser Ebene weitermachen willst, gibst Du das Paßwort ein,

Paßwörter





appuie sur ce bouton pour qu'il le ramasse, à condition qu'il n'en tienne pas déjà un. Appuie de nouveau sur ce bouton et il le lâche. C'est l'enfance de l'art ! Si deux objets sont empilés, attrape l'un ou l'autre en levant ou baissant les bras de Puggsy (joystick vers le bas et le haut avec le bouton Feu enfoncé) et appuie sur le bouton Ramasser. Rien de plus facile.

Puggsy est aussi un lanceur. Au lieu de laisser tomber l'objet que Puggsy transporte, dirige le joystick vers le haut ou en diagonale vers le haut et appuie simultanément sur le bouton **Lâcher**. L'objet est propulsé dans la direction choisie. C'est particulièrement pratique pour se débarrasser d'un ennemi au-dessus de soi.

Si Puggsy essaie de sauter sur des objets trop hauts pour lui, il peut utiliser l'objet qu'il transporte pour avoir une prise sur la surface verticale et se hisser au sommet. Quand Puggsy essaie de saisir une prise avec l'objet, maintiens la touche fléchée enfoncée dans la direction souhaitée. Ainsi, Puggsy n'aura aucun mal à grimper (du moins en principe !).

Encore deux petites choses. Si Puggsy se trouve au sommet d'une pile d'objets, maintiens le joystick vers le bas pour qu'il les fasse tomber les uns après les autres. Si les événements se précipitent un peu trop, interromps le jeu en appuyant à tout moment sur la touche P.



macht, ist die Totale Objekt-Interaktion (TOI) innerhalb des Spiels. Puggsy kann mit Milliarden von Bildschirm-Objekten interagieren, die ihm alle weiterhelfen. Wenn Du beispielsweise den Karton mit den Turnschuhen findest, nimmst Du sie auf und drückst auf die Verwendungstaste (Leertaste). Puggsy zieht die Schuhe an und sprintet los. Oder nimm das Unschlagbarkeitsschild auf, drücke auf die Verwendungstaste und stürze Dich mitten ins Gewühl, als hinge Dein Leben davon ab – Du kannst nämlich nichts verlieren, da Du ja unschlagbar bist! (Mehr zur TOI findest Du im Abschnitt „Objekte“.) Du findest alle Gegenstände auf Deinem Weg, aber es liegt an Dir, herauszufinden, wofür sie gut sind. Schreibe Dir hinten im Handbuch auf, welche Funktionen die einzelnen Objekte haben. Auf manchen Ebenen erhältst Du in der Hinweistruhe Tips zum Auffinden eines bestimmten Objekts. Öffne die



Truhe, um zu erfahren, wonach Du Ausschau halten sollst. Auf manche Objekte mußt Du Dich draufstellen, andere mußt Du an einem strategisch wichtigen Ort plazieren, um die

Ebene zu beenden. Wieder andere müssen zu einem bestimmten Zweck benutzt werden. Mit etwas Köpfchen wirst Du schon herausfinden, wie die einzelnen Objekte einzusetzen sind. Wenn Du auf einem Bildschirm den Ausweg nicht findest, kannst Du den Abschnitt mit der **Escape**-Taste erneut starten, ohne ein Leben zu verlieren.

Wie hoch Puggsy springt, hängt davon ab, wie lange der Joystick nach oben gedrückt wird. Puggsy hat also jederzeit unendlich viele Möglichkeiten. Außerdem springt Puggsy nicht einfach nur so durch die Gegend, er kann auch die meisten Feinde ganz einfach zerquetschen, indem er

STEUERUNG VON PUGGSY



NIVEAU JUNIOR

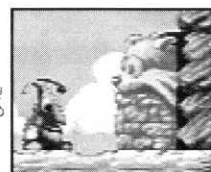
Habitue-toi aux réactions de Puggsy en lui faisant faire un petit tour dans la section junior, idéale pour les joueurs les plus jeunes. Là, tu t'inities gentiment à la recherche du vaisseau de la manière la plus douce et la plus aimable possible. Tu y apprends aussi comment te saisir du fusil et tirer sur des cibles. ça va être super !

Certains niveaux peuvent avoir plus d'une sortie. C'est à toi de te frayer un chemin de niveau en niveau et d'éviter de tomber dans un cul-de-sac. Enfin, il y a tout un nombre de niveaux secrets et de raccourcis pour aider Puggsy. Si tu franchis la sortie avec un objet, tu reçois un gros bonus. Mais un méga bonus t'attend si tu portes plusieurs objets ou un objet rare.



L'OBJECTIF DE PUGGSY

Puggsy n'a qu'une idée en tête : quitter cette planète et rentrer chez lui. C'est clair et net. Pour y parvenir, il doit traverser la plupart des niveaux et trouver la sortie (illustration de gauche). Le problème c'est que l'île ressemble à un labyrinthe et tous les chemins ne conduisent pas forcément au vaisseau de Puggsy. De plus,



LE JEU

Puggsy peut se déplacer à gauche ou à droite, sauter, tirer, ramasser des objets et courir. Mais ça, tout le monde peut le faire ! Ce qui rend Puggsy unique, c'est l'interaction complète d'objets (ICO). Puggsy peut entrer en interaction avec des milliers d'objets à l'écran qu'il doit

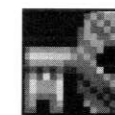
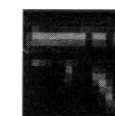
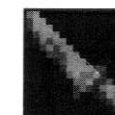
GESCHEHNISSE

Auf den meisten Ebenen gibt es sogenannte Geschehnisse. Man erkennt sie gewöhnlich daran, daß etwas geschieht oder gleich geschehen wird. Das Geschehnis muß sich ereignen, damit Du die Ebene abschließen kannst. Logo? Geschehnisse können in der Form von Schaltern, Schlössern, Seilen, Kanonen und einer Trillion anderer Mechanismen auftreten, die verwendet werden müssen, wenn man zur nächsten Ebene kommen will. Die Mechanismen können durch auf der Ebene gefundene Objekte aktiviert werden. Angenommen, Du siehst auf dem Bildschirm eine Kanone. In dem Fall suchst Du ein Streichholz, nimmst es auf, gehst zu der Kanone und legst es auf der Kanone ab, die daraufhin

feuert. Wenn Du einen Schalter findest, suchst Du Dir ein beliebiges, festes Objekt, verschiebst das Objekt in den Schalter, und der Schalter wird aktiviert. Wenn Du das Objekt bei ihm ablegst, bleibt er aktiviert.

Puggsy verwendet ein absolut starkes System mit dem Namen Totale Objekt-Interaktion (TOI). Das bedeutet, daß alle Objekte für ein erfolgreiches Abschließen des Spiels wichtig sind. Es bedeutet auch, daß die Objekte so reagieren und interagieren, als würden Du oder ich sie in der wirklichen Welt verwenden (na ja, ungefähr, schließlich wäre es etwas langweilig, wenn es ganz genau so wäre wie in der wirklichen Welt, oder!?!). Alle

OBJEKTE



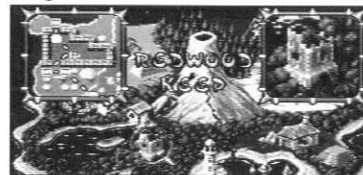
CHARGEMENT DE PUGGSY

1. Assure-toi que ta machine a été mise hors tension pendant au moins 30 secondes pour éviter tout virus.
2. Insère la disquette 1 de Puggsy dans ton Amiga et si tu disposes d'un deuxième lecteur, insère la disquette 2.
3. Attends la fin du chargement de l'intro.
4. Le jeu doit à présent se charger.
5. Suis les invites à l'écran pour insérer les disques nécessaires.

Puggsy est bien ennuyé. Non seulement il s'est échoué sur une planète étrangère située à 15 années lumière de Stardock, sa station spatiale, mais en plus on lui a volé son vaisseau spatial ! Il y a des mauvais jours, mais il y en a qui sont pires encore ! Puggsy a donc un problème, c'est le moins qu'on puisse dire. C'est déjà assez ennuyeux de perdre ses clés en ville et de ne pas pouvoir rentrer chez soi, mais se retrouver coincé sur une planète avec juste une planche à roulette pour se déplacer, c'est encore plus déprimant ! Même le Capitaine Kirk et M. Spock ne se sont jamais trouvés dans une telle situation. Mais Puggsy, qui ne se laisse pas décourager si facilement, est déterminé à récupérer son vaisseau.

DER KARTENBILDSCHIRM

Nach jeder Ebene erscheint ein „Ebenen-Ende-Bildschirm“, gefolgt von einer Karte der gesamten Insel. Der Rahmen auf der linken Seite zeigt, in welcher Gegend Du Dich gerade aufgehalten hast, und bietet Dir neue Ziele an. Bewege den winzigen Puggsy im Bild mit dem Joystick einen Weg entlang, um im Spiel voranzukommen. Wenn Du in eine Sackgasse gerätst, kannst Du Dir auf diesem Bildschirm noch einmal ansehen, wie Du gelaufen bist. Drücke die Feuertaste, um eine Ebene zu beginnen.



Mit der **Leertaste** wird das vergrößerte Feld auf dem Bildschirm rechts entfernt. Mit der **Taste B** rufst Du das Paßwort der Ebene auf. Wenn Du es auf dem Optionsbildschirm eingibst, steigst Du direkt auf der erreichten Ebene wieder ein. Mit der **Return-Taste** werden alle Weltwächter angezeigt. Durchgestrichene Wächter sind bereits besiegt. Mit der **Feuertaste** wird die gewählte Ebene begonnen.

Alle Nase lang stößt Du auf einen Wächter. Dieser versucht Puggsy davon abzuhalten, sein Raumschiff zurückzuerlangen und muß daher geschlagen werden. Es gibt sechs durchtriebene Wächter mit drei bis sechs Leben.

WÄCHTER



31



14

Polly Pirate

Polly jumps around firing at Puggsy. All Puggsy has to defend himself is the odd fish that gets washed up on deck. Position Puggsy near to the fish and fire it at Polly.



The Emperor's Old Clothes

This fella throws his gloves at Puggsy. Little does he know that the ball that's rolling over his head can be dropped by Puggsy using the switches on the floor!

So Pharaoh So Good

Beware! The Pharaoh nose how to get Puggsy. But if Puggsy steps on the pressure pads, he can get the Pharaoh! Simple.

The nasty miller is throwing bags of flour at our Puggsy whose only defence is to catch the bags with the grabber and dump them over the miller's head using the conveyor belt.

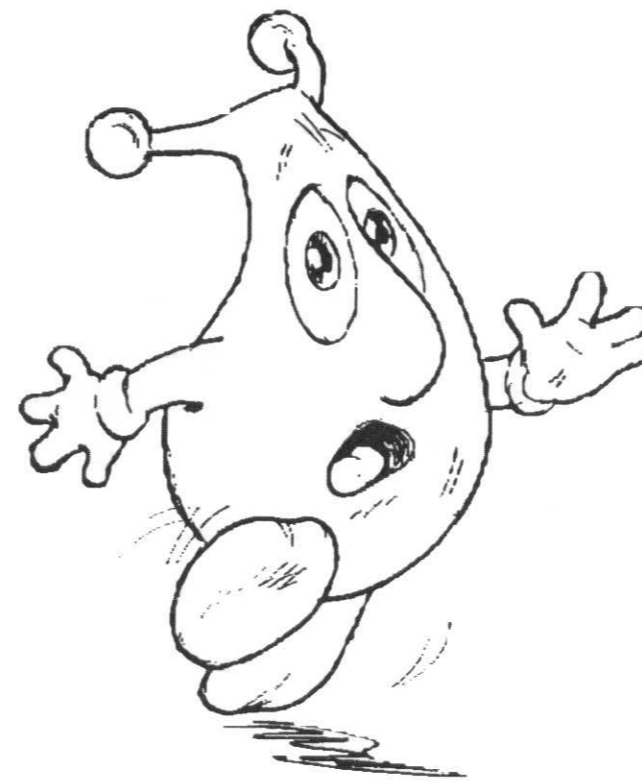
Flour Power

Avoid his breath at all costs! When you get the chance, sneak near him and sock him in the jaw.

Halitosis the Dragon

This is the big boy! With laser beam eyes, deathly bound and a nasty habit of dropping mines on you, Puggsy has got his work cut out. The only way to defeat this chap is to give him a taste of his own medicine.

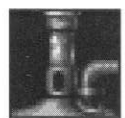
If Looks Could Kill!



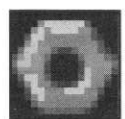
AMIGA MANUAL

Italiano

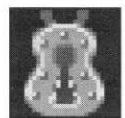




high as if he was carrying a light object. On the other hand, if Puggsy is getting blown around by a fan, holding a weighty object might let him walk towards it more easily.



Obviously, heavy objects cannot be thrown as far as light ones but light objects will be affected much more by fans. Buoyant objects will float in water and if Puggsy stands on a few of these, he can stand on water without getting wet! Similarly, he can pump up balloons, hold onto them and float up into the air as they rise!



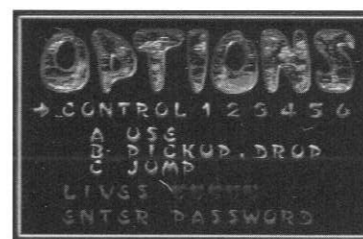
Bear in mind that there are usually no single fixed solutions to a problem so it's up to you to use your ingenuity to solve them.

A quick word about two special objects. The sneakers, as mentioned earlier, allow Puggsy to dash around at twice the speed. However, if Puggsy is hit by an enemy while wearing the shoes, he'll merely lose them and not a life. Similarly, the shades. Put on the shades and not only will Puggsy look like Mr. Cool, he'll also possess one extra hit point like he does with the sneakers.

You'll get the hang of it as you go along but beware, those puzzles just keep on getting trickier as you progress.



MENU DELLE OPZIONI



Per accedere al menu delle opzioni, evidenziare la voce desiderata e premere **Fuoco**.

Opzioni di movimento

Puggsy può **SALTARE** e **RACCOGLIERE**, **LASCIAR CADERE** e **UTILIZZARE OGGETTI**. Il menu delle opzioni consente di configurare i controlli a piacere.

Vite

Occorre fornire a Puggsy un numero elevato di vite affinché riesca a recuperare l'astronave rubata. Evidenziare l'opzione spostando la freccia in basso con il joystick. Ogni cuore rappresenta una vita.

Spostandosi verso destra è possibile prendere fino a 7 vite. Per rendere il gioco più difficile, basta fornire a Puggsy un minor numero di vite spostandosi verso sinistra.

Infine, è possibile immettere le parole d'ordine corrette per accedere ai livelli superiori del gioco. Dopo aver completato una sezione, ad esempio [THE BEACH] (LA SPIAGGIA), premendo il tasto 'P' verrà visualizzata una parola d'ordine. Annotare la parola d'ordine (sarebbe forse meglio chiamarla "numero" d'ordine???) e immetterla di nuovo quando si desidera riprendere il gioco evidenziandone i relativi numeri e premendo il pulsante, oppure digitando direttamente la parola.



Parole d'ordine





Puggsy is close to an object, press this button and he'll pick it up - assuming he's not already holding one. Press the button again and he'll drop it. It's a cinch. And if two objects are piled on top of each other, grab either the top or bottom one by moving Puggsy's arms up or down (using either the up or down control) and then the pick-up button. Easy.

Also, Puggsy has a special throw. Rather than just dropping the object Puggsy's carrying, try pressing the direction arrows either up or diagonally upwards and pressing drop. The object will be hurled in the direction you've chosen. And that's really handy because if the object hits any enemy from above, then they'll really know about it!

When trying to jump onto objects that are too high for Puggsy, Puggsy can use objects in his grasp to help him get a grip on the surface and haul himself upwards. Once Puggsy is trying to grip on a ledge with the object, keep holding the direction control downwards in the direction that Puggsy wants to jump. That way, he'll have no problem in making it (usually!).

A final couple of points. If Puggsy finds himself on top of a pile of objects, pressing down lets him drop through the objects one at a time. And if you find things are happening just a little too quickly, then pause the game at any time by hitting the key 'P'.



nel gioco. Puggsy è in grado di interagire con miliardi di oggetti che appaiono sullo schermo e di cui dovrà servirsi per raggiungere il suo obiettivo. Cercate, ad esempio, la scatola contenente un paio di scarpe da ginnastica, raccoglietela e premete il pulsante Usa (barra spaziatrice) Puggsy calzerà le scarpe e scatterà come un velocista. Se afferrate lo scudo dell'invincibilità e premete Usa, vi lancerete contro gli scaltri procioni senza timore alcuno per la vostra vita perché ora siete invincibili (per saperne di più sull'Interazione Totale con gli Oggetti (ITO), vedere la sezione Oggetti).

Nel corso del vostro viaggio troverete tutti gli oggetti presenti nel gioco, ma starà a voi scoprire a cosa servono. Utilizzate la sezione sul retro del presente manuale per annotare a cosa servono gli oggetti. In alcuni livelli, tuttavia, lo Scrigno degli indizi vi fornirà suggerimenti utili per trovare determinati



oggetti. Apritelo: vi svelerà quale oggetto cercare. Per alcuni oggetti basterà che spostiate Puggsy sopra di loro o che li posizioniate in punti strategicamente importanti per

completare il livello. Altri devono essere utilizzati in un modo specifico. Ma sta a voi decidere come utilizzarli. Se vi bloccate in un dato schermo, potete ricominciarlo, senza perdere alcuna vita, premendo il tasto **Escape**.

L'altezza dei salti che Puggsy è in grado di compiere dipende dal lasso di tempo in cui si tiene premuto il pulsante dei salti. Vi sono migliaia di opzioni a disposizione di Puggsy in qualsiasi momento. Oltre a far saltare Puggsy, è possibile annientare molti dei suoi nemici saltando loro addosso e premendo il joystick in giù. Il pulsante **raccogli/lascia andare (tasto di fuoco)** consente a Puggsy di... beh, è ovvio, no? Se Puggsy è vicino

COME CONTROLLARE PUGGSY

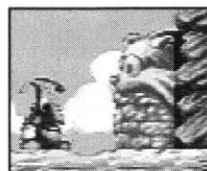


JUNIOR LEVEL

Get accustomed to Puggsy's little ways by taking him through the Junior section - a section that's ideally suited to the younger player. Here you'll be gently hurled into Puggsy's quest in the softest, most loveable way possible. You'll also learn how to grab the gun and shoot things. Oh what fun you'll have.

PUGGSY'S AIM

All Puggsy wants is to get off the planet and get home. Plain and simple. To do this, he must traverse most of the game levels, and leave by the exit! (pictured left). The thing is, that the Island has a great many paths, some of which might not lead towards Puggsy's spaceship. Plus some levels may also have more than one exit!



It's up to you to make your way from level to level and not from level to dead end! Plus there are loads of special secret levels and short cuts to help Puggsy on his way.

Enter the exit carrying an object and you'll receive a hefty bonus. Carry more than one object or a rare object and you'll receive an even heftier bonus.

THE GAME

Puggsy can walk left or right, jump, shoot, pick-up and run. But c'mon, that's nothing special now is it?!? Well, what makes Puggsy unique is the Total Object Interaction to be found within the game. Puggsy can interact with billions of on-screen objects which he must use to help him along. Find the box with a pair of sneakers in it,



AVVENIMENTI

In quasi tutti i livelli vi sono degli avvenimenti. In generale, possono essere facilmente individuati dal fatto che qualcosa sta succedendo o sta per succedere. Tali avvenimenti devono avere luogo per poter terminare il livello. Confusi? Non importa, lo siamo anche noi...

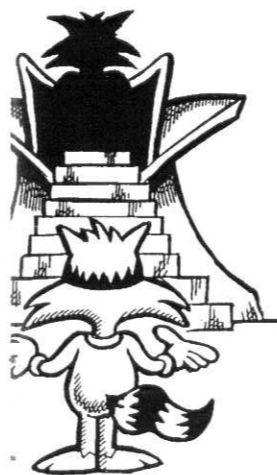
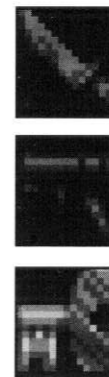
Gli avvenimenti assumono la forma di interruttori, serrature, funi, cannoni e un milione di altri meccanismi che devono essere utilizzati per accedere al livello successivo.

Questi elementi possono essere attivati dagli oggetti trovati in quel livello. Ad esempio, se sullo schermo compare un cannone, cercate e raccogliete il fiammifero, avvicinatevi al cannone, lasciate cadere il fiammifero sul cannone e il

cannone farà fuoco. Cercate un interruttore, prendete qualsiasi oggetto solido e avanzate con tale oggetto verso l'interruttore fino a toccarlo: l'interruttore verrà attivato e, lasciando cadere un oggetto vicino ad esso, rimarrà attivato.

Puggsy utilizza un sistema fantastico chiamato Interazione Totale con gli Oggetti (ITO). Ciò significa che tutti gli oggetti svolgono un ruolo fondamentale per completare il gioco. Significa, inoltre, che agiscono e interagiscono esattamente come avverrebbe nel mondo reale (beh, più o meno. Non vorrete mica che le cose siano noiose come nella vita reale, vero?!?). È possibile spostare, lanciare,

OGGETTI



| | | |
|-----------------|----------------------------|--|
| CONTROLS | Drop /Pick up | Fire |
| | Jump | Joystick up |
| | Fire/Use | Space bar |
| | Move arms | up/down joystick with fire button pressed. |

LOADING PUGGSY

1. Ensure your machine has been turned off for at least 30 seconds to avoid virus infection.
2. Insert Puggsy disk 1 into your Amiga. If a second disk drive is available, insert disk 2.
3. Wait for the Intro to load.
4. The game should now load.
5. Follow the on-screen prompts to insert subsequent disks when required.

Puggsy's in a mess. Not only is he stranded on an alien planet fifteen light years from his home space station, Stardock, but now he's had his spaceship stolen! There are bad days - and there are really bad days!!!

And so Puggsy's got a problem - major league. I mean, it's bad enough losing your keys downtown without a ride home. Being stranded on a planet without so much as a skateboard to get you around is a little more distressing! Not even Captain Kirk or Mr. Spock had to cope with that! But, undeterred, Puggsy is determined to get his stolen spaceship back.

SCHERMO DELLA MAPPA

Al termine di ogni livello, apparirà uno schermo di fine livello, seguito da una mappa dell'intera isola. La casella quadrata sulla sinistra indica dove siete appena stati e vi propone una nuova destinazione. Per continuare il gioco, occorre spostare la piccola figura di Puggsy lungo il percorso mediante i controlli di direzione. Se arrivate ad un vicolo cieco, potete tornare sui vostri passi in questo schermo. Per accedere al livello, premere il pulsante del Fuoco.



La **barra spaziatrice** consente di rimuovere la casella ingrandita sulla destra dello schermo. Il **tasto B** consente di visualizzare la parola d'ordine. Per iniziare nel livello corrente occorre immetterla nello schermo delle *Opzioni*. Il tasto **Invio** consente di visualizzare tutti i guardiani del mondo. I guardiani sbarrati sono già stati sconfitti. Il pulsante del **Fuoco** consente di accedere al livello selezionato.

Di tanto in tanto, si incontra un Guardiano. Il suo compito è di impedire a Puggsy di recuperare l'astronave e occorre sconfiggerlo. Vi sono 6 guardiani cattivi; per distruggerli, dovete colpirli da 3 a 6 volte.

GUARDIANI



Here at *Psygnosis* we are dedicated to bringing you the best in computer entertainment. Every game we publish represents months of hard work dedicated to raising the standard of the games you play. Please respect our endeavours and remember that copying software reduces the investment available for producing new and original games; It is also a criminal offence.

This software product, including all screen images, concepts, audio effects, musical material and program code is marketed by *Psygnosis Ltd* who own all rights therein including copyrights. Such marketing of this product gives only the lawful possessor at any time the right to use this program limited to being read from its medium as marketed into the memory of, and expected by, the computer system to which this product is specifically adapted. Any other use or continuation of use including copying, duplicating, selling, hiring, renting, lending or otherwise distributing, transmitting or transferring this product in contravention of these conditions is in breach of *Psygnosis Ltd's* rights unless specifically authorised in writing by *Psygnosis Ltd*.

The product **Puggsy**, its program code, manual and all associated product materials are the copyright of *Psygnosis Ltd* who reserve all rights therein. These documents, program code and other items may not in whole or part be copied, reproduced, hired, rented, lent or transmitted in any way nor translated or reduced to any electronic medium or machine-

readable form without prior consent in writing from *Psygnosis Ltd*.

Psygnosis ® and associated logos are registered trademarks of *Psygnosis Ltd*.

Puggsy cover illustration is Copyright © 1993 *Psygnosis Ltd/Dave Pether*

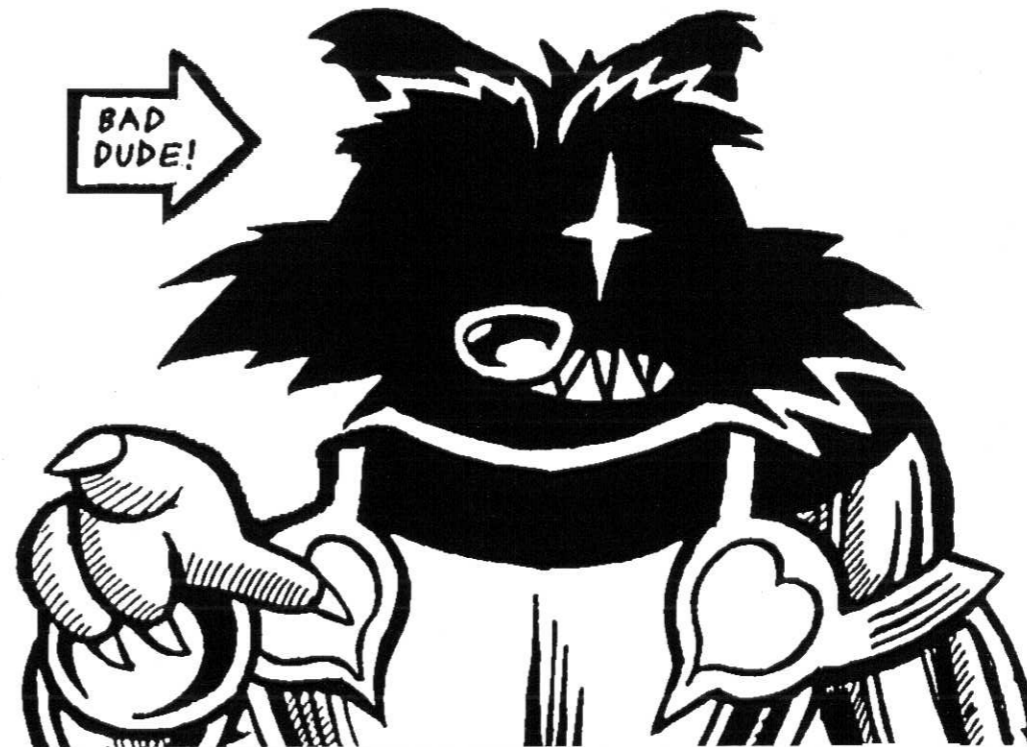
Amiga™, AmigaDOS™, and Kickstart™ are trademarks of Commodore-Amiga Inc.

ADVERTISEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu video par vous-meme ou votre enfant
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.



WARRANTY LIMITATIONS

The disk(s) included with this product are guaranteed to be in correct working order and free from all manifestations of the 'Virus'. It is the purchaser's responsibility to prevent infection of this product with a 'Virus' which will always cause the product to cease working. **Psygnosis Ltd** will replace, free of charge, any disks which have manufacturing or duplication defects. These disks should be returned directly to **Psygnosis Ltd** for immediate replacement.

Psygnosis Ltd will in no way assume responsibility or liability for 'Virus' damage which can always be avoided by the user switching off the computer for at least 30 seconds before loading this product. If disks have been destroyed by a 'Virus' then please return the disk(s) directly to **Psygnosis Ltd** and enclose £2.50 to cover replacement costs. When returning damaged product please return DISKS ONLY to **Psygnosis Ltd**.

The **Psygnosis Ltd** warranty is in addition to, and does not affect your, statutory rights.

LIMITATIONS DE LA GARANTIE

Nous garantissons que les disquettes qui font partie de ce produit sont en bon état et ne sont en aucune manière atteintes par le 'Virus'. Il incombe à l'acheteur d'empêcher toute infestation de ce produit par un virus quelconque, ce qui, bien que cela n'arrive pas souvent, l'empêchera inmanquablement de fonctionner. Toute disquette ayant un défaut de fabrication ou de copie sera remplacée gratuitement par **Psygnosis Ltd**. Dans ce cas les disquettes doivent être renvoyées directement à **Psygnosis** et seront remplacées immédiatement.

Psygnosis décline toute responsabilité pour les dommages causés par un 'Virus', que l'utilisateur peut toujours prévenir s'il éteint son ordinateur pendant au moins 30 secondes avant de charger ce produit. Si, dû à des circonstances exceptionnelles, des disquettes ont été détruites par un 'Virus', veuillez renvoyer les disquettes directement à **Psygnosis** avec la somme de 2.50 livres sterling pour défrayer les frais de remplacement. Quand vous renvoyez un produit endommagé veuillez renvoyer SEULEMENT LES DISQUETTES à **Psygnosis**.

GARANTIE

Die Diskette(n), die mit diesem Produkt geliefert werden, sind dahingehend garantiert, daß sie korrekt lauffähig und frei von allen Erscheinungen des 'Virus' sind. Es liegt in der Verantwortung des Käufers, die Infektion dieses Produkts mit einem 'Virus' zu verhindern, der das Produkt immer am Laufen hindern würde. **Psygnosis Ltd** ersetzt kostenlos alle Disketten, die Herstellungs- oder Duplikationsfehler aufweisen. Solche Disketten sollten direkt an **Psygnosis Ltd** zum unverzüglichen Ersatz zurückgeschickt werden.

Psygnosis Ltd übernimmt in keinem Fall Verantwortung oder Haftung für 'Virus'-Schäden, die immer dadurch vermieden werden können, daß Sie den Computer für mindestens 30 Sekunden ausgeschaltet halten, bevor Sie dieses Produkt laden. Falls Disketten durch einen 'Virus' zerstört worden sind, senden Sie sie bitte direkt an **Psygnosis Ltd** und legen Sie £2.50 bei, um die Ersatzkosten zu decken. Wenn Sie beschädigte Produkte zurückschicken, senden Sie bitte NUR DIE DISKETTEN an **Psygnosis Ltd**.

LIMITI DI GARANZIA

I dischetti inclusi al presente prodotto sono garantiti in perfetto funzionamento ed esenti da ogni manifestazione di 'Virus'. E' responsabilità dell'acquirente prevenire l'infezione del prodotto da parte di un 'Virus' che, anche se occorre di rado, ne provocherà sempre la cessazione del funzionamento. La **Psygnosis Ltd** sostituirà gratuitamente qualunque dischetto che presenti difetti di fabbricazione o di riproduzione. Tali dischetti dovranno essere restituiti direttamente alla **Psygnosis Ltd** per una immediata sostituzione.

La **Psygnosis Ltd** non assume alcuna responsabilità per danni da 'Virus' che possono essere sempre evitati dall'utente mediante lo spegnimento del computer per almeno 30 secondi prima di caricare il prodotto. Qualora dischetti venissero distrutti da un 'Virus', si prega di restituirli direttamente alla **Psygnosis Ltd** accludendo la somma di £2.50 (sterline) a copertura dei costi di sostituzione. Nel restituire prodotti danneggiati, si prega di voler inviare alla **Psygnosis Ltd** SOLO I DISCHETTI.

La garanzia della **Psygnosis Ltd** è aggiuntiva e non influenza i normali diritti statutori.