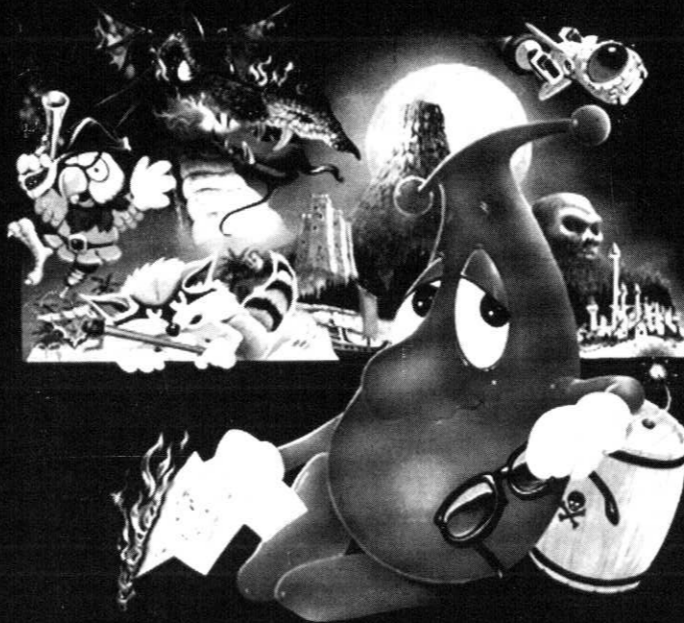




PSYGNOSIS



**PUGGY**

**AMIGA MANUAL**

European Edition

**GAME  
CREDITS**

**Amiga programming**  
Francis Lillie

**Amiga graphics**  
Roy Stewart

**Amiga music**  
Tim Wright

**Produced by**  
Nick Court

**Technical coordination**  
Jon Court

**Produced by**  
Tony Parkes

**Quality Assurance**  
Patrick Russell

**Documentation by**  
Richard Biltcliffe

**Design by**  
Mark Hillman

**Assisted by**  
Paul Carpenter, the Lillie family

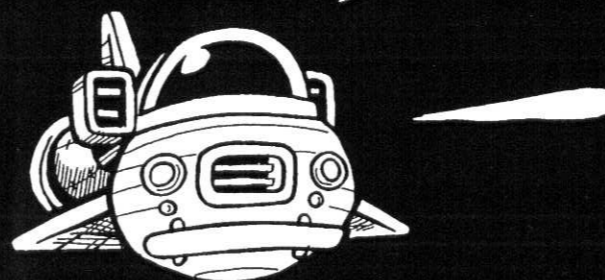
*Converted from the amazing Travellers  
Tales Sega original version*

**Written by**  
Andy Ingram & Jon Burton

**Music/Audio by**  
Matt Furniss & S. Hollingworth

**Produced by and No.1 Puggsy Fan -**  
Steve Riding

**PUGGSY**



<b>CONTENTS</b>	<i>English</i>	<b>3</b>
	<i>Français</i>	<b>13</b>
	<i>Deutsch</i>	<b>23</b>
	<i>Italiano</i>	<b>33</b>

#### Polly il Pirata



**P**olly saltella di qua e di là cercando di colpire Puggsy. Tutto ciò di cui Puggsy dispone per difendersi è lo strano pesce che viene sbattuto dalle onde sul ponte. Posizionate Puggsy vicino al pesce e lanciate quest'ultimo contro Polly.

#### L'imperatore

**Q**uesto brutto ceffo lancia i suoi guanti contro Puggsy. Ma è del tutto ignaro del fatto che, usando gli interruttori sul pavimento, Puggsy è in grado di fargli cadere addosso la palla che sta rotolando sopra la sua testa!

#### Il faraone

**A**ttenzione! Il Faraone sa (anche grazie al suo naso) come colpire Puggsy. Ma se Puggsy calpesta le piastre di pressione potrà sconfiggere il faraone! Semplice.

**I**l malvagio mugnaio sta tirando i sacchi di farina addosso a Puggsy, la cui unica difesa consiste nell'afferrare i sacchi con l'apposito dispositivo e farli cadere sulla testa del mugnaio servendosi del nastro trasportatore.

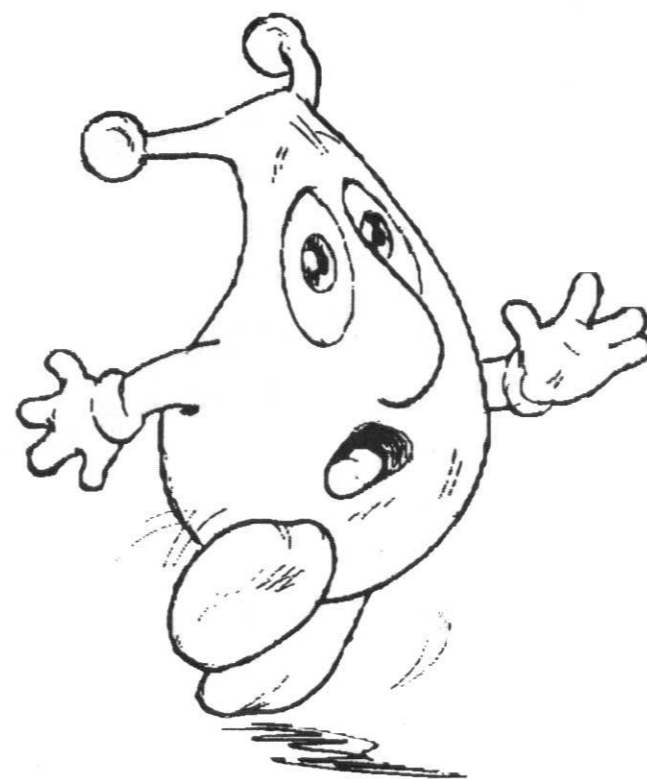
#### Il Signor Farina

**E**vitate il suo alito a tutti i costi! Appena ne avete la possibilità, avvicinatevi furtivamente e colpitelo con forza alla mascella.

#### Alitosi il Drago

**È** il più pericoloso! Con i suoi occhi a raggi laser che emettono sguardi letteralmente micidiali e la cattiva abitudine di lanciare contro Puggsy delle mine, riesce a rendere la vita di Puggsy veramente difficile. L'unico modo per sconfiggere questo tipaccio è quello di ripagarlo della stessa moneta.

#### Lo sguardo che uccide!



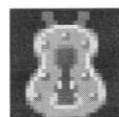
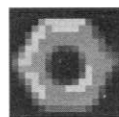
AMIGA MANUAL

English

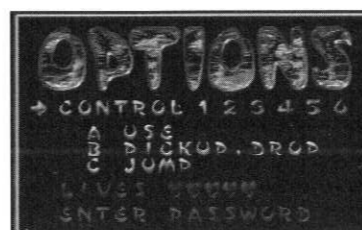
impilare, utilizzare e stare sopra a tutti gli oggetti. Essi sono soggetti alla gravità, rimbalzano, galleggiano (o affondano) in acqua, vengono soffiati in giro dalle ventole, e così via. Ogni oggetto ha il proprio peso. Se Puggsy trasporta un oggetto pesante, non è in grado di saltare così in alto come riuscirebbe a fare se trasportasse un oggetto leggero. D'altro canto, quando Puggsy viene soffiato in giro da una ventola, tenendo in mano un oggetto pesante riesce ad avanzare verso la ventola con maggiore facilità. Naturalmente, gli oggetti pesanti non possono essere lanciati così lontano come quelli leggeri, ma questi ultimi sono maggiormente in balia delle ventole. Gli oggetti in grado di galleggiare rimangono a galla in acqua e se Puggsy si mette in piedi su alcuni di essi, rimane sull'acqua senza bagnarsi! Puggsy può anche gonfiare palloni, aggrapparvisi e rimanere sospeso in aria mentre questi si alzano da terra. Occorre tenere presente che di solito non vi è un'unica soluzione per ogni problema; quindi sta a voi usare il vostro ingegno per trovare la migliore. Un breve cenno su due oggetti speciali. Le scarpe

da ginnastica, come detto sopra, consentono a Puggsy di raddoppiare la sua velocità. Se Puggsy viene colpito da un nemico mentre calza queste scarpe, anziché perdere una vita, perde le scarpe. Anche gli occhiali hanno un effetto simile. Con indosso gli occhiali Puggsy non solo ha un aspetto da "duro", ma dispone di un punto in più che gli consente di non perdere una vita nel caso in cui venga colpito, proprio come con le scarpe da ginnastica.

Gradualmente vi abituerete a tutto questo, ma ricordate, le varie situazioni diventano sempre più complesse man mano che andate avanti nel gioco.



## OPTIONS MENU



Enter the Options menu by highlighting the selection and pressing start.

### Movement options

Puggsy can JUMP and PICK-UP, DROP & USE OBJECTS. The OPTIONS menu allows you to configure the controls as you like.

### Lives

Give Puggsy heaps of lives to help him get his ship back! Highlight the option by moving the arrow down with the joystick. Each heart is a life. You may take up to 7 lives by moving in the right direction. Minimise the number of lives

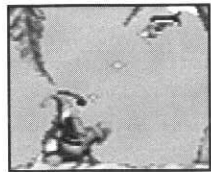
and make the game all the harder by moving left - giving Puggsy fewer lives.



### Passwords

Finally, you may punch in the appropriate passwords to enter later levels of play. Once you have completed a section - such as THE BEACH, you can press 'P' on the keyboard and a password will be displayed. Jot down the password (or should that be pass number???) and should you want to rejoin the level at a later date, enter that password here by highlighting the appropriate numbers and hitting the button to enter, or you can type the password in.





ad un oggetto, premendo questo pulsante lo raccoglierà, sempre che non ne abbia già uno in mano. Se si preme nuovamente il pulsante, Puggsy lascerà andare l'oggetto. Semplicissimo. E se due oggetti sono posti uno sopra l'altro, si può afferrare sia quello in alto che quello in basso muovendo le braccia di Puggsy in su o in giù (mediante il joystick su o giù con il tasto di fuoco premuto) e premendo il pulsante raccogli. Facile.

Inoltre, Puggsy è in grado di effettuare dei lanci. Anziché lasciar solo andare l'oggetto che Puggsy sta trasportando, premere i tasti con le frecce, verso l'alto o in diagonale verso l'alto, e quindi premere il pulsante lascia andare. L'oggetto verrà lanciato nella

direzione scelta. Questa possibilità è molto utile, perché se un oggetto colpisce un nemico cadendogli addosso dall'alto, state certi che questi se ne accorgerà!

Quando Puggsy cerca di saltare su oggetti posti troppo in alto, può servirsi di quelli già in suo possesso per fare presa sulla superficie ed arrampicarsi. Se Puggsy cerca di fare presa su una sporgenza con un oggetto, tenere premuto il controllo di direzione verso il basso nella direzione in cui Puggsy vuole saltare. In questo modo, ce la fa tranquillamente (di solito).

Per finire, ancora un paio di osservazioni. Se Puggsy si ritrova in cima ad una pila di oggetti, premendo il pulsante con la freccia in giù potrà scendere dagli oggetti uno alla volta. Se il tutto si svolge troppo velocemente, è possibile mettere il gioco in pausa in qualsiasi momento premendo il tasto 'P'.



pick it up, press the Use button, and Puggsy will put them on and dash along like a sprinter. Grab the invincibility shield, press Use, and hurl yourself into the rascally racoons as if your life depends on it - because it doesn't - you're now invincible! (For more on TOI, see the Objects section).

You'll discover all the objects along your journey but it's up to you to find out just what they're all for. Use the section at the back of this manual to note down just what all the objects do. However on some levels, you'll be given clues to find a certain object by the clue chest. Open it and it'll tell you what object to look out for.

Some of the objects you'll just stand on or have to position in strategically important places to finish the level. Others, you must use in a certain way. But it's down to your ingenuity to decide just how to use them.

If you get stuck on a screen restart it, without even losing a life, by pressing **Escape**.

The height Puggsy jumps is dependent on the length of time jump is held. There are therefore thousands of variations available to Puggsy at any time. Plus, apart from just allowing Puggsy to jump around, you can also squash most enemies by jumping on top of them and pressing down.

The **Pick-up/drop** button allows Puggsy to - yeah right. If

## CONTROLLING PUGGSY



## LIVELLO JUNIOR

È possibile conoscere meglio Puggsy e il suo modo di fare svolgendo la sezione Junior, appositamente ideata per i giocatori più giovani. Qui parteciperete alla ricerca dell'astronave da parte di Puggsy nel modo più rilassato possibile. Imparerete, inoltre, ad afferrare la pistola e a sparare su oggetti. Sarà un gran divertimento!

in alcuni livelli può esservi più di un'uscita. Sta a voi scegliere il percorso che conduce da un livello all'altro e non da un livello ad un vicolo cieco. Vi sono anche molti livelli segreti speciali e scorciatoie che possono aiutare Puggsy nella sua ricerca.

Se varcate l'uscita di un livello trasportando un oggetto riceverete un bonus consistente. Se trasportate più di un oggetto o un oggetto raro, riceverete un bonus ancora maggiore.

Puggsy può camminare verso sinistra o verso destra, può saltare, sparare, raccogliere oggetti e correre. Beh, fin qui niente di speciale. Ciò che rende Puggsy straordinario è la sua capacità di Interazione Totale con gli Oggetti presenti



## L'OBIETTIVO DI PUGGSY

Puggsy desidera soltanto lasciare il pianeta e tornare a casa. Tutto qui. Per fare ciò, deve percorrere la maggior parte dei livelli del gioco e andarsene attraverso l'uscita! (raffigurata a sinistra). Il guaio è che sull'Isola vi sono numerosissimi percorsi, alcuni dei quali non portano all'astronave di Puggsy. Inoltre,

## IL GIOCO

## HAPPENINGS

On most levels, happenings can be found. These can usually be identified by the fact that something is happening or is about to happen. This happening must happen in order for you to complete the level. Confused? It's OK. So are we...

Happenings take the form of switches, locks, ropes, cannons and several trillion other mechanisms which must be used to continue to the next level.

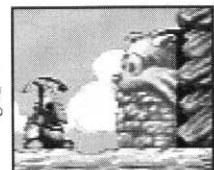
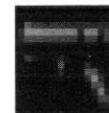
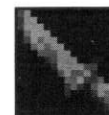
These items can be activated by objects found on that level. For example, you see a cannon on the screen. Find and pick up the match, walk to the cannon, drop the match onto the cannon and the cannon fires. Find a switch, get any solid object and walk into the switch with the object and that switch will be

switched and, if you drop an object near it, will stay switched!

Puggsy uses a fantastic system called Total Object Interaction (TOI). This means that all the objects play a vital part in completing the game. It also means that they act and interact exactly as they would if you or I were using them in the real world (well, more or less. I mean you wouldn't want things to be as boring as in real life now would you?!?). All objects can be moved, thrown, stood upon, stacked, and used. They are subject to gravity, bounce, float (or sink) in water, get blown around by fans and so on.

Also, each object has its own weight. If Puggsy is carrying a heavy object, he cannot jump as

## OBJECTS



## CARICAMENTO DI PUGGSY

1. Accertarsi che il computer sia stato spento per almeno 30 secondi al fine di evitare infezioni da virus.
2. Inserire il disco 1 di Puggsy nel computer Amiga. Se si dispone di due unità per dischetti, inserire anche il disco 2.
3. Attendere che venga caricata la sequenza introduttiva.
4. Quindi, verrà caricato il gioco.
5. Attenersi ai prompt che compaiono sullo schermo e inserire i dischi successivi quando richiesto.

**P**uggsy è nei guai. Non solo si trova bloccato su un pianeta sconosciuto a quindici anni luce dalla sua stazione spaziale, Stardock, ma la sua astronave è stata appena rubata! Vi sono giornate nere, ma vi sono anche giornate nerissime!!!

E così Puggsy ha una bella gatta da pelare. È già una seccatura perdere le chiavi della macchina in città e non poter tornare a casa; ma essere bloccati su un pianeta sconosciuto senza nemmeno disporre di un misero skateboard come mezzo di trasporto è sicuramente molto più stressante. Neanche il Capitano Kirk o Mr. Spock si sono mai trovati in una situazione così difficile. Ma Puggsy, inarrestabile, è deciso a recuperare la sua astronave rubata.

## MAP SCREEN

**A**fter each level, you'll see an end of level screen followed by a map of the entire island. The square box to the left shows where you've just been and offers you a new destination. Move the tiny Puggsy in the picture along the path with the direction control to progress through the game. If you come to a dead end, you can retrace your steps on this screen. Press Fire to enter the level.



**Space** removes the magnified box to the right of the screen. **Key B** views the password. Enter it on the *Options* screen to begin at your present stage. **Return** shows all the world guardians. Guardians with a line through them have already been defeated. **Fire** enters the selected level.

**E**very so often, you'll encounter a Guardian. He's there to try and stop Puggsy getting his space ship back and must be defeated. There are 6 evil Guardians, with between 3 & 6 hit points.

## GUARDIANS



#### Polly der Pirat



**P**olly springt in der Gegend umher und schießt auf Puggsy. Puggsy hat zu seiner Verteidigung nur einen an Bord geschwemmten Fisch. Bewege Puggsy neben den Fisch und feuere ihn auf Polly.

#### Des Kaisers alte Kleider

**D**ieser Typ wirft mit seinen Handschuhen nach Puggsy. Er weiß ja nicht, daß der über seinem Kopf schwebende Ball von Puggsy abgeworfen werden kann, indem er die Schalter auf dem Boden aktiviert!

#### Der phürchterliche Pharao

**V**orsicht! Der Pharao naseweiß, wie er Puggsy kriegen kann. Wenn Puggsy jedoch auf die Druckplatten tritt, drückt er den Pharao schwuppdiwupp platt!

**D**er gemeine Müller wirft Mehlsäcke auf unseren kleinen Puggsy, der sich nur dadurch verteidigen kann, daß er die Säcke fängt und sie mit Hilfe des Fließbands dem Müller auf den Kopf fallen läßt.

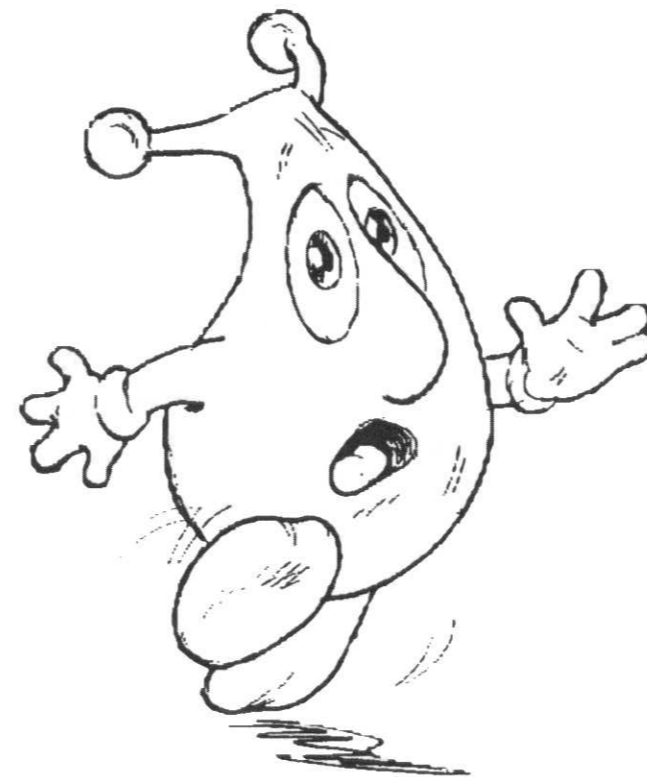
#### Mehl-Quäl

**D**em Atem des Drachen Faula Tem solltest Du unbedingt aus dem Weg gehen, koste es, was es wolle! Versuche Dich an den Drachen heranzuschleichen und versetze ihm einen Schlag auf's Kinn.

#### Der Drache Faula Tem

**E**in muskelstrotzender Kraftprotz mit Laserstrahlaugen und der tödlichen Gewohnheit, Minen auf Dir abzulegen. Hier hat Puggsy allerhand zu tun. Um den guten Knaben zu besiegen, gibt es nur eines: ihn mit seinen eigenen Waffen schlagen.

#### Wenn Blicke töten könnten!



AMIGA MANUAL

Français



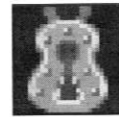
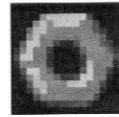
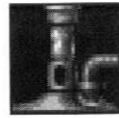


Objekte können bewegt, geworfen, gestapelt und benutzt werden, und man kann sich darauf stellen. Sie unterliegen den Gesetzen der Schwerkraft, prallen zurück, schwimmen im Wasser (oder gehen unter), werden durch Ventilatoren weggeweht usw.

Jedes Objekt hat auch ein Gewicht. Wenn Puggsy ein schweres Objekt trägt, kann er nicht so hoch springen, wie wenn er ein leichtes Objekt trägt. Wenn Puggsy jedoch andererseits versucht, auf einen Ventilator zuzugehen, wird er weniger leicht weggeweht, wenn er etwas Schweres in der Hand hält. Schwere Objekte können natürlich weniger weit geworfen werden als leichte, dafür werden leichte eher durch die Ventilatoren weggeweht. Schwimmende Objekte können auf dem Wasser treiben, und wenn Puggsy darauf steht, kann er sich auf dem Wasser aufhalten, ohne naß zu werden! Er kann auch Ballons aufblasen, sie festhalten und mit ihnen in die Lüfte aufsteigen! Denke daran, daß es normalerweise nicht nur eine Lösung für ein Problem gibt. Verwende Deinen Einfallsreichtum und Deine Phantasie, um Schwierigkeiten zu meistern.

Noch ein Wörtchen zu zwei ganz besonderen Objekten: Mit den Turnschuhen kann Puggsy, wie bereits erwähnt, doppelt so schnell laufen wie normalerweise. Dazu kommt jedoch noch, daß er, wenn er die Schuhe trägt und von einem Feind getroffen wird, nur die Schuhe aber kein Leben verliert. Ähnlich verhält es sich mit der Sonnenbrille. Wenn Puggsy die Brille trägt, sieht er nicht nur aus wie Joe Cool, er erhält auch noch einen zusätzlichen Abwehrpunkt.

Mit der Zeit kriegst Du schon mit, wie alles funktioniert. Aber paß auf, die Sache wird immer verwickelter, je weiter Du vorankommst.



## MENU OPTIONS



Pour accéder au menu Options, mets la sélection en surbrillance et appuie sur **Feu**.

### Options de mouvement

Puggsy peut effectuer différents mouvements : sauter, ramasser, lâcher et utiliser des objets. Le menu Options permet de configurer les commandes comme souhaité.

**Vies** Puggsy a besoin de beaucoup de vies pour récupérer son vaisseau. Mets l'option en surbrillance en déplaçant la flèche vers le bas à l'aide du joystick. Chaque cœur

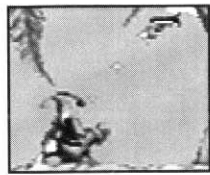
représente une vie. Tu peux attribuer à Puggsy jusqu'à 7 vies en te déplaçant vers la droite. Mais augmente la difficulté en ne lui donnant que quelques vies, en allant vers la gauche.

Ca y est, tu as enfin trouvé les mots de passe pour entrer dans les différents niveaux. Une fois que tu as achevé une section telle que [THE BEACH] (la plage), appuie sur la touche P du clavier pour afficher le mot de passe (ou, meilleur, le numéro de passe). Prends-en note et entre-le ultérieurement pour retourner à ce niveau en mettant en surbrillance les numéros correspondants, puis en appuyant sur le bouton pour effectuer ton choix, ou tu peux aussi l'entrer manuellement.



### Mot de passe





mit Joystick nach unten fest auf sie draufspringt. Mit der **Aufnehm-/Ablegtaste (Feuertaste)** kann man ... naja alles klaro; wenn sich Puggsy nahe bei einem Objekt befindet, drückst Du die Taste, damit er das Objekt aufnimmt, sofern er nicht bereits ein anderes hält. Durch erneutes Drücken legt er das Objekt ab. So einfach ist das. Wenn zwei Objekte übereinanderliegen, nimm Dir entweder das obere oder das untere, indem Du mit Joystick nach oben oder unten Puggsys Arm bewegst und gleichzeitig die Feuertaste drückst. Ein Klacks! Puggsy kann übrigens auch werfen. Anstatt das Objekt, das Puggsy trägt, einfach nur abzulegen, solltest Du einmal versuchen, den Joystick nach

oben oder schräg oben zu bewegen, während Du auf die Ableg-Taste drückst. Das Objekt wird in die gewählte Richtung geworfen. Das ist ganz besonders praktisch, um Feinden eins auf den Deckel zu geben.

Wenn Puggsy auf Objekte springen will, die eigentlich zu hoch für ihn sind, kann er von ihm in der Hand gehaltene Gegenstände dazu verwenden, an der Oberfläche Halt zu finden und sich nach oben zu ziehen. Halte hierfür den Joystick in der Richtung gedrückt, in die Puggsy springen soll. Dann müßte es schon klappen.

Und noch ein paar Hinweise zum Schluß: Wenn sich Puggsy auf einem Stapel von Objekten befindet, gelangt er durch Drücken des Joysticks nach unten ein Objekt nach dem anderen tiefer. Und wenn Dir das alles etwas zu schnell geht, kannst Du das Spiel mit der Taste P jederzeit unterbrechen.



utiliser pour s'en sortir. Trouve la boîte contenant une paire de baskets, ramasse-la, appuie sur le bouton Utiliser (barre d'espacement) et Puggsy court à la vitesse turbo. Empoigne le bouclier d'invincibilité, appuie sur le bouton Utiliser et lance-toi dans la bagarre comme si ta vie en dépendait, même si ça n'est pas vrai, car tu es invincible ! (Pour en savoir plus sur l'ICO, reporte-toi à la partie Objets). Tu découvres les objets tout au long de ton voyage mais c'est à toi de trouver à quoi ils servent. Note l'utilité des objets à la fin de ce manuel. Cependant, sur certains niveaux, le coffre à indice t'apporte des indications pour trouver un objet précis. Ouvre le coffre pour savoir quel objet chercher. Tu dois monter sur certains



objets ou les placer à des endroits stratégiques pour finir le niveau. Tu dois en utiliser d'autres de façon spécifique. Mais fais toujours preuve de beaucoup d'ingéniosité ! Si tu es bloqué à un écran, relance-le sans perdre de vie en appuyant sur **ECHAP**.

La hauteur de saut de Puggsy dépend de la durée pendant laquelle tu maintiens le bouton **Sauter** enfoncé. Tout est donc possible. Il ne suffit pas de faire bondir Puggsy, tu peux écraser l'ennemi en lui sautant dessus en dirigeant le joystick vers le bas. Le bouton **Ramasser/Lâcher** (bouton Feu) permet à Puggsy de...vine quoi ? Gagné ! Si Puggsy est près d'un objet,

## DIRIGER PUGGSY



PSH!

indem Du die entsprechenden Zahlen mit dem Joystick markierst und sie mit der Taste bestätigst oder indem Du den Kode direkt über die Tastatur eingibst.

#### JUNIORENEBENE

Mach Dich zuerst einmal mit Puggsy vertraut, indem Du ihn durch die Juniorebene führst. Dieser Teil ist besonders für jüngere Spieler hervorragend geeignet. Hier wirst Du ganz weich und sanft mitten in Puggsys Abenteuer geschmissen. Du lernst, wie man sich das Gewehr greift und damit schießt. Du wirst sehen, das wird ein Heidenspaß.

#### PUGGSYS ZIEL

Puggsy will nur von diesem Planeten weg und nach Hause. Ganz schlicht und ergreifend. Hierfür muß er die

meisten Spielebenen durchqueren und durch den Ausgang gehen (Abbildung links). Das Problem ist jedoch, daß es auf der Insel sehr viele Wege gibt, und nicht alle führen zu Puggsys Raumschiff. Auf einigen Ebenen gibt es zudem mehrere Ausgänge! Es liegt an Dir, eine Ebene nach der anderen erfolgreich zu durchlaufen und nicht in einer Sackgasse zu landen. Es gibt zahlreiche Geheimebenen und Abkürzungen, die Puggsy weiterhelfen können. Wenn Du den Ausgang mit einem Objekt in der Hand betrittst, erhältst Du einen mächtigen Bonus. Wenn Du mehrere Objekte oder ein besonders seltenes Objekt trägst, kannst Du den Bonus noch steigern.



#### DAS SPIEL

Puggsy kann nach rechts und links gehen, springen, schießen, Objekte aufnehmen und rennen. Du fragst Dich jetzt wohl, was daran so toll sein soll. Was Puggsy einzigartig



#### EVÉNEMENTS

Sur la plupart des niveaux, tu peux rencontrer des événements. Tu peux effectivement t'apercevoir que quelque chose se passe ou est sur le point de se produire. Cet événement doit intervenir pour que tu puisses terminer le niveau. Tu n'y comprends rien ? C'est pas grave, nous non plus...

Les événements prennent la forme de commutateurs, de verrous, de cordes, de canons et de milliers d'autres mécanismes que tu dois utiliser pour passer au niveau suivant. Tu peux activer ces éléments avec d'autres objets trouvés sur le niveau. Tu aperçois par exemple un canon à l'écran. Cherche l'allumette, retourne au canon et lâche l'allumette dessus pour y mettre feu. Si tu

vois un commutateur, va chercher un objet solide pour mettre le commutateur en contact. Si tu laisses tomber un objet près de celui-ci, il restera en contact.

Puggsy dispose d'un système fantastique appelé Interaction complète d'objets (ICO). Cela signifie que tous les objets jouent un rôle essentiel dans le déroulement du jeu. Ils agissent et interagissent de la même façon que si toi et moi nous nous en servions dans la réalité, ou presque, car tu ne voudrais pas que les choses soient aussi ennuyeuses que dans la réalité ! Tu peux déplacer, lancer, empiler, utiliser et monter sur tous les objets. Ils sont sujets à la gravité, ils rebondissent, flottent

#### OBJETS



## LADEN VON PUGGSY

1. Zur Vorbeugung gegen Viren ist darauf zu achten, daß der Amiga mindestens 30 Sekunden lang ausgeschaltet war.
2. Die Puggsy-Diskette 1 in den Amiga einlegen. Falls ein zweites Diskettenlaufwerk vorhanden ist, auch die Diskette 2 einlegen.
3. Warten, bis der Vorspann geladen wird.
4. Das Spiel ist nun startklar.
5. Nach Aufforderung auf dem Bildschirm jeweils die benötigte Diskette einlegen.

**P**uggsy steckt in der Klemme. Als wäre es nicht schon schlimm genug, daß er auf einem fremden, von seiner Heimatraumstation Stardock fünfzehn Lichtjahre entfernten Planeten gestrandet ist. Zu allem Übel hat man ihm jetzt auch noch das Raumschiff geklaut! An manchen Tagen läuft einfach alles schief!!! Puggsy hat also ein Problem, um nicht zu sagen ein Mega-Problem. Ich meine, wenn man in der Stadt seine Autoschlüssel verliert und nicht weiß, wie man nach Hause kommen soll, ist das ja schon nicht so klasse. Aber auf einem fremden Planeten zu stranden, ohne Skateboard, mit dem man sich etwas umsehen könnte, ist echt ätzend! Nicht einmal Captain Kirk oder Mr. Spock steckten jemals so tief in der Patsche! Aber Puggsy läßt sich nicht aus der Fassung bringen. Er ist fest entschlossen, sein Raumschiff wiederzufinden.

## ECRAN CARTE

**A** la fin de chaque niveau, un écran de fin de niveau apparaît, suivi d'une carte de l'île entière. La case à gauche indique où tu étais à l'instant et propose une nouvelle destination. Sers-toi du pavé directionnel pour diriger le petit Puggsy et le faire progresser dans le jeu. Si tu es bloqué dans une impasse, tu peux retrouver tes pas sur cet écran. Appuie sur le bouton de tir pour commencer le niveau.



**La barre d'espacement** retire la case d'agrandissement à droite de l'écran.

**La touche B** affiche le mot de passe. Entre-le à l'écran *Options* pour commencer ce niveau.

**Retour** visualise tous les gardiens du monde. Les gardiens barrés ont été vaincu.

**Le bouton de tir** commence le niveau.

**T**u dois vaincre les gardiens qui essayent d'empêcher Puggsy de récupérer son vaisseau spatial. Tu trouves 6 de ces gardiens sur ton chemin qui te donnent entre 3 et 6 points.

## GARDIENS

