



INTELLIGENT QUBE

PlayStation® Classic

¡PIENSA O MUERE!

¿Crees que eres lo bastante inteligente como para desafiar a este enrevesado rompecabezas regenerativo? ¿Estás dispuesto a poner tu vida en juego? Este estimulante y divertido juego para ejercitar la mente se desarrolla en un plano tridimensional llamado "Grid" (cuadrícula), y pondrá a prueba tus habilidades para resolver problemas.

Destruye los Qubes (cubos) "jugables" a medida que ruedan hacia delante de un extremo de la cuadrícula al otro, y evita los Qubes "prohibidos". Resuelve el rompecabezas y vivirás para enfrentarte a otra arremetida de los enormes Qubes rodantes. Si fracasas, te aplastarán o caerás por el borde de la cuadrícula.

Los puntos IQ se conceden según la eficacia con la que elimines cada conjunto de Qubes rodantes de la cuadrícula. A medida que vas completando fases, aumenta el número de Qubes que tienes que eliminar, así como la velocidad y complejidad de los rompecabezas.

CONTROLES PREDETERMINADOS

Botones de dirección	mover al personaje por la cuadrícula
Botón SQUARE	acelerar la rotación de los Qubes
Botón CROSS	"marcar" un cuadrado de la cuadrícula
Botón CROSS	destruir un Qube (cuando rueda sobre el cuadrado marcado)
Botón TRIANGLE	activar una Advantage Zone (zona de ventaja). La zona de ventaja incluye los ocho Qubes adyacentes al cuadrado verde encendido.
Botón START	pausar el juego

Puedes cambiar esta configuración de controles en el menú Options (Opciones).

QUBES

QUBES NORMALES

Los Qubes normales son del mismo color que la cuadrícula en esa fase. Destruye estos Qubes antes de que alcancen el extremo de la cuadrícula para no perder filas de la cuadrícula.

MARCAR QUBES NORMALES

Para “marcar” un cuadrado en la cuadrícula, pulsa el botón CROSS. El cuadrado marcado se volverá de color azul para indicar que está preparado para destruir el siguiente Qube que ruede sobre él. Pulsa de nuevo el botón CROSS para destruir un Qube cuando ruede sobre el cuadrado marcado con anterioridad.

DESTRUIR QUBES NORMALES

Pulsa el botón CROSS cuando un Qube normal esté rodando sobre un cuadrado “marcado”. Ese Qube se hundirá en la cuadrícula y se eliminará, con lo que sumarás 100 puntos. A esto lo llamamos “destruir” un Qube normal.

Si no consigues destruir un Qube normal antes de que alcance el extremo de la cuadrícula, se caerá y uno de los rectángulos de la Block Scale (escala de bloques) se volverá de color rojo.

QUBES VENTAJA

Los Qubes ventaja son de color verde. Dependiendo de cómo juegues estos Qubes, pueden serte de utilidad o no.

MARCAR QUBES VENTAJA

Pulsa el botón CROSS para “marcar” un cuadrado en la trayectoria de un Qube ventaja que se aproxima.

DESTRUIR QUBES VENTAJA

El método para destruir Qubes ventaja es el mismo que para los Qubes normales, pero después de destruir un Qube ventaja, el cuadrado marcado en la cuadrícula se volverá de color verde.

ZONA DE VENTAJA

Pulsa el botón TRIANGLE para destruir el cuadrado ventaja, así como los ocho Qubes de la cuadrícula que se encuentren adyacentes a dicho cuadrado ventaja. A esto lo denominamos la zona de ventaja. Los cuadrados adyacentes se volverán de color rojo cuando pulses el botón TRIANGLE, resaltando la zona de ventaja. Si usas las zonas de ventaja con eficacia, puedes destruir muchos Qubes con poco esfuerzo. Sin embargo, si hay un cuadrado "marcado" en el interior de la zona de ventaja, ese cuadrado quedará liberado de la zona de ventaja y no destruirá el Qube que se encuentre sobre él.

QUBES PROHIBIDOS

Los Qubes prohibidos son de color negro y, como su propio nombre sugiere, debes evitar destruirlos.

DESTRUIR QUBES PROHIBIDOS

Si destruyes un Qube prohibido por accidente, la última fila de la cuadrícula se derrumbará por cada Qube prohibido destruido. Cuando solo quedan Qubes prohibidos en la cuadrícula, puedes mantener pulsado el botón SQUARE para desplazarlos hasta el final de la cuadrícula con rapidez.

FASES

Hay un total de ocho fases, numeradas del 1 al 8, más una fase final. La fase final no aparecerá en el menú de continuación hasta que completes la octava fase.

NÚMERO TÍPICO DE ROTACIONES (NTR)

El número típico de rotaciones es el número máximo de rotaciones esperado para eliminar los Qubes jugables. En la parte superior derecha de la pantalla durante una partida individual, aparecen dos números. El número inferior representa el NTR y el número superior cuenta las rotaciones de los Qubes a medida que avanzan. Los puntos de bonificación se obtienen si se destruyen todos los Qubes jugables. La cantidad de puntos se calcula según el número de rotaciones que han sido necesarias para completar la sección. La cuenta de rotaciones comienza en el momento en que destruyes el primer Qube.

ESCALA DE BLOQUES

Los rectángulos blancos de la parte inferior derecha de la pantalla son la escala de bloques. La escala de bloques cuenta el número de Qubes jugables que caen de la cuadrícula, y por cada Qube jugable que cae de la cuadrícula, un rectángulo de la escala de bloques se vuelve de color rojo. Cuando todos los rectángulos de la escala de bloques son rojos, solo puedes dejar que caiga un Qube jugable más antes de perder la última fila de la cuadrícula.

PUNTUACIÓN

Una unidad de Qubes que giran hacia delante sobre la cuadrícula se denomina una "sección". Si destruyes correctamente una sección entera sin destruir ningún Qube prohibido ni perder ningún Qube normal por el borde de la cuadrícula, conseguirás un "Perfect" (perfecto), que te otorgará puntos de bonificación y añadirá una fila más a la cuadrícula.

Los puntos de bonificación por lograr un "Perfect" son:

- 1000 pts.** si el número de rotaciones es mayor que el NTR
- 5000 pts.** si el número de rotaciones es igual al NTR
- 10 000 pts.** si el número de rotaciones es menor que el NTR

BONIFICACIÓN POR COMPLETAR UNA FASE

Completa una fase entera deshaciéndote con éxito del número de secciones requerido para conseguir 1000 puntos de bonificación por cada fila que quede de la cuadrícula.

FIN DE LA PARTIDA

Cuando el personaje se encuentre sobre una parte de la cuadrícula que se derrumbe o cuando el rompecabezas proporcionado (la longitud de una sección) sea más largo que la cuadrícula, el personaje caerá de la cuadrícula y terminará la partida.

Cuando termine la partida, se mostrará la puntuación y el "IQ". Pero no te preocupes, el IQ no guarda ninguna relación con tu cociente intelectual real.

El IQ se calcula según los siguientes factores: tu puntuación, multiplicada por el número de fases completadas y dividida entre un número relacionado con el nivel de dificultad. Por ejemplo: el IQ por completar el nivel 1 sería de unos 400. En el nivel 4, sería de unos 600. El IQ será significativamente menor si te has caído de la cuadrícula y has usado una continuación para llegar a la fase final. 999 es el IQ más alto que se puede lograr.

©1997 Sony Interactive Entertainment Inc. Intelligent Qube is a trademark or registered trademark of Sony Interactive Entertainment.

"PS" and "PlayStation" are trademarks or registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.